

Управление образования городского округа Дегтярск  
Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного  
образования  
«Учебный комбинат»

ПРИНЯТО:  
На Педагогический совете  
Протокол № 3 от 13.12.2024г.



УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МАОУ ДО «УК»  
*Ольга Викторовна Сафонова*  
Приказ № 71-од от 27.12.2024

Дополнительная адаптированная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Компьютерный мир»**

Возраст обучающихся: 14-17 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
(форма обучения очная)

Составитель: Пименова Мария Георгиевна,  
преподаватель

ГО Дегтярск, 2024 г.

## **Раздел 1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный мир» **технической направленности** (для детей с задержкой психического развития умственной и отсталостью) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

-Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);

-Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 года №474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»

-Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. №678-р);

- Постановление Правительства Российской Федерации от 11 октября 2023г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

-Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

-Протокол заочного голосования Экспертного совета Министерства просвещения Российской Федерации по вопросам дополнительного образования детей и взрослых, воспитания и детского отдыха № АБ-35/06пр от 28 июля 2023 года;

-Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

-Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

-Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 №162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

-Письмо Минпросвещения от 20.02.2019 г. № ТС – 551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью»;

- Письмо Минпросвещения от 01.08.2019 № ТС-1780/07 «О направлении эффективных моделей дополнительного образования для обучающихся с

ОВЗ как организационно-правовым ориентирам решения масштабной федерального проекта “Успех каждого ребенка”;

- Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социальному-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»);

-Устав и нормативные документы МАОУ ДО «Учебный комбинат».

**Актуальность программы** обусловлена запросами родительской общественности на создание адаптированных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, поддержку детей с особыми образовательными потребностями (для детей с задержкой психического развития и умственной отсталостью). Внедрение компьютерных технологий обусловлено необходимостью модернизации системы дополнительного образования детей в области технического творчества, инновационного развития содержания дополнительного образования.

Компьютерные технологии теснейшим образом связаны с интеллектуальным развитием ребенка. В процессе занятий идет работа над развитием интеллекта воображения. Наглядность материала повышает его усвоение обучающимися, так как в процессе обучения задействованы все каналы восприятия информации – зрительный, механический, слуховой и эмоциональный. Компьютерные технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации, позволяют усилить мотивацию ребенка, активизировать познавательную деятельность, дают возможность формировать коммуникативную и информационную компетенцию у обучающихся. Дети становятся активными участниками урока.

**Новизна программы.** Программа ориентирована на интересы и потребности обучающихся в освоении ИТ-технологий, учитывает особенности психофизического развития детей с ОВЗ, стимулирует их к творческой активности, проявлению инициативы и любознательности.

**Отличительная особенность программы** заключается в реализации модели адресной работы с детьми с умственной отсталостью и задержкой психического развития. Данная программа способствует развитию познавательной деятельности обучающихся, так как дети учатся использовать информационные технологии в практической деятельности.

## **1.2. Цель и задачи программы**

### **Цель программы:**

Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

### **Задачи программы:**

#### **Обучающие**

- обучить основным терминам компьютерной грамотности;
- обучить обработке текстовой информации в Word, Excel, Power Point;
- формировать художественные знания, умения и навыки;
- познакомить с начальным этапом программирования игр;
- познакомить с программами по созданию мультфильмов, анимации;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;

#### **Развивающие**

- способствовать развитию творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта;
- развивать навыки взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми и умения излагать мысли в понятной форме;
- развивать творческих подход к работе за компьютером.

#### **Воспитательные:**

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность
- формировать умение совместной информационной деятельности в малой группе при выполнении проекта;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы с помощью ИКТ.

### **1.3. Педагогическая целесообразность.**

Для детей с ЗПР и УО характерно недоразвитие познавательных интересов, которое выражается в недостаточной сформированности мотивации учения. Таким детям требуется значительно больше времени, чтобы воспринять предлагаемый им материал. В учебной деятельности без стимулирующего воздействия педагога дети не могут выполнить даже доступное их пониманию задание. Выражены недостатки внимания: малая устойчивость, трудности распределения внимания, замедленная переключаемость. Однако, если работа интересна и посильна, она поддерживает внимание детей, не требуя от них большого напряжения. Трудности вызывает воспроизведение словесного материала. Такие дети лучше запоминают внешние признаки, зрительно воспринимаемые. Важной задачей становится сформировать произвольное запоминание. Отличительной чертой мышления является некритичность, невозможность самостоятельно оценить свою работу.

Данная программа разработана в соответствии с требованиями дополнительного образования. Она предусматривает интеллектуальное воспитание ребенка в соответствии с возрастным и индивидуальным психологическим развитием. Ведущая идея программы – использование индивидуально-дифференцированного подхода, позволяющего эффективно реализовывать исследовательскую деятельность обучающихся с особыми образовательными потребностями.

### **1.4. Аннотация программы**

**Срок реализации** дополнительной адаптированной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Компьютерный мир» - 1 год.

