

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа № 627
Невского района Санкт-Петербурга

ПРИНЯТА
решением педагогического совета
ГБОУ школы № 627
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 31.08.2020 № 1
с учетом мнения методического объединения
протокол от 26.08.2020 № 1

УТВЕРЖДЕНА
Директор ГБОУ школы №627 .
Невского района Санкт-Петербурга
Кочетова А.П.
Приказ от 31.08.2020 № 1



**ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
КРУЖОК «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»**

Направление: общекультурное

**Адаптированная основная общеобразовательная программа начального общего
образования обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата и
задержкой психического развития (вариант 6.2)**

КЛАСС 3А, 4А

Срок реализации рабочей программы: 2020-2021 учебный год

Количество часов в год – 34, в неделю – 1

Сведения о составителе рабочей программы: Рысина Ирина Владимировна, учитель-
дефектолог, высшая квалификационная категория

Санкт-Петербург
2020 год

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Место курса в учебном плане	4
Ценностные ориентиры содержания учебного курса	5
Результаты освоения программы	5
Содержание учебного курса	6
Тематическое планирование	7
Планируемые результаты	7
Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение	9

Пояснительная записка

Программа «Юный программист» рассматривается в рамках реализации ФГОС ОВЗ и относится к общекультурному **направлению** внеурочной деятельности обучающихся 1 (доп)- 4 классов.

Актуальность. XXI век ознаменовался небывалым развитием электронно-вычислительной техники, в частности компьютеров и прикладных программ, и теперь необходимость владеть ими актуальна не только для узкоспециализированных, высококвалифицированных специалистов, но и для учащихся школ, которые растут в условиях информационной цивилизации. Компьютер стал не только инструментом расчета сложных математических задач, но и многофункциональной системой для общения, работы и развлечения людей всех возрастов. Данный курс знакомит учащихся с различными сторонами работы на компьютере. Для школьников приобретение информационной культуры является действительно актуальным, поскольку они по роду своей деятельности постоянно вынуждены усваивать, хранить, обрабатывать и передавать значительные объёмы информации.

Новизна программы заключается в том, что:

1. Программа может изучаться вне зависимости от уровня владения учащимся компьютером.
2. Имеет практико-ориентированное содержание.
3. Затрагивает различные стороны работы и на компьютере: от простейших развивающих игр до использования компьютера как средства коммуникации.

Цель программы - расширение кругозора обучающихся с ОВЗ в областях знаний, тесно связанных с информатикой; формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с обработкой текста, графики и мультимедиа, подготовка обучающихся с ОВЗ к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

В качестве основной задачи выделяется изучение компьютерной грамотности.

Задачи программы:

1. Формировать общую культуру, духовно-нравственное, гражданское, социальное, личностное и интеллектуальное развитие.
2. Дать первоначальное представление об информации, системах, технологиях и моделях.
3. Дать первоначальное представление о компьютере и сферах его применения.
4. Научить школьников приемам организации информации, развивать умение работать с различными видами информации с помощью компьютера и других средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ), организовывать собственную информационную деятельность и планировать её результаты.
5. Развивать познавательные интересы, логическое мышление, внимание, память, творческое воображение, наблюдательность, последовательность рассуждений и его доказательность средствами ИКТ.
6. Развивать ответственное отношение к информации с учётом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации, а также бережного отношения к школьному имуществу.
7. Развивать навыки применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, в учебной деятельности, навыки здорового образа жизни.

Программа «Юный программист» разработана на основе следующих документов:

- Письмо Минпросвещения России от 07.05.2020 № ВБ-976/04 “Рекомендации по организации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий”
- Адаптированная основная образовательная программа Адаптированная основная образовательная программа начального общего образования обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата и задержкой психического развития (вариант 6.2)
- Учебный план ГБОУ школы №627 Невского района Санкт-Петербурга на 2020-2021 учебный год
- Положение о рабочей программе курса внеурочной деятельности ГБОУ школы № 627 Невского района Санкт - Петербурга

Содержание программы отвечает требованию к организации внеурочной деятельности: соответствует курсам «Математика», «Русский язык» и не требует от учащихся дополнительных знаний. Тематика задач и заданий отражает реальные познавательные интересы детей, в программе содержатся полезная и любопытная информация, занимательные задания, способные дать простор воображению.

Программа предназначена для формирования у учащихся готовности к информационно-учебной деятельности, выражающейся в их желании применять средства информационных и коммуникационных технологий в любом предмете для реализации учебных целей и саморазвития, для формирования элементов логической и алгоритмической грамотности, коммуникативных умений младших школьников и использованием современных средств обучения. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, овладение элементарными навыками исследовательской деятельности позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Место курса в учебном плане

Программа «Юный программист» реализуется в образовательном учреждении в объеме 1 часа в неделю во внеурочное время. В 1-1, 1 классе - 33 часа в год, во 2,3, 4 классах - 34 часа в год.

Курс внеурочной деятельности может быть реализован с помощью электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Ценностные ориентиры содержания учебного курса

- формирование умения рассуждать как компонента логической грамотности;
- формирование интеллектуальных умений, связанных с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных;
- развитие познавательной активности и самостоятельности учащихся;
- формирование способностей наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадки, строить и проверять простейшие гипотезы;
- формирование пространственных представлений и пространственного воображения;

- привлечение учащихся к обмену информацией в ходе свободного общения на занятиях.

