Управление по делам образования администрации Кыштымского городского округа
Челябинской области
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества»

Принята на заседании
методического совета
Протокол № 1
от 10 «августа» 2022

Утверждаю:
Директор МОУ ДО ДДТ
_____/Зубова Т.Б/
Приказ № 34-ОД от «10» августа 2022

# Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Аниматориум»

Возраст обучающихся 7-18 лет
Срок реализации программы 3 года

Автор-составитель:
Мосткова Елена Фаридовна
педагог дополнительного образования

г. Кыштым, 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

**КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ ..... 3**
Пояснительная записка ..... 3
Цель и задачи программы ..... 8
Структура программы. .....10
Содержание программы. ..... 11
Модуль «ПервоЛого». Учебный план..... 11
Планируемые результаты ..... 15
Модуль «Мир презентаций». Учебный план..... 17
Планируемые результаты ..... 18
Модуль «Лаборатория игр». Учебный план ..... 20
Планируемые результаты ..... 22

**КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ ... 24**
Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год ..... 24
Условия реализации программы ..... 24
Формы аттестации..... 26
Оценочные материалы ..... 27
Методические материалы ..... 31
Список литературы ..... ..37
Таблица результативности..... 39

# КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

## Пояснительная записка

Настоящая программа имеет техническую направленность и предназначена для получения детьми с ограниченными возможностями здоровья дополнительного образования в области новых информационных технологий.

Программа «Аниматориум» разработана в соответствии с общими требованиями к структуре дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, а также с учетом требований к адаптированной программе дополнительного образования:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273–ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (утв. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы»);
- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи» утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 21.06.2017 г. № 07-ПГ-МОН-25486 «По вопросу разработки адаптированных образовательных программ».

Обеспечение реализации прав детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) и детей-инвалидов на участие в программах дополнительного образования является одной из важнейших задач государственной образовательной политики. Основополагающим законодательным актом, регулирующим процесс образования детей с ОВЗ, является Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ N 273). Частью 16 статьи 2 ФЗ N 273 впервые в российской законодательной практике закреплено понятие «обучающийся с ограниченными возможностями здоровья», которым определяется физическое лицо, имеющее недостатки в физическом и (или) психологическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией (далее - ПМПК) и препятствующие получению образования без создания специальных условий. Закон (ч. 3 ст. 55) определяет особый порядок приема детей на обучение по рассматриваемым программам:

только с согласия родителей (законных представителей) и на основании рекомендаций ПМПК. В терминологии ФЗ N 273 образовательные программы для обучающихся с ОВЗ относятся к адаптированным образовательным программам, разработанным с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей.

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать современными умениями, планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, эффективно использовать новые технологии. Информационные технологии завоевывают новые сферы человеческой деятельности, владение информационными технологиями становится необходимостью и потребностью каждого человека.

Компьютер, обладая огромным потенциалом игровых и обучающих возможностей, оказывает значительное воздействие на ребенка, но, как и любая техника, он не самоценен, и только во взаимодействии педагога, ребенка, родителя и компьютера можно достичь положительного результата.

Вопросы формирования технического творчества становятся еще более актуальными, когда речь идет о детях с ограниченными возможностями здоровья. Эти учащиеся отличаются рядом особенностей, таких, например, как пониженная работоспособность, неустойчивость внимания, импульсивность, слабость речевой регуляции и т. д.

Программа «Аниматориум» состоит из следующих модулей: «ПервоЛого» - 1 год, «Мир презентаций» - 1 год, «Лаборатория игр» - 1 год. Все модули взаимосвязаны и направлены на получение детьми знаний в области новых информационных технологий. Обучение проходит в строго определенном порядке: «ПервоЛого», «Мир презентаций» и «Лаборатория игр». Это связано с углубленным изучением предмета, а также больший акцент направлен на самостоятельную и творческую деятельность обучающихся. Модуль «ПервоЛого» формирует у детей с начальные знания в программировании, а также учит решать вычислительные задачи, создавать мультфильмы и делать многое другое. Модуль «Мир презентаций» направлен на работу с разными видами информации (текст, изображения, звуки и т.д). Продолжается работа с анимацией, созданием мультфильмов в различной технике. Модуль «Лаборатория игр» - погружение детей в мир 3D, создание собственных ландшафтов и создание игр.

Данная программа повысит уровень компьютерной грамотности детей с ОВЗ, поможет приобрести новые знания в области современных технологий. В дальнейшем, полученные знания и умения эти дети смогут использовать независимо от выбора профессии, а также активно приспособиться к условиям социальной среды.

**Актуальность программы**.

На сегодняшний день важными приоритетами государственной политики в сфере образования становится поддержка и развитие детского технического творчества и повышение престижа научно-технических профессий.

В городе Кыштыме, где обучаются в образовательных учреждениях 569 детей с ограниченными возможностями здоровья, существует недостаток специальных условий для освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ технической направленности. Согласно информации, размещенной на сайтах учреждений дополнительного образования, к реализации предлагается 3 адаптированных общеобразовательных программы:

- Реабилитационная верховая езда (МОУ ДО СДиЮТиЭ (ЮТ) «Странник»).
- «Волшебный песок» (МУ ДО ДДТ).
- «Друг вокруг» (МУ ДО ДДТ).