Программа имеет стартовый уровень.

**Адресат программы.** Данная программа предназначена для обучающихся с задержкой психического развития и умственной отсталостью 14 – 17 лет. Максимальная наполняемость группы – 3 человека.

Зачисление на программу происходит только с согласия родителей (законных представителей) и на основании рекомендаций ПМПК.

**Объем образовательной программы на весь курс обучения составляет 68 часов.**

**Режим занятий:**

1 год обучения – 2 часа в неделю

Продолжительность занятия - 40 минут.

Продолжительность каждого учебного года – 34 недели.

**Форма обучения** – очная.

**Форма организации занятий:** индивидуальная и групповая (с частичной инклюзией в нормотипичной группе).

**Методы обучения:** практический, наглядный, объяснение, проектный метод.

**Формы контроля:** устный опрос, практическое занятие, педагогическое наблюдение, тестирование, творческий проект, открытый урок.

## **1.5. Планируемые результаты освоения программы**

### **Предметные:**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа», умение создания «Бота» и его программирование, применение этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- овладение навыками обработки текстовой информации в Word, Excel, Power Point;
- применение художественных знаний, умений и навыков в проектной деятельности;
- умение составлять несложные алгоритмы программирования игр Scratch, Kodu Game Lab;
- овладение навыками по созданию мультфильмов и анимации;
- знание понятия проект и умение их создавать в программах Power Point и Paint 2Д и 3Д;
- умение использовать полученные знания в проектной деятельности при создании интерактивных историй, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

### **Метапредметные:**

- развитое творческое мышление;
- развитое внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- умение работать с программами Word, Excel, Power Point и дополнительными источниками информации;
- умение использовать алгоритмы при планировании и создании проекта;
- овладение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми, умение правильно, четко и однозначно сформулировать мыль в понятной собеседнику форме;
- самостоятельность и творческий подход при создании проектов.

### **Личностные:**

- сформированный интерес к информатике и ИКТ, умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- способность учащихся к самостоятельности при выполнении творческого проекта, формирование критического мышления;
- развитие навыков продуктивного взаимодействия при работе в малой группе;
- умение осуществлять в малой группе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение демонстрировать результаты своей работы с помощью средств ИКТ.

## РАЗДЕЛ 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1. Учебный план

№ п/ п	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
		Тео- рия	Прак - тика	Всего	
1	<b>Вводное занятие. Правила ТБ и ПБ</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	<b>Устный опрос</b>
2	<b>Устройство компьютера</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>	<b>1</b>	<b>Устный опрос</b>
3	<b>Обработка текстовой информации в Word</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
4	<b>Обработка числовой информации в электронных таблицах Excel</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
5	<b>Обработка мультимедийной информации в программе Power Point</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
6	<b>Промежуточная аттестация. Творческий проект.</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
7	<b>Графический редактор Paint 2Д и 3Д</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
8	<b>Знакомство с программой Scratch Junior</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
9	<b>Знакомство с программой Kodu Game lab</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
10	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Устный опрос. Презентация. Педагогическое наблюдение</b>
	<b>Итого за год</b>	<b>23.5</b>	<b>44.5</b>	<b>68</b>	

## **2.2. Содержание учебного плана первого года обучения**

### **Тема 1. Вводное занятие. Правила ТБ и ПБ.**

**Теория:** Правила техники безопасности и пожарной безопасности, охраны труда. Правила поведения в образовательном учреждении.

### **Тема 2. Устройство компьютера**

**Теория:** Основные устройства компьютера, включение и выключение компьютера. Понятие «рабочий стол». Основные устройства компьютера: процессор, монитор, клавиатура, компьютерная мышь их назначение. Действия с компьютерной мышью: левая и правая клавиша, двойной клик, перетаскивание элементов с помощью мыши. Клавиатура: группа клавиш, их назначение. Процессор: клавиша запуска и выключения, разъемы для флеш-накопителя.

**Практика:** Элементы компьютерного стола. Запуск программ. Работа с компьютерной мышью и клавиатурой.

### **Тема 3. Обработка текстовой информации в Word.**

**Теория:** Знакомство с Word. Подготовка текстовых документов. Редактирование текста. Создание таблицы в текстовом документе.

**Практика:** Набор текста. Сохранение в папке «Мои документы». Подготовка текстовых документов. Редактирование текста. Работа с фрагментами текста. Форматирование текста, шрифта, абзацев. Вставка в текст готового рисунка или фигуры. Создание таблицы в текстовом документе. Проект «Книжная обложка». Проект «Приглашение на День Рождения». Проект «Лист календаря».

### **Тема 4. Обработка числовых данных**

#### **в электронных таблицах в Excel.**

**Теория:** Знакомство с Excel. Ввод данных в таблицу. Ячейки. Перемещение от одной ячейки к другой. Действие сложение и вычитание с помощью программы Excel. Практическая работа «Магазинчик».

