Министерство социального развития,
опеки и попечительства Иркутской области
Областное государственное бюджетное учреждение социального обслуживания
«Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями
«Сосновая горка»

Рассмотрена на заседании:
методического совета
Протокол № 1
«5» ноября 2020г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ОГБУСО РЦ «Сосновая горка»
_____ Г.П. Самсонова
Приказ № 77 от «09» 11 2020 г.

ПРОГРАММА
по формированию компьютерной компетенции детей «Наш друг Компьютер»

Подготовили:
Волокитина Анна Викторовна,
инструктор по труду ОГБУСО
РЦ «Сосновая горка,
Лопатина Светлана Валерьевна,
инструктор по труду ОГБУСО
РЦ «Сосновая горка

с. Самара
2020 год

Пояснительная записка

«Человек в XXI веке, который не будет уметь
пользоваться ЭВМ, будет подобен человеку
XX века, не умевшему ни читать, ни писать»
Академик В. М. Глушков

Мы живем в век информационных технологий, которые завоевывают все новые и новые сферы человеческой деятельности, владение ими становится необходимостью и потребностью каждого человека. Современные условия труда часто требуют элементарных навыков пользователя персонального компьютера. Информационные процессы являются фундаментальной составляющей современной картины мира.

Развитие информационно-коммуникационных технологий повлекло за собой изменения в жизни всего человечества. Перед педагогами, обучающими детей с ограниченными возможностями здоровья (далее ОВЗ), возник ряд задач, связанных с поиском новых, эффективно действующих механизмов социально-психологической адаптации личности к быстро меняющейся жизни в социуме.

В современных условиях жизни общества информационная подготовка детей с ОВЗ приобретает важнейшее значение, т.к. способствует всестороннему развитию ребенка как творческой личности, а главное является одним из условий его успешной социализации и интеграции в общество.

Умея работать с необходимыми в повседневной жизни вычислительными и информационными системами, персональным компьютером и информационными сетями, человек с ОВЗ приобретает не только новые инструменты деятельности, но и получает шанс на равных общаться с миром. Часто и будущая профессиональная деятельность детей с ОВЗ бывает связана с компьютером.

Таким образом, возникает потребность практического решения проблемы обучения детей с ОВЗ элементам компьютерной грамотности. С этой целью и была разработана данная программа.

Основным направлением программы является практическая подготовка к жизни этой наиболее уязвимой группы общества, которая позволит детям с ограниченными возможностями здоровья вести самостоятельную жизнь в современном мире.

Цель данной программы — сформировать информационную культуру детей, умение целенаправленно работать с информацией с использованием современных информационных технологий.

Задачи:

образовательные:

- познакомить детей с компьютером, как современным инструментом для обработки информации;
- сформировать начальные (или развить имеющиеся) навыки работыс персональным компьютером;
- сформировать (или совершенствовать) опыт практической, познавательной, творческой и другой деятельности с современным программным обеспечением.

коррекционно - развивающие:

- развитие высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения, зрительного восприятия);
- развитие мелкой моторики рук, быстроты реакции, координации глаз и руки;
- развитие интеллектуальных способностей, формирование у детей с ограниченными возможностямиустойчивого интереса и положительной мотивации к обучению.

воспитательные:

- воспитание личностных качеств ребенка, таких как усидчивость, внимательность, аккуратность, ответственность, самостоятельность, уверенность в себе.
- воспитание у детей потребности в сотрудничестве, взаимодействии со сверстниками, умения подчинять свои интересы определенным правилам.
- приобретение опыта использования информационных технологий в повседневной жизни при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности.

Дополнительная образовательная программа по формированию компьютерной компетенции детей «Наш друг Компьютер» опирается на школьный курс информатики (Семакин И.Г. и др.), но дополняет и расширяет его за счет углубленного изучения отдельных тем и за счет практической отработки знаний, полученных на уроках информатики.

Данная программа предназначена для детей с ограниченными возможностями в возрасте от 6 до 17 лет. Работа по программе осуществляется с учетом возраста и личного опыта детей и включает в себя 3 уровня.

Стартовый уровень - начинающие пользователи (дошкольный и младший школьный возраст).

Базовый уровень - пользователи с начальными навыками владения компьютером (младший и средний школьный возраст).

Продвинутый уровень – пользователи, хорошо владеющие основными навыками работы с компьютером (средний и старший школьный возраст).

Уровень подготовки ребенка определяется при первом посещении им компьютерного класса с помощью заполнения карты владения навыками работы на компьютере (карта заполняется на основании анкеты, наблюдения, беседы с ребенком, родителями или законными представителями, воспитателями, социальными педагогами). По окончании цикла занятий проводится проверка навыков работы на компьютере, с целью выявления эффективности пройденного курса.

