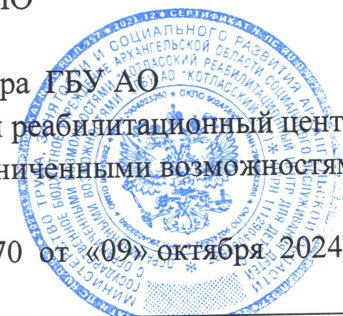




МИНИСТЕРСТВО ТРУДА, ЗАНЯТОСТИ И СОЦИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ
АРХАНГЕЛЬСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное учреждение Архангельской области
социального обслуживания детей с ограниченными возможностями
«Котласский реабилитационный центр для детей
с ограниченными возможностями»

<p>РАССМОТРЕНО</p> <p>Методическим советом ГБУ АО «Котласский реабилитационный центр для детей с ограниченными возможностями»</p> <p>Протокол № 2 от «09» октября 2024 г.</p>	<p>УТВЕРЖДАЮ</p> <p>И.о. директора ГБУ АО «Котласский реабилитационный центр для детей с ограниченными возможностями»</p> <p>Приказ № 270 от «09» октября 2024 г.</p> 
---	---

АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

«Я с компьютером дружу»
для детей с интеллектуальными нарушениями

(Социально-педагогическая направленность)

Для обучающихся 8-18 лет

Срок реализации: 2 месяца

Составитель:
педагог дополнительного образования
Скорнякова Светлана Викторовна

Котлас, 2024 г.

АННОТАЦИЯ

Полное название	Адаптированная дополнительная общеобразовательная программа для детей с интеллектуальными нарушениями «Я с компьютером дружу»
Автор программы	Скорнякова С.В.
Дата создания	2024 г.
Характеристика программы	Программа предусматривает: - развитие навыков владения внешними устройствами компьютера; - развитие высших психических функций: свойств мышления, памяти, внимания.
Направленность	Социально-педагогическая
Уровень программы	Стартовый
Возраст обучающихся	8-18 лет
Цели и задачи	<p>Цель программы – развитие навыков владения внешними устройствами компьютера (мышь, клавиатура) у детей с интеллектуальными нарушениями, с использованием специализированного оборудования и программного обеспечения в Дататеке, способствующих успешной адаптации в современном обществе.</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формировать навык работы с персональным компьютером; - Обучать основным умениям, необходимым в работе с компьютером. <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Развивать психические процессы: внимание, логическое мышление (классификация, сравнение, обобщение), воображение; - Развивать эмоционально – волевую сферу ребёнка. - Развивать зрительно-пространственную ориентировку. <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Воспитывать интерес к процессу познания; - Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.
Новизна программы	Основной формой обучения по программе является использование компьютерных игр, которые позволяют сделать

	увлекательным и интересным процесс изучения специфики работы на компьютере.
Сроки реализации	2 месяца
Краткое содержание программы	Каждое занятие включает в себя игровые задания: 1. Игры и игровые задания для развития навыков владения внешними устройствами компьютера 2. Игровые задания для развития логики, внимания, памяти,
Прогнозируемые результаты	К концу обучения по программе дети будут знать: - назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»; - правила безопасной работы с компьютером. Будут уметь: - пользоваться манипулятором «мышь»; - различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши; - выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши); - рисовать рамку на экране с нажатой левой кнопкой мыши; - перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши; - пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»; - выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней); - нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране; - вводить строку символов в окно ввода, удалять символы с помощью клавиши «Backspace».

Пояснительная записка

В современном мире, мире в котором информационный поток, обрушивающийся на человека настолько велик, что людям волей неволей приходится прибегать к помощи разнообразной техники. Сейчас трудно представить себе человека, не пользующегося телевизором и радио, компьютером, электрическим чайником и холодильником, и этот список можно продолжать до бесконечности. Вся наша жизнь стала настолько зависеть от созданных нами вещей, что если бы человек вдруг лишился бы их, то долго просуществовать в этом мире он не смог бы.

Компьютер, являясь самым современным инструментом для обработки информации, может служить и мощным техническим средством обучения и играть роль незаменимого помощника в воспитании и развитии ребенка с нарушениями опорно-двигательного аппарата.