**Практика:** Знакомство с Excel. Ввод данных в таблицу. Ячейки. Перемещение от одной ячейки к другой. Действие сложение и вычитание с помощью программы Excel. Практическая работа «Магазинчик»

### **Тема 5. Обработка мультимедийной информации в программе Power Point.**

**Теория:** Запуск программы PowerPoint. Слайды. Создание слайдов. Создание рисунка в программе PowerPoint. Работа с фигурами. Вкладка «Формат». Дизайн. Создание рисунка из нескольких фигур на одном слайде. Формат. Дизайн. Работа с клипами. Создание слайдов с клипами. Картинки, фотографии и звуки, расположенные по темам или ключевым словам.

**Практика:** Слайды. Создание слайдов. Создание рисунка в программе PowerPoint. Работа с фигурами. Вкладка «Формат». Дизайн. Создание рисунка из нескольких фигур на одном слайде. Формат. Дизайн. Работа с клипами. Создание слайдов с клипами. Картинки, фотографии и звуки, расположенные по темам или ключевым словам.

## **Тема 6. Творческий проект**

**Теория:** Работа над планом проекта.

**Практика:** Практическое выполнение творческого проекта в одной из пройденных программ на выбор.

## **Тема 7. Графический редактор Paint 2Д и 3Д**

В рамках данного раздела обучающиеся познакомятся графическим редактором.

**Теория:** Запуск программы Paint. Инструменты: карандаш, кисть, распылитель, ластик, надпись. Рисунок из геометрических фигур. Рисунок карандашом и кистью по образцу.

**Практика:** Практическая работа: Инструменты: карандаш, кисть, распылитель, ластик, надпись. Рисунок из геометрических фигур. Рисунок карандашом и кистью по образцу.

Рисунок на свободную тему.

## **Тема 8. Знакомство с программой Scratch Junior**

В рамках данного раздела учащиеся познакомятся с анимациями в программе Scratch Junior, сами создадут свои первые мульфильмы в данной программе.

**Теория:** Знакомство с блоками программы Scratch Junior. Интерфейс программы и блоки движения - проект «Яблоко». Блоки внешнего вида проекта «Светофор». Пусковые блоки и создание проекта и «Змейка».

**Практика:** Знакомство с блоками программы Scratch Junior. Интерфейс программы и блоки движения - проект «Яблоко». Блоки внешнего вида - проекта «Светофор». Пусковые блоки и создание проекта «Змейка». Создание проекта «Я умею».

## **Тема 9. Знакомство с программой Kodu Game Lab.**

**Теория:** Знакомство и смена поля, равнин, впадин, гор. Создание бота, шутера. Движение по путям. Расширенные настройки персонажей. Создание подводного мира, игры футбол, лабиринт, светофор.

**Практика:** Знакомство и смена поля, равнин, впадин, гор. Создание бота, шутера. Движение по путям. Расширенные настройки персонажей. Создание

подводного мира, игры футбол, лабиринт, светофор. Создание самостоятельных игр.

## **Тема 10. Итоговая аттестация**

**Теория:** Устный опрос (Приложение № 3).

**Практика:** Выполнение практического задания по одной из пройденных тем на выбор (Приложение № 4). Презентация проекта.

## **Раздел 3. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

### **3.1 Календарный учебный график**

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Показатели
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	68
3	Количество часов в неделю	2
4	Количество часов по программе	68
5	Начало и окончание занятий при обучении в 1 полугодии	01.09. – 29.12
6	Начало и окончание занятий при обучении во 2 полугодии	09.01. - 31.05
7	Сроки проведения промежуточной аттестации	Декабрь
8	Итоговая аттестация	Май
9	Праздничные (выходные) дни	4.11.; 1.01-08.01; 23.02.; 08.03.; 01.05.; 09.05.

### 3.2. Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Неделя	Тема занятия	Количество часов			Форма контроля
			Тео- рия	Прак- тика	Все- го	
1	1	<b>Вводное занятие. Правила ТБ и ПБ</b>	1		1	<b>Устный опрос</b>
2		<b>Устройство компьютера</b>	0,5	0,5	1	
2.1	1	Основные устройства компьютера.	0,5		0,5	<b>Устный опрос</b>
2.2	1	Элементы компьютерного стола. Запуск программ.		0,5	0,5	
3		<b>Обработка текстовой информации в Word</b>	2	10	12	
3.1	2	Набор текста. Сохранение текста в папке «Мои документы»		1	1	
3.2	2	Подготовка текстовых документов. Редактирование текста.	0,5	0,5	1	
3.3	3	Работа с фрагментами текста. Форматирование текста, шрифта, абзацев.		1	1	<b>Педагогическое наблюдение</b>
3.4	3	Вставка в текст готового рисунка или фигуры.		1	1	
3.5	4	Создание таблицы в текстовом документе.	0,5	1,5	2	
3.6	5	Проект «Книжная обложка»	0,5	1,5	2	