На каждый уровень отводится 15 занятий.

Продолжительность занятия – 30-40 минут.

Непрерывность работы на занятии за ПЭВМ не должна превышать: 6-7 лет – 10 минут, 1-4 класс – 15 минут, 5-7 класс – 20 минут, 8-9 класс – 25 минут, 10-11 класс – 30 минут.

Примерная структура занятия:

- Организационный момент. (2 минуты)
- Разминка: короткие логические задания для подготовки к изучению нового материала

(5 минут)

- Разбор нового материала. Выполнение устных и письменных заданий. (5 - 10 минут)
- Физкультминутка. (3 минуты)
- Работа за компьютером. (15 - 20 минут)
- Подведение итогов занятия. (5 минут)

Работа с детьми включает четыре части:

- теоретическая подготовка детей к решению игровых и дидактических задач на компьютере;
- обучающая работа на компьютере;
- проблемное общение с каждым ребенком по ходу его деятельности;
- закрепление вновь полученных знаний, умений и навыков.

Важно, прежде чем приступить непосредственно к занятиям за компьютером, сформировать у ребенка эмоционально положительное отношение к компьютеру (создать мотивационную готовность к овладению компьютером).

Формы и методы

При организации занятий приоритетными формами работы с детьми являются *индивидуальные* и *групповые*. Обязательно проводятся упражнения по профилактике и коррекции нарушений осанки и зрительных нарушений, физминутки.

В обучении параллельно применяются общие и специфические методы, связанные с применением средств ИКТ:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, обсуждение, проблемное изложение);
- наглядные методы (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций, видеороликов);
- практические методы (устные и письменные упражнения, практические компьютерные работы, мини проекты);
- игровые методы (коррекционно-развивающие игры).

Формы контроля

- Тесты
- Викторины
- Практические задания
- Творческие задания
- Презентация творческих работ
- Выставка рисунков
- Участие в конкурсах (Байкальская звезда и др.)

При завершении курса реабилитации выдается сертификат с указанием изученных тем.

Для закрепления положительного эффекта от занятий в домашних условиях - для родителей и законных представителей предусмотрены консультации по организации

использования ребенком компьютера дома, мастер-классы, разработка информационных буклетов.

Планируемые результаты освоения программы на стартовом уровне

Личностные результаты

– готовность и способность к саморазвитию, формирование мотивации к обучению и познанию;

– формирование и совершенствование навыков сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умений находить выходы из спорных ситуаций;

– бережное отношение к собственному здоровью;

– представление о значении компьютера для познания окружающего мира.

Метапредметные результаты

– освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

– формирование умений планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

– использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации;

– готовность слушать собеседника и вести диалог;

– овладение начальными сведениями о сущности и особенностях информационных объектов, процессов и явлений действительности.

Предметные результаты

– формирование представлений о безопасном и целесообразном поведении при работе с компьютером, в процессе общения;

– овладение базовым понятийным аппаратом: информация, персональный компьютер, клавиатура, манипулятор «Мышь», графический редактор, текстовый редактор;

– элементарные знания об устройствах компьютера; соотношение возможностей компьютера с конкретными задачами учебной, проектной и творческой деятельности;

– овладение информационно-коммуникационными технологиями: умение вводить и редактировать текст; умение создавать изображения с использованием возможностей графического редактора, умение применять стандартное приложение Калькулятор для простейших вычислений.

Планируемые результаты освоения программы на базовом уровне

Личностные результаты

- понимание роли информационных процессов в современном мире;

- сформированность навыков сотрудничества со сверстниками;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «алгоритм», «исполнитель» и др.;

- готовность и способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности, включая умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

- владение навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения.

Предметные результаты

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях — информация, алгоритм, исполнитель, мультимедиа, презентация, графический редактор, текстовый редактор;

- овладение информационно-коммуникационными технологиями: умение редактировать и форматировать текст; умение создавать изображения с использованием различных возможностей графического редактора, создавать презентации, программировать в среде Scratch, создавать творческие продукты в современных компьютерных программах.

Планируемые результаты освоения программы на продвинутом уровне

Личностные результаты

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.

Метапредметные результаты

- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от

конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

Предметные результаты

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: слайд-шоу, фото и видеомонтаж, буклет, публикация, поисковая система, запрос, Интернет сервис.

- знакомство с программными средствами для работы с текстовой, графической, звуковой и видео информацией.