Актуальность программы, адаптированная дополнительная общеобразовательная программа для обучающихся с интеллектуальными нарушениями «Я с компьютером дружу» (далее АДОП «Я с компьютером дружу») заключается в том, что в настоящее время идет компьютеризация процесса образования, в классах для обучающихся с интеллектуальными нарушениями применяются компьютеры и информационные технологии при изучении отдельных предметов. Однако для овладения компьютерной техникой и компьютерными технологиями этого явно недостаточно. Необходимо развивать направление, в котором объектом изучения является работа на компьютере. В дальнейшем поможет ребенку с интеллектуальными нарушениями легче адаптироваться к жизни в обществе, т.к. компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремится 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. Целью введения компьютера в жизнь ребенка с задержкой психического развития является прежде всего, формирование у него психологической готовности к жизни в обществе, широко использующем информационные технологии.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и 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 моторику рук.

Кроме того, важным моментом, является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Общение детей с ограниченными возможностями здоровья с компьютером начинается с компьютерных игр, тщательно подобранных с учетом возраста.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, но получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Таким образом, у него развиваются такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Выполняя игровые задания на компьютере, ребенок рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

Общение с ПК вызывает 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, и именно эти качества обеспечивают психологическую готовность ребенка к обучению в школе.

Цель программы – развитие навыков владения внешними устройствами компьютера у детей с интеллектуальными нарушениями, способствующих успешной адаптации в современном обществе.

Задачи:

Образовательные:

- Формировать навык работы с персональным компьютером;
- Обучать основным умениям, необходимым в работе с компьютером.

Развивающие:

- Развивать психические процессы: внимание, логическое мышление (классификация, сравнение, обобщение), воображение;
- Развивать эмоционально – волевую сферу ребёнка.
- Развивать зрительно-пространственную ориентировку.

Воспитательные:

- Воспитывать интерес к процессу познания;
- Воспитывать самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

Отличительными особенностями программы является присутствие интерактивных объектов для практической работы, таких как:

- *Упражнения* – интерактивные информационные объекты, которые требуют решения определенной задачи, поставленной перед обучающимся в инструкции. Условия упражнения, как правило, неизменны при повторных запусках. Поставленная в

упражнении задача может принадлежать одной из областей знаний, изучаемых в школе.

- *Игры*, в отличие от упражнений, имеют доминирующую развлекательную составляющую. Следуя правилам игры, достигая поставленной задачи, обучающийся тренирует те или иные навыки работы за компьютером.
- *Тренажеры* предназначены для целенаправленного развития определенных навыков работы ребенка с задержкой психического развития за компьютером.

Все учебные объекты разработаны с учетом санитарных ограничений на время активной работы учащихся за компьютером.

Еще одной отличительной особенностью данной программы является то, что, в программе отводится место развивающим и логическим компьютерным играм. Игра дает ребенку возможность попробовать себя в новой роли, открыть в себе новые, ранее неведомые качества. Сегодня существуют множество игр различной направленности:

- Стратегии – развивают способность логически мыслить, учат собранности, терпению и усидчивости;
- 3Daction и симуляторы – развивают реакцию и зрительно-моторные навыки;
- Квесты – находчивость и нестандартное мышление;

Игра является стимулом для качественного и быстрого выполнения задания.

Через игру осваиваются навыки работы на компьютере, что повышает интерес к занятиям, а так же улучшают такие функции у детей, как владение клавиатурой, манипулятором «мышь», скорость реакции, внимательность, наблюдательность. Программа предоставляет ребенку возможность посредством игры расширить свой кругозор в области средств вычислительной техники, их устройства и программного обеспечения.

Адресат программы: программа адресована работе с детьми с интеллектуальными нарушениями.

Современный ребенок с нарушенным интеллектом, так же, как и все остальные, живет в мире компьютерных и инновационных технологий. Однако для детей с интеллектуальными нарушениями информация должна поступать небольшими порциями и постоянно повторяться, при этом необходимо создавать эффекты, которые привлекали бы внимание учащихся, например:

- для усвоения новых знаний;
- для практических занятий;
- для проверки полученных знаний.

Здоровье сберегающие технологии направлены на сохранение, формирование и укрепление здоровья детей с интеллектуальными нарушениями.