3.7	6	Проект «Приглашение на День Рождения»	0,5	1,5	2	
3.8	7	Проект «Лист календаря»		2	2	
4		<b>Обработка числовой информации в электронных таблицах Excel</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	
4.1	8	Знакомство с Excel	0,5	1,5	2	
4.2	9	Ввод данных в таблицу	0,5	1,5	2	
4.3	10	Ячейки. Перемещение от одной ячейки к другой.	0,5	0,5	1	
4.4	10	Действие сложение и вычитание с помощью программы Excel.	0,5	0,5	1	
4.5	11	Практическая работа «Магазинчик»	1	1	2	
5		<b>Обработка мультимедийной информации в программе Power Point</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	
5.1	12	Запуск программы PowerPoint.	0,5	0,5	1	
5.2	12	Слайды. Создание слайдов.	0,5	0,5	1	
5.3	13	Создание рисунка в программе PowerPoint.	0,5	1,5	2	
5.4	14	Работа с фигурами. Вкладка «Формат»	0,5	0,5	1	
5.5	14	Дизайн. Создание рисунка из нескольких фигур на одном слайде.	0,5	0,5	1	

**Педагогическое наблюдение**

**Промежуточная аттестация**

5.6	15	Формат. Дизайн. Работа с клипами. Создание слайдов с клипами.	1	1	2	
5.7	16	Картинки, фотографии и звуки, расположенные по темам или ключевым словам.	0,5	1,5	2	
<b>6</b>	<b>17</b>	<b>Промежуточная аттестация. Творческий проект</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>Педагогическое наблюдение</b>
7		<b>Графический редактор Paint 2Д и 3Д</b>	<b>1,5</b>	<b>4,5</b>	<b>6</b>	
7.1	18	Запуск программы Paint. Инструменты: Карандаш, Кисть, Распылитель, Ластик, Надпись.	0,5	0,5	1	
7.2	18	Рисунок из геометрических фигур.	0,5	0,5	1	<b>Педагогическое наблюдение</b>
7.3	19	Рисунок карандашом и кистью по образцу	0,5	1,5	2	
7.4	20	Практическая работа: Рисунок на свободную тему.		2	2	
8		<b>Знакомство с программой Scratch Junior</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	
8.1	21	Запуск программы	0,5	0,5	1	
8.2	21	Блоки и интерфейс	0,5	0,5	1	
8.3	22	Проект «Яблоко»	1	1	2	
8.4	23	Блоки внешнего вида- проект «Светофор»	1	1	2	

8.5	24	Пусковые блоки-проект «Змейка»	1	1	2	
8.6	25	Практическая работа «Я умею»		2	2	
9		<b>Знакомство с программой Kodu Game lab</b>	<b>4,5</b>	<b>11,5</b>	<b>16</b>	
9.1	26	Запуск программы		0,5	0,5	
9.2	26	Смена поля, горы, равнины, впадины	0,5	1	1,5	
9.3	27	Создание бота, шутера	0,5	0,5	1	
9.4	27	Движение по путям	0,5	0,5	1	
9.5	28	Расширенные настройки персонажа	0,5	1,5	2	<b>Педагогическое наблюдение</b>
9.6	29	Создание проекта «Подводный мир»	0,5	1,5	2	
9.7	30	Создание игры «Футбол»	0,5	1,5	2	
9.8	31	Создание игры «Лабиринт»	0,5	1,5	2	
9.9	32	Создание игры «Светофор»	0,5	1,5	2	
9.10	33	Самостоятельное создание игр	0,5	1,5	2	
10	34	<b>Итоговая аттестация</b>	<b>0,5</b>	<b>1,5</b>	<b>2</b>	<b>Устный опрос. Презентация. Педагогическое наблюдение</b>
		<b>Итого за 2 полугодие</b>	<b>10,5</b>	<b>23,5</b>	<b>34</b>	
		<b>Итого за год</b>	<b>22</b>	<b>46</b>	<b>68</b>	

## **4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ**

### **4.1. Материально-техническое обеспечение**

1. Учебный класс
2. Персональный компьютер -9 шт.
3. 3D Принтер Hercules imprinta 2018-2шт.
4. 3D сканер Systems Sense Next Gen KHP- 2 шт
5. Пластик для 3D принтера
6. Проектор BenQ MX507 (ПДУ, USB, кабельVGA)
7. Стол компьютерный- 9 шт.
8. Стул- 9 шт.
9. Стол письменный-9 шт.
10. Доска меловая
11. Доска интерактивная
12. Экран для проектора

### **4.2. Информационное обеспечение**

1. <http://el-prog.narod.ru/pascal.html> - Программирование для начинающих.
2. <http://mif.vspu.ru/books/pascal-tasks/> - Turbo Pascal 7.0. Задания для лабораторных занятий по программированию.