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ

Стартовый уровень предназначен для детей дошкольного и младшего школьного возраста, не владеющих знаниями и умениями работы на персональном компьютере. Он предполагает знакомство с назначением компьютера, основными и дополнительными устройствами, формирование навыков работы с клавиатурой и манипулятором «мышь». Знакомство с технологиями обработки графической, текстовой и числовой информации с помощью ПК. Занятия носят теоретический, практический и игровой характер.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Знакомство с компьютером. Устройство компьютера. (6 часов)					
1	Знакомство с компьютером. Основные и дополнительные устройства ПК и их функциональное назначение.	1	0,5	0,5	
2	Манипулятор «Мышь».	2	0,5	1,5	
3	Клавиатура.	2	0,5	1,5	
4	Обобщающее занятие.	1	0	1	Тест
Компьютер - средство автоматической обработки информации. (9 часов)					
5	Технология обработки графической информации (графические редакторы Tux Paint, Art Rage)	4	1	3	Выставка рисунков
6	Технология обработки числовой информации (калькулятор).	2	0,5	1,5	
7	Технология обработки текстовой информации (блокнот, текстовый редактор Word).	2	1	1	
8	Итоговое занятие.	1	0	1	Викторина

	Всего:	15	4	11	

Учебно-тематическое планирование

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Знакомство с компьютером. Устройство компьютера. (6 часов)				
1	Знакомство с компьютером. Основные и дополнительные устройства ПК и их функциональное назначение.	1	0,5	0,5
2	Манипулятор «Мышь».			
2.1	Устройство ввода информации – манипулятор «Мышь». Тренажер мыши «Хвост», «Поймай меня», «Пузыри».	1	0,5	0,5
2.2	Работа с компьютерной мышью. Игры на развитие внимания и памяти с использованием компьютерной мыши – «Веселые Моторы 1,2», «Мир информатики» 1-2 год обучения.	1	0	1
3	Клавиатура.			
3.1	Клавиатура. Группы клавиш и их назначение. Клавиатурный тренажер «Письмо для Чебурашки».	1	0,5	0,5
3.2	Клавиатурный тренажер «Бомбина».	1	0	1
4	Обобщающее занятие. Тестирование по теме «Устройство компьютера».	1	0	1
Компьютер - средство автоматической обработки информации. (9 часов)				
5	Технология обработки графической информации (графические редакторы Tux Paint, Art Rage).			
5.1	Знакомство с интерфейсом программы Tux Paint. Инструмент «Магия». Создание рисунка «Дом».	1	0,5	0,5
5.2	Создание рисунка в графическом редакторе Tux Paint. «Домашние животные», «Космос», «Снеговик».	1	0	1
5.3	Знакомство с интерфейсом программы Art Rage. Создание рисунка «Пейзаж».	1	0,5	0,5

5.4	Создание рисунка в графическом редакторе Art Rage. «Букет», «Зима», «Листопад».	1	0	1
6	Технология обработки числовой информации (калькулятор).			
6.1	Стандартное приложение Windows «Калькулятор».	1	0,5	0,5
6.2	Выполняем вычисления с помощью программы «Калькулятор». Математические задания в развивающих играх - «Весёлые моторы 1,2», «Лунтик математика», «Маша и медведь –	1	0	1
7	Технология обработки текстовой информации (Блокнот, текстовый редактор Word).			
7.1	Стандартное приложение Windows «Блокнот». Ввод и редактирование текста.	1	0,5	0,5
7.2	Текстовый редактор Word. Основные правила ввода текста. Выполнение заданий – «Подпиши картинки», «Набери стихотворение», «Отгадай загадку».	1	0,5	0,5
8	Итоговое занятие. Викторина по теме «Компьютер - средство автоматической обработки информации».	1	0	1
Всего:		15	4	11

Содержание

1. Знакомство с компьютером. Устройство компьютера.

Тема 1. Знакомство с компьютером. Основные и дополнительные устройства ПК и их функциональное назначение.

Цель: Познакомить с назначение ПК, его основными и дополнительными устройствами. Научить включать и выключать ПК.

Теория: Знакомство с детьми. Изучение правил техники безопасности при работе за компьютером. Основные и дополнительные устройства ПК и их функциональное назначение.

Практика: Включение-выключение компьютера.

Оборудование: ПК, видео ролик «Устройства ПК», колонки.

Тема 2. Манипулятор «Мышь».

Цель: Познакомить с манипулятором «Мышь», объяснить принципы работы и отработать навыки управления компьютерной мышкой.

Теория: Устройство. Виды. Назначение кнопок.

Практика: Тренажеры мыши. Игры на развитие внимания и памяти – «Веселые Моторы 1,2», «Мир информатики» 1-2 год обучения.

Оборудование: Манипулятор «Мышь» (роллер, выносная кнопка для детей с ОВЗ). Тренажеры мыши: «Хвост», «Поймай меня», «Пузыри». Игры на отработку навыков владения мышью – «Веселые Моторы 1,2», «Мир информатики» 1-2 год обучения.

Тема 3. Клавиатура.

Цель: Познакомить с названием и функциями основных клавиш, отработать навыки работы с клавиатурой.