Для обучающихся с интеллектуальными нарушениями при освоении программ дополнительного образования должно быть обеспечено: использование для обучения преимущественно игровой формы; обучение на предметно-действенной основе; упрощение материала и его представление в виде детальных элементов; обеспечение смены видов деятельности в ходе занятия, использование различных модальностей для удержания внимания детей; постепенное усложнение видов деятельности, постепенный

переход от подражаний и действий по образцу к выполнению заданий по вербальной инструкции; многократное повторение изучаемого и усвоенного материала занятий и его использование в новых заданиях, упражнениях, ситуациях; эмоциональное подкрепление деятельности ребенка, создание ситуации успеха при выполнении заданий.

В данную программу включены компьютерные игры, которые будут способствовать развитию познавательной активности ребенка, и побуждать его к активному пополнению знаний об окружающем мире. Благодаря этому у детей развиваются психические процессы мышление, память, восприятие, познавательная активность. В этих играх, как и во всякой творческой деятельности, ребенку потребуется активизировать свое мышление, сообразительность, находчивость, умение рассуждать.

Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а также приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Срок реализации программы – 1 (один) месяц – 8 занятий (8 часов). Продолжительность занятия составляет 30 минут (что соответствует 1 академическому часу). В зависимости от уровня развития навыка владения компьютером выбирается 1 уровень сложности (блок 1) или 2 уровень сложности (блок 2).

Формы и режимы занятий:

Режим занятий: занятия проводятся с периодичностью 2 раза в неделю. Продолжительность каждого занятия — 30 минут. Период непосредственного пребывания перед экраном монитора составляет: 20 минут – 1-2 классы; 25 минут – 3-4 классы, 30 минут – 5-9 классы.

Форма организации деятельности на занятии – индивидуальная.

Форма проведения занятий – практические и игровые занятия.

Структура занятия:

1. Приветствие
2. Включение компьютера
3. Игровые, развивающие, логические задания
4. Выключение компьютера
5. Прощание

Предполагаемые результаты реализации программы

Дети будут знать:

- назначение основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»;
- правила безопасной работы с компьютером.

Будут уметь:

- пользоваться манипулятором «мышь»;
- различать на экране монитора указатель курсора и указатель мыши;
- выбирать объект на экране с помощью мыши (устанавливать указатель мыши и щелкать левой кнопкой мыши);

- рисовать рамку на экране с нажатой левой кнопкой мыши;
- перемещать объект с нажатой левой кнопкой мыши;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter»;
- выбирать щелчком мыши нужную строку в поле запроса типа «список» (главное меню, меню уровней);
- нажимать щелчком мыши кнопки действий на экране;
- вводить строку символов в окно ввода, удалять символы с помощью клавиши «Backspace».

Формы контроля

Для мониторинга усвоения программы используются диагностическая карта (см. Приложение 3). Методика оценки от 0 до 3 баллов:

- 3 – реализовано на высоком уровне;
- 2 – реализовано на среднем уровне (достаточно хорошем уровне),
- 1 – реализовано на низком уровне (частично),
- 0 – не реализована (программа не усвоена).

Учебный план. 1 Блок.

п/п.№	Содержание	Кол-во заняти й	Кол-во часов	Формы промежуточной аттестации/ контроля
1	Вводное занятие «Знакомство с компьютером»	1	1	Сбор анамнеза, заполнение диагностической карты
2	«Компьютерная азбука» - алгоритм включения, выключения компьютера; - правильное удержание мыши; - правильная постановка рук при работе на клавиатуре.	4	4	Действия по показу; Педагогическое наблюдение
3	«Развиваемся с компьютером» - игры на развитие внимания, мышления, памяти; - знакомство с окружающим миром; - развитие творческого воображения.	3	3	Действия по показу; Педагогическое наблюдение
Всего		8	8	

Учебный план. 2 Блок.

п/п.№	Содержание	Кол-во заняти й	Кол-во часов	Формы промежуточной аттестации/ контроля
1	Изучение программного обеспечения Microsoft Word Главная панель. Панель форматирования. Панель рисования Панель таблица и границы. Панель вставка. Изучение взаимосвязи букв и цифр и клавиши Shift	4	4	Сбор анамнеза, заполнение диагностической карты
2	Знакомство с виртуальной сетью Что такое интернет. Как он работает Поиск и сохранение клипартов на компьютер. Социальные сети.	3	3	Действия по показу; Педагогическое наблюдение
3	Итоговое занятие Практическая работа «Редактирование текста, фигур, таблиц по своему вкусу»	1	1	Педагогическое наблюдение
Всего		8	8	

Содержание программы. 1 Блок.