### **4.3. Кадровое обеспечение**

В реализации программы участвует педагогический работник, имеющий среднее профессиональное или высшее образование, прошедший повышение квалификации и имеющий установленную квалификационную категорию «педагог дополнительного образования».

### **4.4. Система контроля подготовленности**

Знания, умения, навыки, полученные на занятиях, необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных детьми знаний в рамках программы обучения (Приложение № 1).

Формами педагогического контроля могут быть: итоговые занятия, контрольные задания, тематические выставки, устный опрос, тестирование,

которые способствуют поддержанию интереса к обучению, направляют учащихся к достижению более высоких вершин творчества.

### **Аттестация учащихся:**

- входной контроль (сентябрь);

При наборе обучающихся на дополнительную адаптированную общеобразовательную общеразвивающую программу «Компьютерный мир» проводится входной контроль, в ходе которой педагог проводит устный опрос и практическую работу, по результатам которых узнает уровень подготовки обучающихся к занятиям.

- промежуточная аттестация (декабрь);

Формы промежуточной аттестации: теоретическая часть – **устный опрос**, практическая часть – **практическое задание**.

**Устный опрос** состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы, каждому из учащихся предлагается ответить на 4-7 вопросов. **Практическое задание** предполагает выполнение задания по пройденному материалу (выполнение творческого проекта).

- итоговая аттестация (май)

Итоговая аттестация проводится по окончании обучения по дополнительной адаптированной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерный мир». Итоговая аттестация включает в себя выполнение творческой проектной работы и проверку теоретических знаний. Итоговая аттестация проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств обучающегося.

Учащимся, полностью или частично освоившим адаптированную общеобразовательную общеразвивающую программу, выдается справка об обучении или периоде обучения.

### **Критерии оценки:**

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков учащихся по теории и практике проходит по трем уровням: **высокий, средний, низкий**.

**Высокий уровень** – обучающийся овладел на 80 - 100% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; при выполнении практической работы не испытывает трудностей; знает правила техники безопасности при работе; творческий проект выполнен с элементами творчества, при выполнении которого проявил самостоятельность.

**Средний уровень** – у обучающегося объем усвоенных умений и навыков составляет 50 - 70%; при выполнении практической работы не испытывает трудностей; знает правила техники безопасности при работе;

творческий проект выполнен на основе предложенного образца или воспользовался подсказкой педагога.

**Низкий уровень** – обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков; при выполнении практической работы испытывает трудности; при проверке знаний техники безопасности допускает ошибки; творческий проект выполнен с большими затруднениями и представляет набор простейших элементов, даже при подсказках педагога.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

**Высокий уровень** – выполнение 80% -100% заданий;

**Средний уровень** – выполнение от 50% до 70% заданий;

**Низкий уровень** - выполнение менее 50% заданий.

Проверка и оценка знаний носит индивидуальный характер. Педагог проверяет и оценивает ЗУН каждого обучающегося. Основным критерием оценки ЗУН является положительная динамика в соответствии с планируемым результатом.

### **Формы аттестации учащихся в течение учебного года**

Аттестация	Сроки	Теория	Практика
Входной контроль	сентябрь	Устный опрос	Практическое занятие
Промежуточная аттестация	декабрь	Устный опрос	Практическое занятие
Итоговая аттестация	май	Устный опрос	Выполнение творческого проекта. Презентация.

## **4.5. Методическое обеспечение**

Методические разработки и планы – конспекты занятий, методические указания и рекомендации к практическим занятиям, инструкционные и технологические карты.

Дидактические материалы

Детская литература

Тесты, игры, кроссворды

План воспитательной работы

Для развития потенциала обучающихся с задержкой психического развития и умственной отсталостью, которые в силу особенностей своего психофизического развития испытывают трудности в усвоении отдельных учебных тем, при реализации программы могут разрабатываться с участием их родителей (законных представителей) индивидуальные учебные планы, в рамках которых формируются индивидуальные учебные программы (содержание тем, модулей, темп и формы образования).

Предметные результаты освоения программы обучающимися с задержкой психического развития и умственной отсталостью могут дифференцироваться в зависимости от особенностей сенсорной, речевой, двигательной и эмоционально-волевой сферы, указанных обучающихся. В любом случае, учитывается изменение уровня знаний, умений и навыков исходя из приобретенного самостоятельного опыта ребенка, разрешения проблем, опыта творческой деятельности.

Методы и формы работы с детьми задержкой психического развития и умственной отсталостью должны учитывать возраст обучающегося, следовать учебным, воспитательным и коррекционным задачам. Важно отслеживать динамику развития ребенка с целью выявления индивидуальных особенностей и определения направления коррекционно-развивающей работы, фиксация динамики развития в диагностических документах (дневник наблюдения, карта индивидуального развития, план коррекционной работы).