Теория: Клавиатура: основные группы клавиш. Клавиши«Shift» и «Ctrl», «Enter» и «Esc».

Практика: Клавиатурный тренажер «Бомбина».

Оборудование: Клавиатура (адаптированная клавиатура с большими кнопками и накладкой для детей с ОВЗ), презентация «Группы клавиш и их назначение», клавиатурные тренажёры: «Письмо для Чебурашки», «Бомбина».

Тема 4. Обобщающее занятие.

Цель: Обобщить знания о внутренних и внешних устройствах компьютера, провести контроль знаний в форме теста.

Практика: Тестирование по теме «Устройство компьютера».

Оборудование: Компьютерный тест по теме «Устройство компьютера».

2. Компьютер – средство автоматической обработки информации.

Тема 5. Технология обработки графической информации (графические редакторы Tux Paint, Art Rage).

Цель: Познакомить с интерфейсом и возможностями графических редакторов Tux Paint и Art Rage, научить создавать графические изображения.

Теория: Знакомство с интерфейсом программы Tux Paint. Магия. Линии. Формы. Штампы.

Знакомство с интерфейсом программы Art Rage. Инструменты. Трафареты. Стикеры.

Практика: Создание графических изображений с использованием различных возможностей программ Tux Paint, Art Rage на темы: «Пейзаж», «Букет», «Домашние животные», «Дом», «Космос», «Снеговик» и др.

Оборудование: Графический планшет, графические редакторы Tux Paint и Art Rage. Принтер.

Тема 6. Технология обработки числовой информации.

Цель: Познакомить с принципами работы стандартного приложения Windows «Калькулятор» и научить выполнять простые вычисления.

Теория: Компьютерный Калькулятор. Назначение программы. Назначение клавиш. Основные приемы вычислений.

Практика: Вычисления на компьютерном Калькуляторе, математические задания в развивающих играх - «Весёлые моторы 1,2», «Лунтик математика», «Маша и медведь – подготовка к школе».

Оборудование: Калькулятор, развивающие игры - «Весёлые моторы 1,2», «Лунтик математика», «Маша и медведь – подготовка к школе».

Тема 7. Технология обработки текстовой информации.

Цель: Познакомить с текстовыми редакторами и их функциями, научить базовым умениям и навыкам набора и редактирования текста.

Теория: Текстовый редактор Блокнот. Текстовый редактор Word. Назначение программ. Основные приемы ввода и редактирования текста.

Практика: Ввод и редактирование текста. Выполнение заданий – «Подпиши картинки», «Набери стихотворение», «Отгадай загадку».

Оборудование: Текстовый редактор Блокнот. Текстовый редактор Word. Карточки с заданиями: «Подпиши картинки», «Набери стихотворение», «Отгадай загадку».

Тема 8. Итоговое занятие.

Цель: Обобщить знания по теме «Компьютер - средство автоматической обработки информации».

Практика: Викторина по теме «Компьютер - средство автоматической обработки информации».

Оборудование: Презентация с вопросами к викторине.

После завершения обучения на стартовом уровне ребенок

Должен знать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;
- основное назначение компьютера;
- название и назначение основных и дополнительных устройств ПК;
- назначение и возможности стандартных приложений Блокнот, Калькулятор, графических редакторов Tux Paint, Art Rage

Должен уметь:

- работать с «мышью» и клавиатурой;
- обращаться с пользовательским интерфейсом;
- работать с текстовой, графической и числовой информацией в стандартных приложениях

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

Базовый уровень рассчитан на детей младшего и среднего школьного возраста уже владеющих начальными знаниями и умениями работы на компьютере. Он направлен на закрепление имеющихся знаний и усвоение новых. Дети знакомятся с современными компьютерными программами. Формируют навыки работы с графической, текстовой, мультимедийной информацией, учатся работать в программной среде Scratch. В результате выполнения практических работ дети с ОВЗ приобретут навыки работы с текстами, научатся работать с презентациями, овладеют начальными навыками программирования. Занятия в основном комбинированные, где практическая работа на компьютере чередуется с выполнением развивающих заданий, работой по карточкам, обсуждением проблемных ситуаций и т.д.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Прикладное программное обеспечение. (15 часов)					
1	Технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор Word.	2	1	1	
2	Технология обработки графической информации. Графический редактор Art Rage.	4	1	3	Выставка рисунков
3	Технология обработки мультимедийной информации. Работа с объектами в программе Microsoft Power Point.	2	0,5	1,5	Демонстрация презентации
4	Среда программирования Scratch.	4	1	3	Демонстрация проекта
5	Работа в современных компьютерных программах.	2	1	1	Выставка календарей, фотоколлажей
6	Итоговое занятие.	1	0	1	