В городе работает МОУ «С(к)ОШ №5 VIII вида» в которой обучается 128 человек, из них 32 (25%) учащихся занимаются в Доме детского творчества по дополнительной общеразвивающей программе «Друг вокруг» в течение двух лет.

Анкетный опрос родителей детей с ОВЗ в возрасте от 7 до 18 лет (357 чел) показал, что 46% детей посещают занятия в учреждениях дополнительного образования, 32% никогда не посещали занятия. Наиболее востребованными направлениями дополнительного образования являются спортивное, художественное (декоративно-прикладное искусство, хореография, изо, игра на музыкальных инструментах) и техническое. На вопрос, какие занятия предпочтительнее для вашего ребенка 52% опрошенных отметили спортивные занятия, 20% занятия техническим творчеством, в том числе компьютерная грамотность.

Родители учащихся обеспокоены тем, что их дети ограничены рамками коррекционной школы, не имеют возможности общаться с другими детьми, не знают о существующих адаптированных образовательных программах, в частности программах технической направленности. Таким образом, исходя из запроса родителей, учащихся с ограниченными возможностями здоровья было решено разработать данную программу. Программа «Аниматориум» реализуется на базе Дома детского творчества, где есть специально-созданные условия: кабинет, оснащенный компьютерами и программным обеспечением.

Занятия техническим творчеством способствуют самореализации детей, приобретению конкретных навыков, профессиональному самоопределению, а также созданию условий для успешной адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья в обществе.

**Педагогическая целесообразность** заключается в применении технологий, методов, приёмов и форм обучения, адекватных возможностям и потребностям учащихся с ОВЗ: личностно-ориентированные, групповые, здоровьесберегающие технологии, игровые технологии. Дети с умственной отсталостью характеризуются нарушением когнитивных, речевых, моторных и социальных способностей. Занятия техническим творчеством способствуют решению данных проблем и корректируют нарушения развития. В процессе создания мультфильмов, изготовления простейшей анимации через программирование развиваются интеллектуальные и инструментальные способности, воображение и конструктивное мышление учащихся, прививаются практические навыки работы на компьютере. Соединение обучения, труда и игры в единое целое обеспечивает

решение познавательных, практических и игровых задач. Практическая значимость и доступность выполняемых работ, индивидуальный подход способствуют позитивному отношению детей к занятиям по программе, помогают приобрести чувство уверенности и успешности, найти в себе желания творить, фантазировать и реализовывать свои творческие возможности. Участие детей с ОВЗ в конкурсах, выставках, акциях, предусмотренных программой, помогает их социализации, эффективной самореализации в различных видах социальной деятельности, обеспечивает полноценное участие в жизни общества.

**Отличительные особенности программы:** адаптирована под запросы детей с лёгкой степенью умственной отсталости с учетом рекомендаций психолого-медико-педагогической комиссии; ориентирована на создание условий для развития творческих способностей учащихся с лёгкой степенью умственной отсталости в технической области; вариативность в выборе практического материала, технологий, в зависимости от возможностей здоровья ребёнка; в программе заложены тесные межпредметные связи (математика, черчение, окружающий мир, технология); программа практико-ориентированная; для получения дополнительной информации программа предполагает использование интернет – ресурсов.

**Программа предназначена** для детей с ограниченными возможностями здоровья в возрасте от 7 до18 лет. Категория - дети с умеренной и тяжелой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

**Психолого-педагогическая характеристика детей с ОВЗ**

| Категория детей | Особенности |
|---|---|
| Детей с умеренной и тяжелой умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) | Для данной категории лиц характерно интеллектуальное и психофизическое недоразвитие в умеренной или тяжелой степени, которое может сочетаться с локальными или системными нарушениями зрения, слуха, опорно-двигательного аппарата, расстройствами аутистического спектра, эмоционально-волевой сферы, выраженными в различной степени тяжести. У некоторых детей выявляются текущие психические и соматические заболевания, которые значительно осложняют их индивидуальное развитие и обучение. Дети с умеренной и тяжелой умственной отсталостью отличаются выраженным недоразвитием мыслительной деятельности, препятствующим освоению предметных учебных знаний. Дети одного возраста характеризуются разной степенью выраженности интеллектуального снижения и психофизического развития, уровень сформированности той или иной психической функции, практического навыка может быть различен. Наряду с нарушением базовых психических функций, памяти и мышления отмечается своеобразное нарушение всех |