Во время занятий используется индивидуально-дифференцированный подход, который позволяет эффективно работать со всеми детьми. Он направлен на создание благоприятных условий обучения, учитывающих как индивидуальные особенности каждого ребенка, так и его специфические особенности. Дифференциация может осуществляться:

- по объему и содержанию работы
- по приемам и степени самостоятельности
- при закреплении материала
- при повторении
- при объяснении нового материала.

В любом случае перед учащимися ставится единая познавательная задача, к которой они идут путями, соответствующими их способностям и учебным возможностям.

В начале занятия, во время объяснения нового материала используется фронтальный и объяснительно-иллюстративные методы: рассказ, беседа, инструктаж, показ, демонстрация. Объяснение новой темы сопровождается показом (наглядный метод).

На этапе повторения и закрепления пройденного материала используется индивидуальный подход – проводится устный опрос, работа с карточками, самостоятельная работа.

На занятиях в основном используются индивидуальные формы работы: при выполнении практического задания, педагог оказывает помощь каждому обучающемуся, исправляя ошибки, давая рекомендации по правильному выполнению.

В образовательном процессе используется ряд элементов педагогических технологий: познавательный метод, игровые технологии, коммуникативные технологии, метод аттракции и метод рефлексии.

## **5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Литература для обучающихся и родителей**

1. Златопольский Д.М. Сборник задач по программированию. 3-е изд., перераб. и доп. — СПб.: 2011. — 304с
2. Кристофицес Н. Теория графов. Алгоритмический подход. — М.: Мир, 1978.
3. Огнева М.В., Кудрина Е.В. ОЗ8 Turbo Pascal: первые шаги. Примеры и упражнения: Учеб. пособие. Изд.3-е, перераб. и доп. - Саратов: Изд-во “Научная книга”, 2008.
4. Окулов С.М., Программирование в алгоритмах. – БИНОМ, 2002.
5. Попов В.Б. Turbo Pascal для школьников. Финансы и статистика, 2006. – 528с.
6. Попов В. Б. Паскаль и Дельфи: самоучитель / Попов В. Б. — СПб.и др.: Питер, 2004. — 543с.
7. Цветков А.С. Язык программирования PASCAL. Система программирования ABC Pascal. Учебное пособие для 7-го класса. 2008-2009 г.

### **Литература для педагога.**

1. Беляев С.Н., Кормышов М.Д., Лалетин Н.В. Региональные олимпиады по информатике. 2010-2011 учебный год: учебно-методическое пособие / Научнообразовательный центр «Перспектива». - Железногорск, 2011. - 212 с.
2. Беляев С.Н. Язык программирования C++; Красноярск, 2018. - 60 с.
3. Воронкова Ю.Б. "Информационные технологии в образовании: интерактивные методы", Феникс
4. Грацианова Т.Ю., Программирование в примерах и задачах, Лаборатория знаний, 2019, -368с.
5. Долинский М. С. Алгоритмизация и программирование на TurboPascal: от простых до олимпиадных задач, 2005
6. Залогова, Семакин, Хеннер: Информатика и ИКТ. 8-11 класс. Задачник практикум. В 2-х томах, - Бином. Лаборатория знаний, 2014 г., 608с
7. Милов А.В. Основы программирования в задачах и примерах. Издательство: Фолио, 2002. – 401с.
8. Порублев И.Н., Ставровский А.Б. Алгоритмы и программы. Решение олимпиадных задач. – М.: Вильямс, 2007
9. Решение олимпиадных задач по программированию. Красноярск, 2017. - 100 с.
- 10.Фаронов В. В. Турбо Паскаль 7.0. Практика программирования: учебное пособие / М.: ОМД Групп, 2003. — 415с.

### **Интернет ресурсы:**

1. <https://www.kodugamelab.com/resources/> – сайт программной среды Kodu Game Lab
2. <https://www.youtube.com/channel/UCttFZsjr70OT4jLU74cyTqQ> – youtube-канал разработчиков программной среды Kodu Game Lab
3. <http://el-prog.narod.ru/pascal.html> - Программирование для начинающих.
4. <http://mif.vspu.ru/books/pascal-tasks/> - Turbo Pascal 7.0. Задания для лабораторных занятий по программированию.
5. <http://ru.scribd.com/doc/76931800/ABC-Pascal>.

## Приложение № 1

### Анализ уровня освоения учебного материала обучающимися по программе «Компьютерный мир»

Фамилия, имя обучающегося \_\_\_\_\_

№ п/п	Параметры результативности освоения программы		Оценка педагогом результативности освоения программы		
	1 балл (низкий уровень)	2 балла (средний уровень)	3 балла (высокий уровень)		
1	Опыт освоения предметных результатов	Опыт освоения теории			
2		Опыт освоения практической деятельности			
3	Опыт освоения метапредметных универсальных учебных действий	Регулятивные			
4		Познавательные			
5		Коммуникативные			
6	Опыт творческой деятельности				
7	Опыт эмоционально-ценостных ориентиров				
8	Опыт социально-значимой деятельности				
	<b>Общая сумма баллов:</b>				

Обработка анкет и интерпретация результатов.