	Всего:	15	4,5	10,5	

Учебно-тематическое планирование

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Прикладное программное обеспечение. (15 часов)				
1	Технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор Word.			
1.1	Основные приёмы редактирования и форматирования теста. Набор, редактирование и форматирование текста.	1	0,5	0,5
1.2	Оформление текстового документа. Выполнение заданий – «Открытка», «Приглашение», «Грамота», «Газетная полоса», «Лекарственные растения».	1	0,5	0,5
2	Технология обработки графической информации. Графический редактор Art Rage.			
2.1	Интерфейс программы Art Rage. Инструменты. Палитра. Фон.	1	0,5	0,5
2.2	Создание рисунка в программе Art Rage с помощью инструмента Стикеры. «Пейзаж».	1	0	1
2.3	Создание рисунка в программе Art Rage с помощью Кальки. «Снегирь».	1	0,5	0,5
2.4	Создание акварельного рисунка в программе Art Rage. «Новый год», «Верба», «8 марта», «9 мая».	1	0	1
3	Технология обработки мультимедийной информации. Работа с объектами в программе Microsoft Power Point.			
3.1	Возможности программы Microsoft PowerPoint.	1	0,5	0,5
3.2	Создание и настройка презентации. «Сосновая горка», «Байкал», «Красная книга».	1	0	1
4	Среда программирования Scratch.			

4.1	Знакомство с интерфейсом. Создание простейшей анимации для спрайта Кот.	1	0,5	0,5
4.2	Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов. «Аквариум».	1	0,5	0,5
4.3	Добавление звуковых эффектов в проект. «Танцпол».	1	0	1
4.4	Рисуем объекты с помощью спрайтов. «Дом».	1	0	1
5	Работа в современных компьютерных программах.			
5.1	Создание календаря в программе «Дизайн календарей». «Новогодний календарь»	1	0,5	0,5
5.2	Создание фотоколлажа в программе «Фотоколлаж». «Моя семья», «Сосновая горка», «Подарок для мамы».	1	0,5	0,5
6	Итоговое занятие. Кроссворд по теме «Прикладное программное обеспечение».	1	0	1
	Всего:	15	4,5	10,5

Содержание

1. Прикладное программное обеспечение.

Тема 1. Технология обработки текстовой информации. Текстовый редактор Word.

Цель: Отработать навыки работы набора, редактирования и форматирования текста.

Теория: Назначение текстового редактора Word. Окно программы Word. Инструменты программы Word. Основные приемы набора, редактирования и форматирования текста.

Практика: Набор, редактирование и форматирование текста. Выполнение заданий – «Открытка», «Приглашение», «Грамота», «Газетная полоса», «Лекарственные растения».

Оборудование: Текстовый редактор Word. Карточки с заданиями. Принтер.

Тема 2. Технология обработки графической информации. Графический редактор Art Rage.

Цель: Познакомить с дополнительными возможностями графического редактора Art Rage, отработать навыки создания графических изображений.

Теория: Назначение графического редактора. Интерфейс. Палитра. Слои. Стикеры. Калька. Свойства инструментов.

Практика: Выполнение рисунков в графическом редакторе ArtRage с использованием различных возможностей программы на темы – «Снегирь», «Пейзаж», «Новый год», «Верба», «8 марта», «9 мая» и пр.

Оборудование: Графический редактор Art Rage. Технологические карты. Принтер.

Тема 3. Технология обработки мультимедийной информации. Работа с объектами в программе Microsoft Power Point.

Цель: Познакомить с понятием компьютерной презентации, с правилами оформления и этапами создания презентаций, с основными приемами оформления слайдов презентации в программе Microsoft PowerPoint.

Теория: Назначение программы Microsoft PowerPoint. Понятия Презентация, Мультимедиа, Анимация, Объекты. Порядок создания презентаций. Возможности программы Microsoft PowerPoint. Меню и панели инструментов.

Практика: Создание презентации в программе Microsoft PowerPoint на темы «Сосновая горка», «Байкал», «Красная книга» и др.

Оборудование: Программа Microsoft PowerPoint. Технологические карты. Колонки.

Тема 4. Среда программирования Scratch.

Цель: Познакомить со средой программирования Scratch, научить создавать простейшие анимации.

Теория: Знакомство со средой Scratch. Фон. Управление спрайтами. Блоки.

Практика: Выполнение проектов в среде программирования Scratch - «Аквариум», «Танцпол», «Футбол» и др.

Оборудование: Среда программирования Scratch. Технологические карты. Колонки.

Тема 5. Работа в современных компьютерных программах.

Цель: Познакомить с возможностями программ «Фотоколлаж», «Дизайн календарей», научить создавать календари, фотоколлажи, открытки.