п/п № занятия	Направление	Уч. Часы (акад.)	Программное содержание
			Практика (игры и игровые упражнения)
1	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	1. Алгоритм включения 2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 5. Алгоритм выключения компьютера.
2	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	1. Алгоритм включения 2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 5. Алгоритм выключения компьютера.
3	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	1. Алгоритм включения 2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 5. Алгоритм выключения компьютера.
4	Развитие навыка владения	1	1. Алгоритм включения

	левой кнопкой мыши		<p>2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1);</p> <p>4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>5. Алгоритм выключения компьютера.</p>
5	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	<p>1. Алгоритм включения</p> <p>2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1);</p> <p>4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>5. Алгоритм выключения компьютера.</p>
6	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	<p>1. Алгоритм включения</p> <p>2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1);</p> <p>4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>5. Алгоритм выключения компьютера.</p>
7	Развитие навыка владения левой кнопкой мыши	1	<p>1. Алгоритм включения</p> <p>2. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>3. Гимнастика для глаз «Большие глаза» (приложение 1);</p> <p>4. Игровое задание из серии игр 1С: Образовательная коллекция «Развивающие игры. Логика. Внимание. Память»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p> <p>5. Алгоритм выключения компьютера.</p>
8	Развитие навыка владения левой/правой кнопкой мыши	1	<p>1. Алгоритм включения</p> <p>2. Игровое задание из серии развивающих игр «Лунтик»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2);</p>

			3. Гимнастика для глаз «Большие глаза» (приложение 1); 4. Игровое задание из серии развивающих игр «Лунтик»; серии развивающих игр «Маша и медведь» (приложение 2); 5. Алгоритм выключения компьютера.
--	--	--	--

Содержание программы. 2 Блок.

п/п № занятия	Направление	Уч. Часы (акад.)	Программное содержание
			Практика (игры и игровые упражнения)
1	Изучение программного обеспечения Microsoft Word	1	1. Алгоритм включения 2. Главная панель. Панель форматирования; 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Главная панель. Панель форматирования; 5. Алгоритм выключения компьютера.
2	Изучение программного обеспечения Microsoft Word	1	1. Алгоритм включения 2. Панель рисования. Панель таблица и границы; 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Панель рисования. Панель таблица и границы; 5. Алгоритм выключения компьютера.
3	Изучение программного обеспечения Microsoft Word	1	1. Алгоритм включения 2. Панель рисования. Панель таблица и границы; 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Панель рисования. Панель таблица и границы; 5. Алгоритм выключения компьютера.
4	Изучение программного обеспечения	1	1. Алгоритм включения 2. Панель вставка. Изучение взаимосвязи букв и цифр и клавиши Shift;

	Microsoft Word		<ul style="list-style-type: none"> 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Панель вставка. Изучение взаимосвязи букв и цифр и клавиши Shift; 5. Алгоритм выключения компьютера.
5	Знакомство с виртуальной сетью	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Алгоритм включения 2. Что такое интернет. Как он работает; 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Что такое интернет. Как он работает; 5. Алгоритм выключения компьютера.
6	Знакомство с виртуальной сетью	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Алгоритм включения 2. Поиск и сохранение клипартов на компьютер; 3. Гимнастика для глаз «Смотрим в окно» (приложение 1); 4. Поиск и сохранение клипартов на компьютер; 5. Алгоритм выключения компьютера.
7	Знакомство с виртуальной сетью	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Алгоритм включения 2. Социальные сети; 3. Гимнастика для глаз «Большие глаза» (приложение 1); 4. Социальные сети; 5. Алгоритм выключения компьютера.
8	Итоговое занятие	1	<ul style="list-style-type: none"> 1. Алгоритм включения 2. Практическая работа «Редактирование текста, фигур, таблиц по своему вкусу»; 3. Гимнастика для глаз «Большие глаза» (приложение 1); 4. Практическая работа «Редактирование текста, фигур, таблиц по своему вкусу»; 5. Алгоритм выключения компьютера.

Условия реализации программы. 1 Блок.