Оценка результативности освоения программы в целом (оценивается по общей сумме баллов): 8-12 баллов – программа в целом освоена на низком уровне;

13-18 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

19-24 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне.

---

После того, как заполнены информационные карты всех детей, можно определить уровень освоения образовательной программы всей группой обучающихся.

По данным таблицам заполняются аналитические справки

**Тестовые задания для входного контроля с целью определения уровня подготовки обучающихся с ОВЗ (устного опроса)**

**Цель:**

Проверить знания детей по технике безопасности, устройству компьютера и программам. Воспитывать бережное отношение к компьютерным средствам. Продолжать работу над развитием коммуникативных качеств детей. С целью корректировки плана индивидуального развития.

Тестирующие дети проходят индивидуально и обязательно перед реализацией основной программы.

1. Посмотри на картинку и расскажи о правилах безопасности в компьютерном классе.



Правильные ответы:

1. Нельзя бегать, прыгать в компьютерном классе.
2. Нельзя приходить в компьютерный класс с едой.
3. Обязательно помой руки.
4. Нельзя дергать за провода.
5. С клавиатурой нужно вести себя нежно.
6. Ни в коем случае нельзя трогать экран пальцами.

7. Кнопку включение и выключения компьютера можно нажать после разрешения.

## 2. Что такое Paint?

.



- A). Это программа для создания фотографий;
- B). Это программа для создания своих мультфильмов. Для создания рисунков во встроенным графическом редакторе, так же в данной программе можно писать и решать задачки.
- B). Для создания и печати текста.

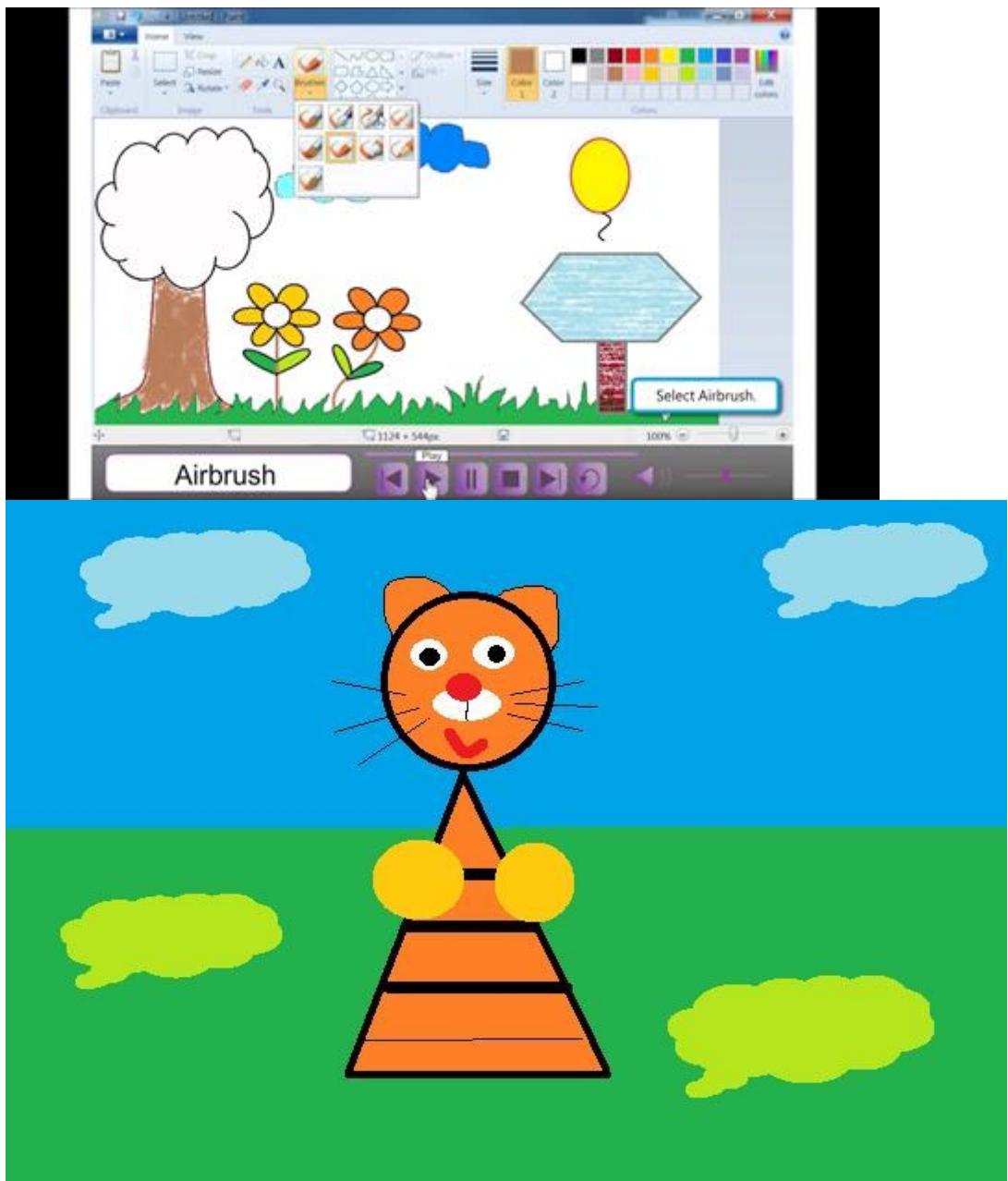
Правильный ответ: Б

3. Чтобы разукрасить картинку в программе **Paint**, какими инструментами можно воспользоваться?