Теория: Знакомство с назначением и возможностями программ «Фотоколлаж», «Дизайн Календарей». (Другие варианты программ - «Мастер открыток», «Мастер визиток»).

Практика: Создание творческого продукта в современных компьютерных программах на темы «Новогодний календарь», «Моя семья», «Сосновая горка», «Подарок для мамы» и др.

Оборудование: Программы «Фотоколлаж», «Дизайн Календарей», «Мастер открыток», «Мастер визиток». Технологические карты. Принтер.

Тема 6. Итоговое занятие.

Цель: Обобщить знания по теме «Прикладное программное обеспечение».

Практика: Кроссворд по теме «Прикладное программное обеспечение».

Оборудование: Презентация с кроссвордом.

После завершения обучения на базовом уровне ребенок

Должен знать:

- правила техники безопасности при работе на ПК;

- назначение и возможности текстового редактора Word, графического редактора Art Rage, программы для создания презентаций Microsoft Power Point, среды программирования Scratch, программ «Фотоколлаж», «Дизайн календарей».

Должен уметь:

- набирать, редактировать и форматировать текст в текстовом редакторе Word;
- создавать графические изображения в программе Art Rage;
- создавать презентации в программе Microsoft Power Point;
- выполнять проекты в среде программирования Scratch;
- создавать календари, фотоколлажи.

ПРОДВИНУТЫЙ УРОВЕНЬ

Продвинутый уровень рассчитан на формирование основных, базовых компьютерных знаний, умений и навыков, которые выходят за рамки конкретного предмета и нацелены на решение разнообразных жизненных задач. Обучение ведется с детьми, которые освоили два первых уровня программы. На этом этапе рассматривается формирование компьютерной компетенции на основе прикладного программного обеспечения, в частности Microsoft Publisher, Adobe Photoshop, Слайд Шоу Pro, Movavi Video Editor Plus.

Подростки знакомятся с возможностями сети Интернет, приобретают знания и социальные навыки, которые помогут им в дальнейшем стать успешными гражданами цифрового общества.

Также этот уровень направлен на овладение знаниями, умениями и навыками, которые являются компьютерными компетенциями для дальнейшего получения профильного образования.

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
Прикладное программное обеспечение. (11 часов)					
1	Технология обработки текстовой информации. Программа Microsoft Publisher.	2	1	1	Выставка буклетов
2	Технология обработки графической информации. Графический редактор Adobe	4	1	3	Выставка творческих работ
3	Создание видео роликов. Слайд Шоу Pro. Программа Movavi Video Editor Plus.	4	1	3	Демонстрация видеоролико
4	Обобщающее занятие.	1	0	1	Презентация творческих

					работ
Обзор возможностей сети Интернет. (4 часа)					
5	Поиск в сети Интернет.	1	0,5	0,5	
6	Интернет инструменты и полезные сервисы.	2	1	1	Презентация интернет продукта
7	Итоговое занятие.	1	0	1	Презентация творческих работ
	Всего:	15	4,5	10,5	

Учебно-тематическое планирование

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		Всего	**Теория**	**Практика**
Прикладное программное обеспечение. (11 часов)				
1	Технология обработки текстовой информации. Программа Microsoft Publisher.			
1.1	Знакомство с интерфейсом программы Microsoft Publisher.	1	0,5	0,5
1.2	Создание буклета в Microsoft Publisher. «Здоровый образ жизни», «Безопасный интернет», «А вы знали?».	1	0,5	0,5
2	Технология обработки графической информации. Графический редактор Adobe Photoshop.			
2.1	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Назначение и возможности программы.	1	0,5	0,5
2.2	Выделение фрагментов изображения и работа с ними. «Открытка», «Фотоколлаж».	1	0,5	0,5
2.3	Работа с текстом. «Огненный текст», «3-D текст».	1	0	1
2.4	Работа с фото. «Эффект объёмного изображения», «Размытый фон».	1	0	1
3	Создание видео роликов. Слайд Шоу Pro. Программа Movavi Video Editor Plus.			

3.1	Создание слайд-шоу из фотографий в программе Слайд Шоу Pro. «Слайд шоу - Моя семья».	1	0,5	0,5
3.2	Интерфейс программы Movavi Video Editor Plus.	1	0,5	0,5
3.3	Монтаж видеоролика. «А у нас в Сосновой горке!», «Поздравление».	1	0	1
3.4	Добавление звука и переходов в видео ролик.	1	0	1
4	Обобщающее занятие. Презентация творческих работ.	1	0	1
Обзор возможностей сети Интернет. (4 часа)				
5	Поиск в сети Интернет. Примеры запросов и поиск информации в сети Интернет.	1	0,5	0,5
6	Интернет инструменты и полезные сервисы.			
6.1	Обзор полезных интернет инструментов и сервисов.	1	1	0
6.2	Интернет сервис для графического дизайна Canva. Создание творческого продукта в Интернет сервисе Canva.	1	0	1
7	Итоговое занятие. Презентация творческих работ.	1	0	1
	Всего:	15	4,5	10,5

Содержание

1. Прикладное программное обеспечение.