№	Название раздела	Форма организации занятий	Методы	Дидактический материал	Информационно-методическое оснащение	Техническое оснащение
1	Вводное занятие. «Знакомство с компьютером» Оценка уровня владения внешними устройствами компьютера	Индивидуальное	Действия по показу. Диагностическое наблюдение, беседа.	Игровые задания направлены на определение уровня владения компьютером Приложение 2	Диагностическая карта; Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.; Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).	- стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой Clevy; - мышь проводная; - графический планшет Bamboo Fun; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - выносная компьютерная кнопка Smoothie 75.
2	Развитие навыков владения внешними устройствами компьютера	Индивидуальное	Действия по показу.	Игровые задания направлены на развитие навыка владения манипулятором «мышь» и клавиатура Приложение 2	Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.; Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).	- стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой Clevy; - мышь проводная; - графический планшет Bamboo Fun; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - выносная компьютерная кнопка Smoothie 75.

3	Закрепление навыков владения внешними устройствами компьютера; Развитие психических процессов	Индивидуальное	Действия по показу.	Игровые задания направлены на развитие навыка владения манипулятором «мышь» и клавиатурой Приложение 2	Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации дл родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.; Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).	- стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой Clevy; - мышь проводная; - графический планшет Bamboo Fun; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - выносная компьютерная кнопка Smoothie 75.
---	--	----------------	---------------------	---	---	---

Условия реализации программы. 2 Блок.

№	Название раздела	Форма организации занятий	Методы	Дидактический материал	Информационно-методическое оснащение	Техническое оснащение
1	Изучение программного обеспечения	Индивидуальное	Действия по показу. Диагностическое наблюдение, беседа.	пакет Microsoft Office	Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.; Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).	- стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой CleVu; - мышь проводная; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
2	Знакомство с виртуальной сетью	Индивидуальное	Действия по показу.	выход в интернет	Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.; Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).	- стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой CleVu; - мышь проводная; - джойстик компьютерный Optima Joystick;

3	Итоговое занятие	Индивидуальное	Педагогическое наблюдение	пакет Microsoft Office	<p>Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.;</p> <p>Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - стол, стул; - моноблок - клавиатура проводная с крупными кнопками и накладкой Clevy; - мышь проводная; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
---	------------------	----------------	---------------------------	------------------------	---	---

Список информационных ресурсов:

1. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. Планирование занятий, рекомендации, дидактический материал, консультации для родителей. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
2. Горностаева А.М., Дорофеева Г.Г., Николаев А.С., Серова Н.П. Информатика. 5-11 классы: развернутое тематическое планирование по учебникам Л.Л. Босовой, Н.Д. Угриновича / авт. – сост. А.М. Горностаева (и др.). – Волгоград: Учитель, 2012. – 160 с.
3. Забрамная С. Д. Психолого-педагогическая диагностика умственного развития детей. М.: Просвещение, 1995.
4. Плаксин М.А. Информатика. Программа для начальной школы: 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 108 с.: ил. – (Программы и планирование).

Гимнастика для глаз «Смотрим в окно»

Цель: снятие зрительного напряжения.

Делаем точку из пластилина и лепим на стекло. Выбираем за окном далекий объект, несколько секунд смотрим вдаль, потом переводим взгляд на точку.

Гимнастика для глаз «Большие глаза»

Цель: укрепление мышц век, улучшение кровообращения, расслабление мышц глаз.

Сидим прямо. Крепко зажмуриваем глаза на 5 секунд, затем широко открываем их.

Повторяем 8-10 раз.

Гимнастика для глаз «Греем глаза»

Цель: снятие зрительного напряжения.

Разогреваем ладони потиранием друг о друга. Закрываем глаза и прикладываем ладошки к векам. Повторить 2 раза.

Пример содержания компьютерных игр. 1 Блок.

