

бюджетное учреждение социального обслуживания
Вологодской области
«Кадниковский детский дом - интернат для умственно отсталых детей»

«Рассмотрено»
на заседании методического совета
протокол № 3
от « 11 » ноября 2022г

«Утверждаю»
Директор БУ СО ВО «Кадниковский детский
дом - интернат для умственно отсталых детей»
Е.Н. Зеркевич
« 11 » ноября 2022г



ПРОЕКТ
социальной направленности по обучению компьютерной грамотности
«Волшебный мир компьютера»

Автор(ы):

Будилова Елена Борисовна – социальный педагог
Туленкова Наталья Николаевна - социальный педагог

г. Кадников.
2022 год

Пояснительная записка

Проблема социальной реабилитации детей-инвалидов затрагивает многие отрасли научной мысли. С каждым годом число детей-инвалидов увеличивается не только в нашей стране, но и в мире. Социальная политика в Российской Федерации, ориентированная на инвалидов, строится на основе медицинской модели инвалидности.

В концепции модернизации социальной системы в Российской Федерации одним из приоритетов социальной политики является обеспечение детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) социально-психологическими и специальными условиями для жизни и развития.

В настоящее время изменились требования к среде, которая окружает ребенка с ограниченными возможностями здоровья. В нашей стране действует целевая программа «Доступная среда». Однако окружающие детей-инвалидов люди по-прежнему показывают на них пальцем, стараются избегать общения с ними, что в самом человеке с ОВЗ снижает чувство социальной значимости, усугубляет его неравный социальный статус.

Единственной возможностью противостоять такой позиции является, на наш взгляд, расширение круга общения детей с ОВЗ на ранней стадии социализации, вовлечение их в культурную и общественную жизнь.

Современные компьютерные технологии позволяют интегрировать детей с ограниченными возможностями в образовательное пространство, открывая возможности для самореализации, получения ими профессии, востребованности на рынки труда и тем самым создание материальной независимости.

С помощью Сети Интернет дети-инвалиды могут заявить о себе на весь мир, создав личную домашнюю страничку; могут знакомиться и общаться, отправляя электронные послания. Все это очень важно и необходимо детям с ограниченными возможностями.

В связи с этим социальными педагогами было принято решение о создании проекта «Волшебный мир компьютера» Новизна данной программы заключается в организации занятий с детьми с ограниченными возможностями в естественной и привычной для них среде.

Цель проекта:

Обучение детей с ОВЗ основам компьютерной грамотности, расширение кругозора знаний об ИКТ.

Задачи:

1. Формировать знания, умения и понятия о компьютерной грамотности.
2. Воспитывать бережное и аккуратное отношение к технике.
3. Закрепить навыки ЗОЖ.
4. Развивать внимание, усидчивость, творчество, логическое мышление, понятие, что компьютер не только для игр.
5. Формировать познавательный интерес к ИКТ, основные представления о построении логических моделей.
6. Учить оценивать результаты деятельности.

В конце обучения ребёнок должен:

Знать:

1. Правила техники безопасности.
2. Главные части компьютера.
3. Иметь представление об основных носителях информации и о защите компьютера.
4. Основы работы в программах:
 - a. Word
 - b. Графический редактор.

Уметь:

1. Работать с мышкой и клавиатурой, свободно ориентироваться на мониторе.
2. Пользоваться графическим редактором и Word.
3. Расширить знания о пользовании некоторыми программ.
4. Сравнить предметы, перемещать, группировать, делить их.
5. Находить закономерности.
6. Понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
7. Определять последовательность событий.
8. Самостоятельно запускать компьютер и программы.
9. Свободно без психологических проблем работать за компьютером.

Сроки реализации

Проект рассчитан на работу с детьми школьного возраста и подростками с ограниченными возможностями. Реализуется в 3 этапа с учетом индивидуальных особенностей ребенка.

I этап: Подготовительный

II этап: Основной

III этап: Заключительный

Методологической основой программы является деятельностный подход к применению новых ИКТ, он состоит в том, что в результате обучения по данной программе дети приобретают знания нужные для овладения практическими умениями и знаниями.

Основные методические подходы:

1. Организуемая деятельность имеет гибкую структуру.
2. На занятиях организуются беседы, дискуссии, создаются проблемные и игровые ситуации.
3. Создаются определённые ситуации общения, которые приводят ребёнка к тому, что нужно проявить собственную инициативу, самостоятельность, избирательность в способах работы.
4. Образовательный процесс должен строиться на основе применения современных педагогических технологий.

Методы и приёмы:

1. Интерактивного общения.
2. Наглядный.
3. Словесный.
4. Практический.
5. Управление, экспериментирование.
6. Проблемный.

Занятие проводится один раз в две недели по 30 минут.

Формы и технологии.**Формы:**

1. Интерактивные занятия.
2. Познавательные беседы.
3. Оформление выставок.
4. Компьютерные и настольные игры.
5. Физминутки.
6. Индивидуальные занятия.
7. Коллективная деятельность.