Тема 1. Технология обработки текстовой информации. Программа Microsoft Publisher.

Цель: Познакомить с интерфейсом и возможностями программы Microsoft Publisher, научить создавать публикации, буклеты.

Теория: Знакомство с интерфейсом программы. Добавление полей для ввода текста. Ввод графических объектов. Разработка и создание структуры буклета. Настройка параметров буклета.

Практика: Создание и оформление публикации, буклета - «Здоровый образ жизни», «Безопасный интернет», «А вы знали?».

Оборудование: Microsoft Publisher, технологическая карта, принтер.

Тема 2. Технология обработки графической информации. Графический редактор Adobe Photoshop.

Цель: Познакомить с интерфейсом и возможностями графического редактора Adobe Photoshop, научить обрабатывать графические изображения.

Теория: Назначение графического редактора Adobe Photoshop. Инструменты. Слои. Фильтры. Текст.

Практика: Обработка графических изображений средствами программы Adobe Photoshop. «Открытка», «Фотоколлаж», «Огненный текст», «3-D текст», «Эффект объёмного изображения», «Размытый фон».

Оборудование: Графический редактор Adobe Photoshop, технологическая карта, принтер, фотоаппарат.

Тема 3. Создание видео роликов. Слайд Шоу Pro. Программа Movavi Video Editor Plus.

Цель: Познакомить с программами Слайд Шоу Pro, Movavi Video Editor Plus, научить создавать слайд-шоу и видеоролики.

Теория: Знакомство с программой Слайд Шоу Pro. Интерфейс. Эффекты. Переходы. Интерфейс программы Movavi Video Editor Plus. Монтаж. Звук. Футажи. Переходы. Сохранение и демонстрация видеоролика.

Практика: Создание слайд шоу и видео ролика. «Слайд шоу - Моя семья», «А у нас в Сосновой горке!», «Поздравление».

Оборудование: Программа Слайд Шоу Pro, программы Movavi Video Editor Plus, подборки фото, музыки, колонки, фотоаппарат.

Тема 4. Обобщающее занятие.

Цель: Отработать умение обобщать полученные знания путём защиты творческого проекта.

Практика: Презентация творческих работ.

Оборудование: Проектор, колонки.

2. Обзор возможностей сети Интернет.

Тема 5. Поиск в сети Интернет.

Цель: Формирование навыков поисковой деятельности в сети Интернет, отработка навыков создания запросов для организации эффективного поиска.

Теория: Поисковые системы. Принципы работы в поисковых системах. Правила построения поисковых запросов. Сохранение найденной информации.

Практика: Примеры запросов и поиск информации в сети Интернет.

Оборудование: Доступ в сеть Интернет, интернет-браузер, колонки.

Тема 6. Интернет инструменты и полезные сервисы.

Цель: Знакомство и формирование навыков работы с интернет инструментами и сервисами.

Теория: Обзор полезных интернет сервисов для обучения и развития творческого потенциала.

Практика: Поиск и работа в интернет сервисах. Создание творческого продукта в Интернет сервисе для графического дизайна Canva.

Оборудование: Доступ в сеть Интернет, интернет-браузер, колонки, сервис для графического дизайна Canva.

Тема 7. Итоговое занятие.

Цель: Отработать умение обобщать полученные знания путём защиты творческого проекта.

Практика: Презентация творческих работ.

Оборудование: Проектор, колонки.

После завершения обучения на продвинутом уровне ребенок

Должен знать:

- основные инструменты и операции графического редактора Adobe Photoshop;
- назначение и основные функции программы Microsoft Publisher;
- основы видеомонтажа в программах Слайд Шоу Pro, Movavi Video Editor Plus;
- назначение и виды поисковых систем сети Интернет;
- виды интернет инструментов и сервисов сети Интернет

Должен уметь:

- создавать буклеты, публикации в программе Microsoft Publisher;
- применять графический редактор Adobe Photoshop для создания и редактирования изображений;
- монтировать простые видеоролики в программах Слайд Шоу Pro, Movavi Video Editor Plus;
- осуществлять поиск информации в сети интернет;
- использовать интернет сервисы для образовательной и творческой деятельности.

Подведение итогов реализации программы

Контроль за освоением программного содержания состоит из следующих этапам:

1) Входной контроль. На первом учебном занятии педагогом проводится вводное тестирование, наблюдение, беседа с ребенком, родителями или законными представителями для определения начального уровня владения навыками работы на компьютере.