	Название	Задачи	Содержание	Технические средства обучения
1	«Маша и медведь. Развивающие задания для малышей»			
	«Поле чудес»	- найти пару: предмет и его графическое изображение	В центре колеса расположен рисунок, а на его края изображения разных предметов. Надо найти тот предмет, который похож на рисунок, и нажать на предмет.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - сенсорная доска
	«Тени облаков»	- выбор, выделение и перемещение объекта с помощью ЛКМ; - найти правильную тень	Внимательно рассмотреть тени и найти на, что они похожи. Выбрать предмет и переместить его на ту тень, на которую он похож.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - сенсорная доска
	«Марки. Третий лишний»	- выбор и выделение объекта с помощью ЛКМ; - найти лишний предмет	Необходимо разложить марки в альбоме. Внимательно рассмотреть 3 изображения и выбрать 1 лишнее нажав на него мышью.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - сенсорная доска
	«Найди пару»	- выбор и выделение объекта с помощью ЛКМ; - найти пару к указанному предмету	Мишка показывает картинку с изображением предмета. Необходимо найти к нему пару, щелкнув по предмету ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick; - сенсорная доска
	«Коробка конфет»	- управление клавишами на клавиатуре «вверх», «вправо»; - догнать медведя	Необходимо догнать медведя, преодолевая препятствия. Используя клавиши: прыжок – клавиша «вверх », продвижение вперед – клавиша «вправо »	клавиши управления курсором на клавиатуре
2	«Маша и медведь. Подготовка к школе»			
	«Учим новые слова»	- выбор, удержание и перетаскивание объекта с помощью ЛКМ; - составить слова из букв	На экране даны буквы, необходимо составить слова из этих букв, перетаскивая их в нужные клеточки с помощью ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Фотоальбом»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - выбрать правильное описание для фото	Необходимо выбрать правильное описание для фото, прослушав рассказ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Поймай пчел»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ;	Необходимо решить пример и с помощью ЛКМ указать	- мышь; - джойстик

		- решить пример	правильный ответ, выбрав число внизу экрана.	компьютерный Optima Joystick;
	«Посчитай пчел»	- выбор, удержание и перетаскивание объекта с помощью ЛКМ; - решить пример	Необходимо решить пример и с помощью ЛКМ перетащить в улей нужное количество пчел.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Накорми собачку»	- выбор и выделение объекта с помощью ЛКМ; - решить пример	Необходимо решить пример и указать правильный ответ ЛКМ, нажав на нужное число в низу экрана.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Собери чемодан»	- выбор, выделение и перемещение объекта с помощью ЛКМ; - найти нужный предмет	Необходимо положить в чемодан предметы, указанные в списке. Для этого выбери нужный предмет с помощью ЛКМ и перенеси его в чемодан, чтобы отпустить предмет необходимо нажать снова ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
3	«Лунтик. Тренируем память и внимание»			
	«Пирожные»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - найди такой же	Необходимо найти 2 одинаковые по цвету и форме половинки пирожных, и выбрать их, щелкнув по ним ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Пикник»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - найди лишний предмет	Необходимо найти лишний предмет, не похожий на остальные, и выбрать его, нажав на него ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Выставка»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - дорисовать картинку по образцу	Необходимо раскрасить вторую половину картины, точно также как раскрашена первая, выбрав необходимый цвет в нижней части экрана.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Клеим картины»	- выбор, выделение и перетаскивание объекта с помощью ЛКМ; - собрать целое из частей	Необходимо собрать картину из частей по черновику. Для этого нужно перетащить квадрат с помощью ЛКМ на свое место на черновике.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Запусти кораблик»	- выбор, выделение и перемещение объекта с помощью ЛКМ; - найти предмет такого же цвета и размера	Необходимо установить мачту на кораблик такого же цвета и размера. Для этого необходимо ЛКМ щелкнуть на нужной мачте и перенести ее на нужный корабль и щелкнуть ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Спаси кораблик»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - найти названный предмет	Необходимо спасти кораблик, который называет герой. Для этого нужно	- мышь; - джойстик компьютерный

			нажать ЛКМ на названный кораблик.	Optima Joystick;
	«Коллекция камней»	- выбор, выделение и перемещение объекта с помощью ЛКМ; - сортировать предметы по цветам	Необходимо разложить камни в корзинки по цветам. Для этого выбрать камень ЛКМ и перенести его в нужную корзину.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Транспортер»	- выбор объекта с помощью ЛКМ; - сортировать съедобные и не съедобные предметы	Необходимо рассортировать предметы. Если предмет съедобный нажимаем ЛКМ зеленую кнопку на пульте, если не съедобный – красную.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Фрукты»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - запомнить какого предмета не стало	Необходимо запомнить какие фрукты лежат на столе. Затем с помощью ЛКМ выбрать в верхней части экрана недостающий предмет.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Где лежит?»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - запомнить где лежит необходимый предмет	Необходимо запомнить в каком ящике лежат фрукты. Чтобы сказать в каком ящике лежит фрукт, необходимо нажать на него ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
4	«Лунтик. Учи цифры»			
	«Собери игрушки»	- выбор, выделение и перемещение объекта с помощью ЛКМ; - собрать предметы по порядку	Необходимо собрать игрушки, расставляя их на места в правильном порядке.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Поезд»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - сосчитать предметы	Необходимо указать, сколько червячков нужно забрать. Для этого нужно нажать ЛКМ на цифру в верхней части экрана.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Добыча камней»	- перемещение курсора по экрану; - собирать предметы	Необходимо ловить камни в корзинку, передвигая мышь влево/вправо.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Волшебный сундук»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - счет до 10	Необходимо выбрать цифру, нажав на рычаг, и сундук покажет нужное количество камней.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Лифт»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - счет до 10	Необходимо перевезти вещи на лифте. Для этого нужно нажать левой кнопкой мыши на цифру с нужным этажом.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Весы»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - сравнение чисел	Необходимо сравнить вес груза на правой и левой чашах весов, а затем с помощью ЛКМ указать	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;