Используются технологии:

1. Проектирование;
2. ИКТ.
3. Здоровьесберегающие.

Тематическое планирование

№	Тема занятия	Количество часов
1	Здравствуй, класс компьютерный	1
2	Знакомство с компьютером	1
3	Устройство компьютера	1
4	Устройство «Монитор»	1
5	Манипулятор «мышь»	1
6	Клавиатура	1
7	Системный блок	1
8	Мы с компьютером на ты	1
9	Рабочий стол	1
10	Программы	1
11	Файлы и папки	1
12	Компьютерные игры	1
13	Компьютерные игры	1
14	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	1
15	Творческая мастерская	1
16	Развиваем логику	1

17	Учимся считать	1
18	Развиваем внимание	1
19	Развиваем мышление	1
20	Развиваем логику	1
21	Любимые игры	1
22	Играем с любимыми героями	1
23	Викторина «Мой друг - компьютер»	1
24	Диагностика	1

Перспективное планирование

№	Тема занятия	Задачи занятия	Содержание занятия
1	Здравствуй, класс компьютерный	Познакомить с техникой безопасности и правилами поведения в компьютерном классе. Способствовать развитию внимания, интереса к занятиям	Видео «Развитие детей. Компьютерики или Весёлый Компьютер» Д/игра «Хорошо, плохо»
2	Знакомство с компьютером	Познакомить с многообразием компьютерной техники, их применением. Дать общие сведения о компьютере, его свойствах, назначении. Развивать связную речь	Беседа о назначении компьютера, его роли в жизни человека. Для чего нужен компьютер? Где можно встретить компьютер? Видео «Безопасность на занятиях по информатике»
3	Устройство компьютера	Познакомить с функциональной структурой и основными устройствами компьютера. Расширять кругозор и развивать интеллектуальные способности. Развивать внимание, память	Видео «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2» Д/игра «Собери компьютер»
4	Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор». Закрепить умение создавать множество из разных по количеству элементов. Развивать пространственные ориентировки	Мультфильм «Как устроен компьютер. Курс Компьютерики. Урок 2»
5	Манипулятор «мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь».	Рассказ Компьютошки об устройстве ввода –

		Учить нажимать на левую кнопку мыши один раз, выполнять двойной щелчок. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	«мышь», рассмотреть действующие кнопки и колесо прокрутки, демонстрация способа перетаскивания мышью – дид. Задание «Повтори»
6	Клавиатура	Познакомить с клавиатурой: названия и функции основных клавиш. Формировать умение ориентироваться в пространстве: слева, справа, вверху, внизу. Развивать память	Мультфильм «Фиксики - Клавиатура» Тренировочные упражнения
7	Системный блок	Продолжать знакомить детей с устройством компьютера. Познакомить с устройством системного блока. Развитие зрительного восприятия	Мультфильм «Устройство компьютера»
8	Мы с компьютером на ты	Обобщить знания по теме «Устройство компьютера». Совершенствовать навыки работы мышью. Развивать творческие способности	Викторина
9	Рабочий стол	Дать понятие «рабочий стол», познакомить с содержанием «Рабочего стола». Закрепить умение ориентироваться на экране монитора, понимать смысл пространственных отношений. Развивать логическое мышление	Видео «Как правильно работать с рабочим столом компьютера». Курс Компьютерики. Урок 3».
10	Программы	Дать понятие «программа», «программист», учить различать ярлычки программ, запускать программы с рабочего стола. Совершенствовать умение складывать из частей разные предметы.	- Рассказ Компьютошки о программах, программистах, ярлычках программ

		Развивать логическое мышление	
11	Файлы и папки	Дать понятие «папка», «файл», учить различать их ярлыки. Закреплять умение выделять характерные признаки предметов. Развивать внимание	Рассказ Компьютошки о папках и файлах. Рассмотреть внешний вид, познакомить со свойствами. - Мультфильм «Почемучка: информатика» (файлы и папки)
12	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение классифицировать предметы по определенным признакам. Развивать логическое мышление	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления
13	Компьютерные игры	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закреплять умение пользоваться компьютерной мышью. Развивать логическое мышление	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления
14	Графический редактор «Paint». Работа с инструментами	Познакомить с панелью инструментов графического редактора «Paint». Развивать навыки работы с инструментами «Карандаш», «Кисть», эстетический вкус, творческое воображение. Формировать наглядно – образное мышление	Видео «Юный дизайнер. Рисуем в Paint. Курс Компьютерики. Урок 6» Компьютерный рисунок «Волшебная палочка»
15	Творческая мастерская	Обобщить знания по программе «Paint», панель инструментов. Развивать самостоятельность, фантазию, художественные способности	Компьютерный рисунок
16	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о

		компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой. Развивать внимание, быстроту реакции	функциональном назначении клавиш и способах управления
17	Учимся считать	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить навыки количественного счета предметов в пределах 10. Развивать память	- Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления
18	Развиваем внимание	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Совершенствовать навыки владения компьютерной мышкой и умения использовать ярлыки программ. Развивать внимание	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления
19	Развиваем мышление	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение разбивать множество на части и воссоединять их; устанавливать отношения между целым множеством и его частью. Развивать логическое мышление	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления
20	Развиваем логику	Продолжать знакомство с развивающими компьютерными играми. Закрепить умение ориентироваться в пространстве, понимать смысл пространственных отношений. Развивать мелкую моторику рук	Рассказ Компьютошки о компьютерной игре, о функциональном назначении клавиш и способах управления К/игра «Повтори узор».
21	Любимые игры	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение	Игры по выбору детей

		управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать мышление, память	
22	Играем с любимыми героями	Поддерживать интерес к развивающим компьютерным играм. Закреплять умение управлять действиями на экране с помощью компьютерной мышки. Развивать самостоятельность	Игры по выбору детей
23	Викторина «Мой друг - компьютер»	Закрепить материал по данному курсу	Загадки, дидактические, математические, лингвистические игры
24	Диагностика		

Диагностическая карта оценки сформированности компьютерной грамотности

Методы диагностики: наблюдение, беседа, игра, практические упражнения, анализ процесса самостоятельной деятельности ребёнка, игровая ситуация.

№ п/п	Показатели	Диагностический инструментарий	Оценка результатов
1	Представления воспитанников об основных устройствах Компьютера (мышь, клавиатура, монитор, системный блок)	Дидактическая игра «Собери компьютер»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок имеет представления об основных устройствах компьютера Средний уровень (2 балла) – ребенок имеет частичные представления об основных устройствах компьютера Низкий уровень (1 балл) – ребенок не имеет представлений об основных устройствах компьютера
2	Умение подготовить компьютер к работе	Дидактическая игра	Высокий уровень (3 балла) – ребенок включает/выключает

	(включные/выключени е)	«Путешествие с Ноликом по клавиатуре »	компьютер самостоятельно Средний уровень (2 балла) – ребенок включает/выключает компьютер с помощью словесной инструкции педагога. Низкий уровень (1 балл) – ребенок включает/выключает компьютер только с помощью педагога
3	Умение пользоваться клавиатурой (клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками)	Компьютерна я игра «Нарисуй картинку»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться клавиатурой, знает клавиши: ENTER, ПРОБЕЛ, кнопки со стрелками Средний уровень (2 балла) – ребенок пользуется клавиатурой с помощью словесной инструкции педагога, знает не все клавиши Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется клавиатурой только при активном участии педагога, не знает клавиши
4	Владение компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки, выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов)	Индивидуальн ая беседа «Расскажи о рабочем столе»	Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться Компьютерной мышью (левая/правая кнопка мыши, колесо прокрутки) выполняет основные манипуляции с мышью: щелчок и двойной щелчок, перетаскивание объектов Средний уровень (2 балла) – ребенок не уверенно владеет мышью, выполняет основные манипуляции с помощью словесной инструкции педагога Низкий уровень (1 балл) – ребенок пользуется мышью только при активном участии педагога

5	Умение работать за дисплеем (элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск)	Практическое задание «Нарисуй открытку для друга»	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок ориентируется на рабочем столе, знает основные элементы рабочего стола: Мой компьютер, Корзина, кнопка Пуск</p> <p>Средний уровень (2 балла) - ребенок ориентируется на рабочем столе, знает не все основные элементы рабочего стола, умеет работать за дисплеем с дозированной помощью взрослого</p> <p>Низкий уровень (1 балл) - ребенок не ориентируется на рабочем столе, умеет работать за дисплеем только с помощью взрослого</p>
6	Умение пользоваться графическим редактором «Paint» (инструменты: «Карандаш», «Кисть», «Ластик», «Заливка», «Распылитель», «Пипетка», «Фигуры»)	Практическое задание «Письмо маме»	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок умеет самостоятельно пользоваться графическим редактором «Paint»: работать с инструментами</p> <p>Средний уровень (2 балла) - ребенок умеет пользоваться графическим редактором «Paint» с дозированной помощью взрослого</p> <p>Низкий уровень (1 балл) – ребенок работает в графическом редакторе «Paint» только с помощью взрослого</p>
7	Умение осуществлять необходимые операции при работе в различных игровых программах (понимание условия игры, эмоциональное отношение к игре, отношение к ошибкам, самостоятельность)	Наблюдение во время занятия	<p>Высокий уровень (3 балла) – ребенок самостоятельно осуществляет необходимые операции при работе в различных игровых программах, понимает условие игры, проявляет увлеченность и эмоциональный подъем, спокойно относится к своим ошибкам, играет самостоятельно</p> <p>Средний уровень (2 балла) - не всегда понимает условие игры, проявляет</p>

			увлеченность, отрицательно относится к своим ошибкам, играет с небольшой помощью педагога.
--	--	--	--