2) Текущий контроль уровня знаний осуществляется на каждом занятии по результатам выполнения тестовых заданий, практических работ, интеллектуальных игр.

3) Промежуточный контроль усвоения материала осуществляется по завершению изучения отдельных тем с помощью итоговой самостоятельной работы, творческой работы или тестирования.

4) Итоговый контроль проходит в конце курса реабилитации в форме тестирования и защиты творческого проекта. Педагог обобщает результаты, заносит их в карту владения

навыками работы на компьютере (см.приложение) и определяет уровень освоения ребенком программы.

Уровни освоения ребенком программы:

- низкий (Н) – без улучшений;
- средний (С) – незначительное улучшение;
- высокий (В) – улучшение.

Материально-техническое обеспечение программы

Перечень учебно-методических средств обучения:

– Компьютер
– Колонки
– Проектор
– Принтер
– Модем
– Устройства вывода звуковой информации
– Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь, в том числе и адаптированная клавиатура с большими кнопками и накладкой, роллер, выносная кнопка для детей с ОВЗ.
– Устройства создания графической информации (графический планшет)
– Устройства для записи (ввода) визуальной и звуковой информации: сканер; фотоаппарат; видеокамера

Программные средства:

– Операционная система
– Клавиатурный тренажер
– Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы
– Звуковой редактор
– Система оптического распознавания текста
– Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.)
– Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.)
– Браузер (входит в состав операционных систем или др.)

Используемые средства программного обеспечения:

- СамоучительWindowsXP для детей (пошаговая интерактивная обучающая система)
- Самоучитель MicrosoftWord для детей (пошаговая интерактивная обучающая система)
- «Мир информатики» 1-2 год обучения
- «Мир информатики» 3-4 год обучения
- Графический редактор Tux Paint

- Графический редактор ArtRage 2.5
- Графический редактор Adobe Photoshop
- Программа Слайд Шоу Pro
- Видео редактор Movavi Video Editor Plus
- Программа «Дизайн календарей»
- Программа «Фотоколлаж»
- Программа Microsoft Publisher
- Среда программирования Scratch
- Развивающие и обучающие игры: «Рисуем, учимся, играем», Компьютер Ежика, Маша и Медведь "Подготовка к школе", Маша и Медведь - «Развивающие задания для малышей», Попугай Кеша - «Уроки внимательности и аккуратности», Непоседа, Лунтик учится рисовать, Лунтик в поисках звезды, Лунтик - подготовка к школе, Лунтик – математика, Лунтик – русский язык, Веселые моторы 1,2 и др.

Список использованной литературы

1. Тур С.Н. Методическое пособие по информатике для учителей 5-6 классов.- 2-е изд., СПб.2006
2. Мир информатики: Базовое учебное пособие для первого года обучения. / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.
3. *Могилев А.В., Булгакова Н.Н.* Методические рекомендации к учебному комплексу “Мир информатики”. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005, 144 с.
4. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017
5. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). – М.: Баласс, Школьный дом, 2010. – 64 с.
6. Горячев А.В. Информатика и ИКТ. (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2010. – 80 с
7. Информатика в играх и задачах. 2 класс (1-4). Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс. Экспресс. – 1998. – 96 с.
8. Информатика в играх и задачах. 3 класс (1-4). Методические рекомендации для учителя. – М.: Баласс. Экспресс. – 1998. – 96 с.
9. Мир информатики: Учебник для первого года обучения в начальной школе. / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003, 80 с.
10. Тучкевич Е. И. «Самоучитель Adobe Photoshop CS2». — СПб: БХВ-Петербург, 2006. —368 с: ил
11. AdobeR Photoshop 7.0. Официальный учебный курс. Учебное пособие — М: Издательство ТРИУМФ, 2003 -496 с.: ил.

12. Егоров Е.А. Информатика. Поурочные планы по учебнику Макаровой Н.В. 8 класс. - Волгоград: ИТД «Корифей».

13. Гилярова М.Г. Информатика. 7 класс. Поурочные планы по учебнику Н.В. Макаровой «Информатика. Базовый курс. 7-9 классы». Волгоград: Учитель, 2007

14. Калашников Ю.И., Чурюмова Е.Ю. Информатика. 8 класс. Формирование компьютерных компетенции: практические работы. - Волгоград: Учитель, 2007

15. Лильин Е.Т., Кулишов Н.Н., Горвиц Ю.М. Компьютерные технологии реабилитации в педиатрии, Москва 2004

16. Соколова О.Л. Универсальные поурочные разработки по информатике. 10 класс. М.:ВАКО, 2006

17. УМК Семакин И. Г. и др. - https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/2/

18. Шелепаева А.Х. Поурочные разработки по информатике: 8-9 классы. - 2-е изд., перераб. и доп. -М.: ВАКО, 2006