

государственное казенное общеобразовательное учреждение Удмуртской Республики
«Завьяловская школа-интернат»

РАССМОТРЕНО
на заседании методического объединения
протокол №1 от 28.08.24

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2024



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Электроник»
технической направленности**

Возраст детей: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор: Коканова М.Н
Учитель

с. Завьялово
2024 г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Электроник» составлена в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Изучение информационных технологий в коррекционной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся с ОВЗ приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Электроник» **имеет техническую направленность.**

Освоение программы предполагает **ознакомительный уровень** освоения навыков работы с современными информационно-технологическими пакетами программ

Актуальность данной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Отличительной особенностью данной программы является то, что обучение информатике носит коррекционную и практическую направленность. Коррекционная направленность предмета заключается в усвоении учениками элементов логического мышления, в обогащении устной речи, получении новых социально значимых для самостоятельной жизни знаний.

Новизна данной программы состоит в том, что она полностью построена на использовании функций компьютерного кабинета и электронных ресурсов школы и Интернета. Принцип работы компьютерного класса состоит в следующем: учебно-воспитательная работа ведется с учащимися в режиме повышения компьютерной грамотности, развития творческих способностей, с широким использованием функциональных качеств современного персонального компьютера.

Педагогическая целесообразность программы «Электроник» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Адресатом данной программы являются дети, посещающие пришкольный оздоровительный летний лагерь в возрасте 11-14 лет. Занятия рассчитаны на воспитанников с ограниченными возможностями здоровья, имеющих навыки обращения с компьютером.

Практическая значимость работы кружка, как одна из интереснейших форм работы со школьниками в летний период – это показать ребенку компьютер как технику будущего, научить детей использовать уже пришедший «в дома» компьютер не как игровую приставку, а как важнейший инструмент для повседневной деятельности и возможно будущей профессии

Преимуществом программы: Занятия по программе опираются на практические умения и навыки, приобретенные на уроках математики, русского языка, окружающего мира, изобразительного искусства.

Объем программы регламентируется расписанием кружков, занятия проводятся 1 раз в неделю, 1 академический час. Всего – 34 часа в год.

Срок освоения программы - 1 сентября 2024 – 31 мая 2025 гг. На освоение полного курса отводится 34 часа. После завершения изучения курса учащиеся продолжают обучение на базе МБОУ ДО «ЦВР».

Основными особенностями реализации образовательного процесса при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. Программа составлена таким образом, чтобы получить, расширить и усовершенствовать знания, умения и навыки школьников в области информатики. При этом возможность использования компьютерных игр даёт возможность поддерживать постоянный интерес к изучаемому курсу.

Форма организации образовательного процесса коллективные, групповые, наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к учащимся.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Основные разделы кружка:

- Работа с ПК и введение в информатику.
- Компьютер и программное обеспечение.
- Графический редактор.
- Текстовый редактор Linux.
- Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологий.

Режим занятий - 40 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. (10 мин в начале занятия и 10 мин в конце) с 2 физкультминутками.

Цель:

- Развить умения и навыки владения компьютером, дать необходимый уровень знаний для пользования и обслуживания ПК.

Задачи:

- Познакомить учащихся с основами управления компьютером.
- Познакомить учащихся с ролью компьютера в современном мире.
- Дать представление о процессе управления приложениями.

- Научить создавать документы и обрабатывать фотографии, делать клипы, презентации.
- Воспитывать коммуникативную культуру поведения.

Учебный план

№ п\п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Принципы работы с программами, приложениями.	3	0,5	2,5	Фронтальный индивидуальный опрос, наблюдение
2	Углубленное знакомство с графическим редактором. Освоение среды графического редактора. Редактирование фотографий.	7	1,5	5,5	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
3	Знакомство с клавиатурой и программой OpenOffice . Работа над текстом. Знакомство с Microsoft Office Презентация. Создание презентаций.	9	3	6	наблюдение, выполнение практических работ
4	Знакомство с MovieMaker. Создание видеоклипов.	6	1,5	4,5	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
5	Углубленное знакомство с программой SCRATCH. Создание проектов.	9	3	6	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
ИТОГО:		34	9,5	24,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Принципы работы с программами, приложениями

Теория. Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Практика. Работа с мышью, сенсорной панелью на ноутбуке, открывание, закрывание, закрывание файлов, перемещение файлов по рабочему столу, в корзину. Выполнение практической работы по закреплению компьютерных терминов: составление и разгадывание кроссворда.

Раздел 2. Углубленное знакомство с графическим редактором. Освоение среды графического редактора. Редактирование фотографий.

Теория. Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

Практика. Создание и редактирование любого графического объекта; действия с фрагментом и с рисунком в целом.

Раздел 3. Знакомство с клавиатурой и программой OpenOffice . Работа над текстом. Работа с презентацией.

Теория. Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое OpenOffice. Основные функции программы OpenOffice. Ввод текста в программе Текстовый документ. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок. Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды. Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».

Практика. Редактирование и форматирование заданного текста, шрифта, полей, автофигур, картинок, копирование фрагмента текста из одного документа в другой, распечатка текстового файла на принтере с заданными параметрами печати. Создание презентации, наложение эффектов, демонстрация презентации.

Раздел 4. Знакомство с MovieMaker. Создание видеоклипов.

Теория. Познакомить учащихся с понятиями: мультимедиа, мультимедийные технологии. Дать первоначальные умения по работе с программным продуктом Windows Movie Maker

Практика. Создание фильма, наложение эффектов, демонстрация созданного ролика.