Результаты освоения программы

Личностные результаты:

- понимание и правильное применение на бытовом уровне понятия «информация»;
- различение видов информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- умение приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- умение определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- умение запускать программы из меню «Пуск»;
- знание о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности - качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Метапредметные результаты:

- способность регулировать собственную деятельность, направленную на познание окружающей действительности и внутреннего мира человека;
- способность осуществлять информационный поиск для выполнения учебных задач;
- способность работать с моделями изучаемых объектов и явлений окружающего мира.
- умение обобщать, отбирать необходимую информацию, видеть общее в единичном явлении, самостоятельно находить решение возникающих проблем, отражать наиболее общие существенные связи и отношения явлений действительности: пространство и время, количество и качество, причина и следствие, логическое и вариативное мышление;
- владение базовым понятийным аппаратом (доступным для осознания младшим школьником), необходимым для дальнейшего образования в области естественно-научных и социальных дисциплин;
- умение наблюдать, исследовать явления окружающего мира, выделять характерные особенности природных объектов, описывать и характеризовать факты и события культуры, истории общества;
- умение вести диалог, рассуждать и доказывать, аргументировать свои высказывания, строить простейшие умозаключения.
-

Содержание программы «Юный программист»

Цели изучения курса:

- «общекультурная» цель – ознакомление учащихся с компьютерами и формирование мировоззрения ребёнка;
- «технологическая» цель — приобретение навыков работы на клавиатуре в текстовом

редакторе;

- коррекционная цель – коррекция высших психических функций (памяти, мышления, внимания, воображения), совершенствование эмоционально-волевой сферы;
- «общепедагогическая» цель – обновление содержания, методов и организационных форм учебной работы.

Технологии обучения:

1. элементы педагогических технологий с коррекционной направленностью
2. мультимедийные технологии
3. применение индивидуального и дифференцированного подхода
4. здоровьесберегающие
5. информационные.
- 6.

3 класс

Компьютер. Правила т/б. Основные элементы компьютера. Включение и выключение компьютера. Управление компьютером при помощи мышки. Управление компьютером при помощи клавиатуры. Работа с клавиатурным тренажёром.

Практическая работа в текстовом редакторе **Microsoft Word**. Ввод текста с клавиатуры. Форматирование текста. Шрифт. Размер шрифта. Выравнивание текста.

Практическая работа в графическом редакторе **Paint**. Панель инструментов. Заливка цветом. Вставка текста в изображение. Создание рисунков.

Развитие образного мышления. Развитие реакции. Развитие внимания, восприятия, воображения, памяти.

4 класс

Компьютер. Правила т/б. Основные элементы компьютера. Включение и выключение компьютера. Управление компьютером при помощи мышки. Управление компьютером при помощи клавиатуры. Работа с клавиатурным тренажёром.

Практическая работа с программой **Microsoft Word**. Ввод текста с клавиатуры. Шрифт. Размер шрифта. Выравнивание текста. Межстрочный интервал. Вставка рисунка из файла.

Вставка фигур. Вставка номеров страниц в документ.

Практическая работа в графическом редакторе **Paint**. Панель инструментов. Заливка цветом. Вставка текста в изображение. Создание рисунков. Типы линий. Изменение цветов. Создание рисунков.

Развитие образного мышления. Развитие реакции. Развитие внимания, восприятия, воображения, памяти.

Тематическое планирование

№ п/п	Раздел	1(доп), 1 класс	2 класс	3 класс	4 класс
	Компьютер, теоретические основы и техника безопасности			1	1
	Управление компьютером			4	1
	Клавиатурный тренажёр			2	1
	Практическая работа в текстовом редакторе Microsoft Word.			18	22
	Практическая работа в графическом			9	9

	редакторе Paint.				
	Итого:			34	34

Планируемые результаты

3 класс

1. Понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;
2. Различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
3. Приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
4. Приводить примеры информационных носителей;
5. определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
6. Запускать программы из меню «Пуск»;
7. Уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»
8. Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры;
9. Уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
10. Уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
11. Знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

4 класс

1. Понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация»;
2. Различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
3. Приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
4. Определять простейшие компоненты компьютера (системный блок, клавиатура, монитор, мышка), моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
5. Запускать программы из меню «Пуск»;
6. Уметь работать с обучающими программами: «Раскрашиваем на компьютере», «Учимся пользоваться мышкой и клавиатурой»;
7. Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры;
8. Уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
9. Уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
10. Знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
11. Данная программа предлагает связь с предметами математикой, письмом, чтением, географией, историей, биологией, социально-бытовой ориентацией.

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение

Список использованной литературы:

1. Болдачёв А.В. Компьютер IBM PC для детей. – М.: Аквариум, СПб.: Дельта, 1996.
2. Зарецкий А.В. Мой друг компьютер. М.: Рон'С. 1994.
3. Кристофер Гриффин-Бил и Робин Ги. Юный исследователь. Телевизоры и компьютеры. М.: РОСМЭН, 1995.
4. Махрин В.В. Учитесь работать на компьютере: Курс лекций и практикум по обучению работе на компьютере. – М.: ИНФРА-М, 2001.
5. Татарников А.Н. Офисные технологии: электронные таблицы и основы баз данных. Томск. 2007.
6. Угринович Н.Д. Информатика: Учебник для 7 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007.
7. Юным умникам и умницам: Задания по развитию познавательных способностей. – Методическое пособие + программа курса РПС. М.: Росткнига. 2009.

Электронные издания:

1. Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия. Мультимедийная энциклопедия.
2. Интересный и загадочный мир. Мультимедийная энциклопедия.
3. Информатика. Задания на развитие логического мышления.
4. Клавиатурные тренажёры.
5. Обучающиеся раскраски. Издательство Учитель.
6. Раскрашиваем на компьютере часть 5. Бука СОФТ.
7. Учимся играть на компьютере часть 1-2.
8. Учимся пользоваться мышкой часть 1-2.

Технические средства обучения:

1. Портативный компьютер.
2. Принтер.
3. Копировальный аппарат.
4. Интерактивная доска.
5. Проектор.
6. Социальные сети (**ВКонтакте**)