			нужный знак >, < или =.	
	«Кладовая»	- выбор, выделение объекта с помощью ЛКМ; - счет до 10; - сравнение чисел	Необходимо показать, сколько меда нужно добавить в банку, чтобы уравновесить весы. Для этого нужно выбрать ответ внизу экрана, щелкнув на него ЛКМ.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
5	логические игры компании Nevosoft			
	«4 элемента»	- выбор, выделение, перемещение, перетаскивание объекта с помощью ЛКМ;	Красочная игра 4 Элемента выполнена в самых различных жанрах. «Квест», «собери тройку», поиск отличий переплелись в ней в причудливый узор. Вам предстоит восстановить волшебные книги четырех стихий: Земли, Огня, Воды и Воздуха.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Королевство фей»	- выбор, выделение, перемещение, перетаскивание объекта с помощью ЛКМ;	В игре предстоит спасти маленьких фей из плена. Для этого есть пушка, стреляющая разноцветными шариками. Для прохождения уровня необходимо освободить всех фей.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;
	«Детективные истории»	- выбор, выделение, перемещение, перетаскивание объекта с помощью ЛКМ;	В это классический ай-спай. Помогите Анжеле распутать клубок интриг, загадок и потерянных вещей. На пути к разгадке трех тайн вас ждут сто шестьдесят уровней с интересными мини-играми.	- мышь; - джойстик компьютерный Optima Joystick;

Диагностическая карта. 1 Блок.

ФИО: _____
 Дата рождения: _____ возраст: _____
 Период реабилитации: _____
 Служба: _____

№	Критерии \ параметры оценки I уровень	Степень сформированности навыка							
		Начало усвоения программы				Окончание усвоения программы			
		Дата:				Дата:			
		Несформировано	Сформировано недостаточно, требуется значительная помощь	Сформировано недостаточно, требуется незначительная помощь	Сформировано	Несформировано	Сформировано недостаточно, требуется значительная помощь	Сформировано недостаточно, требуется незначительная помощь	Сформировано
1	Правильное включение ПК								
2	Безопасность работы за компьютером								
3	Внешние устройства компьютера:								
	Компьютерная мышь как устройство ввода информации								
	Левая кнопка мышки (ЛКМ). Ввод информации								
	Левая кнопка мышки (ЛКМ). Удержание объекта ЛКМ								
	Ординарный щелчок ЛКМ (выделение \ выбор объекта)								
	Двойной щелчок ЛКМ – открытие папки, ярлыка и др.объекта								
	Передвижение объекта \ ярлыка на мониторе								
	Алгоритм использования компьютерной мышки: ЛКМ – ввод \ подтверждение информации;								
	Клавиатура – устройство ввода информации								
	Клавиатура: клавиши направления, выполнение простейших операций; использование клавиши «Enter»								
4	Запуск необходимой программы. Открытие знакомых ярлыков								
5	Удаление символов с помощью клавиши «BackSpace»								
6	Выбор заданий и упражнений								
7	Работа в знакомой программе								
8	Сохранение параметров и настроек программы. Сохранение данных								
9	Завершение работы в программе								
10	Правильное выключение ПК								
11	Алгоритм выполнения простейших навыков при работе на компьютере: «включение компьютера - поиск и запуск программы – работа в знакомой программе - выход из программы – безопасное выключение компьютера»								

Первичное обследование

Заключение:

Рекомендации:

Педагог доп образования _____ / _____ /

Согласовано: заведующий отделением _____ / _____ /

Период реабилитации с «» по «»

Заключение (динамика):

Педагог доп образования _____ / _____ /

Согласовано: заведующий отделением _____ / _____ /