Раздел 5. Углубленное знакомство с программой SCRATCH. Создание проектов.

Теория. Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие. Создаём собственную игру, мультфильм. Хранилище проектов.

Практика. Включение в деятельность обсуждения проектов. Публичные презентации результатов деятельности

Планируемые результаты реализации программы:

В основном формируются и получают развитие **метапредметные результаты**, такие как:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие **личностных результатов**, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

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

Познавательные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

Личностные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- осмыслено осуществлять действия при выполнении заданий,
- проявлять готовность к сотрудничеству,
- использовать практические навыки взаимодействия.

Коммуникативные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

Регулятивные универсальные учебные действия

Обучающийся научится:

- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	число, месяц	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Наименование темы	Место	Форма
						проведения	аттестации (контроля)
1			Вводное занятие	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Основные компоненты компьютера.	каб.22	практическая работа
2-3			лекция практика	2	Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.	каб. 22	практическая работа
4			Лекция, практическое занятие	1	Графика. «Цветная страна». Раскрашивание рисунков в среде KolourPaint с помощью инструментов заливка, кисточка.	каб. 22	практическая работа

5			Лекция, практическое занятие	1	Сказочная страна. Рисование фантастических животных. Уметь задать размеры холста. Сохранить рисунок в своей папке.	каб.22	практическая работа
6			Лекция, практическое занятие	1	Волшебный подводного мира: рыбы, водоросли, ракушки. Уметь использовать инструмент копирование, вставка.	каб.22	практическая работа
7			Лекция, практическое занятие	1	Инструмент «Надпись» в программе ColourPaint. Использование текстовых возможностей в редакторе.	каб.22	практическая работа
8			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с принципами работы графического редактора	каб.22	практическая работа
9			Лекция, практическое занятие	1	Редактирование фотографий в программерботы с редактированием изображений	каб.22	практическая работа
10			практическое занятие	1	Создание коллажа с использованием полученных навыков работы с программамиредактирования изображений	каб.22	презентация работы
11			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с возможностями и управление клавиатурой.	каб.22	практическая работа
12			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с программой OpenOffice.	каб.22	практическая работа

13			Лекция, практическое занятие	1	Ввод текста в программе OpenOffice. Текстовый документ. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Параметры шрифта и абзаца.	каб.22	практическая работа
14			Лекция, практическое занятие	1	Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов	каб.22	практическая работа
15			Лекция, практическое занятие	1	Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков	каб.22	практическая работа
16			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с OpenOffice. Презентация. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.	каб.22	практическая работа
17			Лекция, практическое занятие	1	Включение в презентацию списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	каб.22	практическая работа
18			Лекция, практическое занятие	1	Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды.	каб.22	практическая работа
19			Практическое занятие	1	Подготовка презентации на тему «Мой компьютер».	каб.22	презентация работы
20			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с MovieMaker. Вставка текста и картинок, сохранение.	каб.22	практическая работа

21-22				2	Эффекты анимации, наложение аудио в видео, обрезка, редактирование.	каб.22	практическая работа
23			практическое занятие	1	Создание клипа «Мой край родной»	каб.22	презентация работы
24			практическое занятие	1	Создание клипа «Моя семья»	каб.22	презентация работы
25			практическое занятие	1	Создание клипа по сюжетам нарисованных на занятиях картинок «Я - художник!»	каб.22	презентация работы
26			Лекция, практическое занятие	1	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Понятие спрайта и объекта.	каб.22	практическая работа
27			Лекция, практическое занятие	1	Создание проекта SCRATCH. Сохранение проекта. Управление спрайтами	каб.22	практическая работа
28			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие.	каб.22	практическая работа
29-30			практическое занятие	2	Создание мультфильмов в программе SCRATCH. Конкурс мультфильмов.	каб.22	презентация работы

31-32			практическое занятие	2	Создание игр в программе SCRATCH. Демонстрация и апробирование созданных игры.	каб.22	презентация работы
33-34			практическое занятие	2	Итоговое занятие «Чему мы научились». Конкурс проектов, фильмов, презентаций, игр, мультфильмов.	каб.22	презентация работы

Условия реализации программы:

- кадровые: педагог – высшее образование, 1 категория
- материально-технические: ноутбуки с программным обеспечением – 12 шт. (в т.ч. для учителя); интерактивная доска; проектор;
- информационные ресурсы: методические и дидактические материалы

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
Начальный или входной контроль		
В начале реализации программы	Определение уровня развития детей, их задатков, первоначальных знаний о работе с ПК	Опрос, педагогическое наблюдение, составление разгадывание кроссвордов
Текущий контроль		
В течение реализации программы	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий.
Итоговый контроль		
В конце реализации программы	Определение результатов обучения.	Реализуется в форме защиты итоговых проектов.

Оценочные материалы:

- практические работы (законченность, качество, количество);
- самостоятельная работа (наблюдение, самооценка, выставка на стенде);
- участие в конкурсах (уровень, результативность).

Методические особенности организации образовательного процесса:

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физкультурные минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап – 10 минут,

2 этап – 25 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

Методы обучения и воспитания:

1. Словесный метод:

- беседа, рассказ;
- объяснение, пояснение;
- вопросы;
- словесная инструкция

2. Наглядный:

- демонстрация наглядных пособий, в том числе электронных (картины, рисунки, фотографии);
- показ выполнения работы (частичный, полностью).

Педагогические технологии: Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

Дидактические материалы и компьютерные программы:

- OpenOffice
- KolourPaint
- Mover Maker

-Scratch