- A). Заливка, палитра.
- B). Карандаш.
- B). Ластик.

Правильный ответ: А

4. В программе **Paint** разукрась предложенную заранее картинку.



5. Посмотрите на картинку, на ней нарисован значок программы Microsoft Word. Что это за программа?

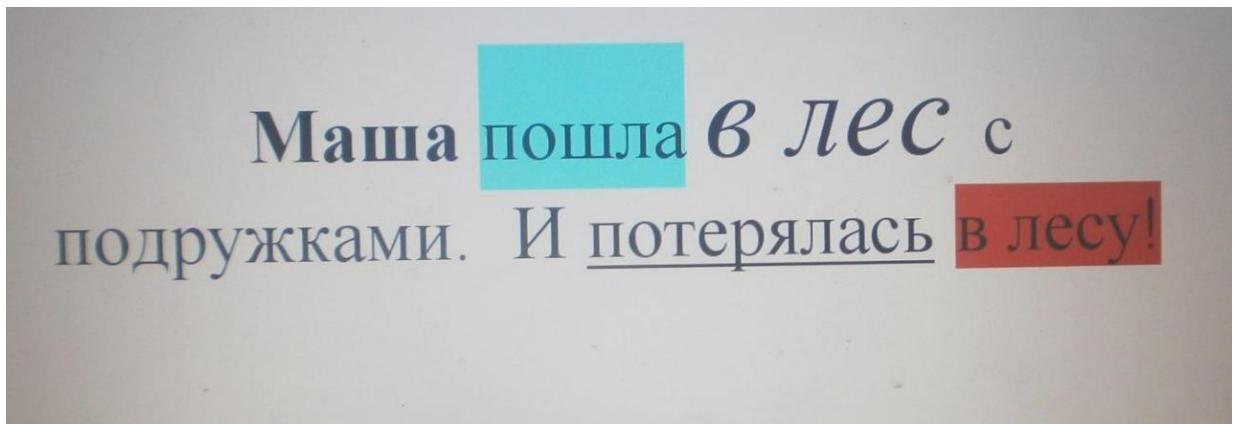


- А). Это программа для создания текста?
- Б). Это программа для создания рисунков?
- В). Это программа для создания мультфильмов?

Правильный ответ: А

6. Перед вами текст. Наберите его, используя программу Microsoft Word.

Пример:



**Опрос для оценки знаний обучающихся  
на итоговой аттестации (устный опрос)**

**1. Дайте самый полный ответ.**

Информация — это ...

- А) сведения об окружающем нас мире
- Б) то, что передают по телевизору в выпусках новостей
- С) прогноз погоды

**2. Что такое клавиатура?**

- А) Устройство для печати информации на бумаге.
- Б) Устройство для хранения информации.
- В) Устройство для обработки информации.
- Г) Устройство для ввода информации.

**3. Что такое Рабочий стол?**

- А) Картинка на экране.
- Б) Значки на экране монитора.
- В) Рабочий экран системы Windows.
- Г) Папки, файлы и документы.

**4. Какие устройства используются для вывода информации?**

- А) Принтер, процессор, колонки.
- Б) Клавиатура, монитор, принтер.
- В) Монитор, принтер, колонки.
- Г) Монитор, процессор, принтер.

**5. Все, что мы слышим, — человеческая речь, музыка, пение птиц, шелест листвы, сигналы машин — относится к ...**

- А) числовой информации
- Б) текстовой информации
- С) графической информации
- Д) звуковой информации
- Е) видеинформации

**6. Компьютер нужен в работе ...**

- А) Банков
- Б) Больниц
- В) Школ
- Г) Всех вышеперечисленных учреждений

**7. Какой вкладкой можно добавить таблицу в Word?**

- А) Макет
- Б) конструктор
- В) Вставка

**Задания для практического выполнения  
по темам на итоговой аттестации**

- 1. Создание мультимедийной презентации**
- 2. Компьютерная графика в Paint 2Д и 3Д**
- 3. Создание проекта «Перекресток» в Scratch Junior**
- 4. Создание игрового мира Kodu Game lab**

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 10485556620218183357344113440560018432977890974

Владелец Сафонова Ольга Вячеславовна

Действителен с 20.05.2024 по 20.05.2025