структурных компонентов речи: фонетико-фонематического, лексического и грамматического. У детей с умеренной и тяжелой степенью умственной отсталости затруднено или невозможно формирование устной и письменной речи. Внимание крайне неустойчивое, отличается низким уровнем продуктивности из-за быстрой истощаемости, отвлекаемости. Слабость активного внимания препятствует решению сложных задач познавательного содержания, формированию устойчивых учебных действий. Процесс запоминания является механическим, зрительно-моторная координация грубо нарушена. У части детей с умеренной умственной отсталостью отмечается замедленный темп, вялость, пассивность, заторможенность движений. У других – повышенная возбудимость, подвижность, беспокойство сочетаются с хаотичной нецеленаправленной деятельностью. У большинства детей с интеллектуальными нарушениями наблюдаются трудности, связанные со статикой и динамикой тела. Наиболее типичными для данной категории обучающихся являются трудности в овладении навыками, требующими тонких точных дифференцированных движений: удержание позы, захват карандаша, ручки, кисти, шнурование ботинок, застегивание пуговиц, завязывание ленточек, шнурков и др. Запас знаний и представлений о внешнем мире мал и часто ограничен лишь знанием предметов окружающего быта. Однако продуктивная деятельность с различными художественными материалами, в рамках дополнительного образования, позволяет произвести гармоничное включение лиц с ОВЗ в творчество. Развивать их творческие способности и природную одарённость, преодолевать трудности, общаться с разными людьми, получать богатый опыт, что в свою очередь помогает пройти необходимую им социализацию.

Набор детей на обучение по программе «Аниматориум» осуществляется только с согласия родителей (законных представителей).

**Наполняемость группы –** до 10 человек.

**Уровень программы – базовый.** Он включает комплексные образовательные модули, направленные на освоение творческой деятельности технической направленности. Этот уровень предполагает развитие компетентности в данной образовательной области, сформированности навыков на уровне практического применения. На втором уровне реализуется образовательно-развивающая деятельность с детьми, у которых уже сформировался интерес к техническому творчеству и приобретены первоначальные знания, умения и навыки. На этом уровне у детей присутствует более глубокая внутренняя мотивация к изучению данного вида творческой

деятельности. Это способствует успешности обучения, развитие устойчивой мотивации к познанию и творчеству детей в других жизненных сферах, целостному, личностному и социальному развитию ребенка. Педагогами создаются условия для самостоятельного поиска дополнительных знаний в интересующей воспитанников области, отработки приобретенных умений и навыков.

**Объем и срок освоения программы.** В течение обучения занятия проходят 2 раза в неделю по 1 академическому часу. Общее количество часов в год – 72.

**Форма обучения** – очная.

**Особенности организации образовательного процесса**:

В основу обучения положены практические групповые занятия, проводимые в кабинете, оснащенном современными персональными компьютерами, подключенными к локальной сети. В течении обучения предусмотрены мастер-классы с педагогом-психологом и педагогом по изобразительному искусству. В соответствии с рекомендациями СанПин 2.4.4.3172-14 продолжительность занятия для детей в возрасте до 10 лет — 30 минут, для остальных обучающихся - 45 минут, в том числе на компьютере не более 20 мин.

Для обеспечения возможности освоения учащимися адаптированной программы применяется сетевая форма взаимодействия с коррекционной общеобразовательной школой.

Программа предусматривает различные формы проведения занятий: практические занятия, творческие проекты, лабораторные работы, мастер-классы, соревнования, экскурсии, беседы, конкурсы.

## Цели и задачи программы

**Цель -** формирование навыков компьютерной грамотности у детей с ограниченными возможностями здоровья, усвоение ими теоретических, практических знаний и навыков использования компьютерной техники, развитие творческих способностей детей, обеспечение успешной социализации в обществе.

**Задачи:**

**Личностные:**

- развития творческих способностей посредством занятий техническим творчеством;
- формирование коммуникативной культуры;
- повышение уровня познавательной активности;
- развитие активности, ответственности, аккуратности.

**Метапредметные:**

- развитие мотивации к техническому творчеству;
- развитие мотивации к учебной деятельности, самостоятельности;

- формирование у детей бережного отношения к оборудованию, и, тем самым, формирование аккуратности, усидчивости, терпения.

**Предметные:**

- обучить навыкам работы на компьютере;
- научить работать с различными видами информации;
- обучить основам алгоритмизации и программирования.

**Структура программы**

## Содержание программы
## Учебный план
## Модуль «ПервоЛого»

| № п/п | Наименование | Общее кол-во часов | В том числе: | | Формы аттестации/ контроля |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | теоретичес-ких | практичес-ких | |
| **1.** | **Введение. Техника безопасности.**<br>**Обзор программы.** | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение, беседа |
| **2.** | **Устройства компьютера. Работа с мышью. Работа с клавиатурой.** | **2** | **1** | **1** | Наблюдение, беседа, опрос, практическая работа, входная диагностика |
| **3.** | **Знакомство со средой ПервоЛого. Интерфейс программы. Панель инструментов. Инструменты Рисовалки.** | **7** | **3** | **5** | |
| 3.1 | Знакомство с программой ПервоЛого. Рисовалка. Работа с инструментами Карандаш, Ластик и Линейка. Палитра цветов. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.2 | Работа с инструментами Прямоугольник, Закрашенный прямоугольник и Заливка. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.3 | Работа с инструментами Овал, Закрашенный овал и Арозоль. Решение логических задач. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа, |
| 3.4 | Создание работ на конкурс. | 2 | 0 | 2 | Творческая работа |
| **4.** | **Библиотека фонов, картинок и движения. Формы черепашки. Команды управления черепашкой.** | **26** | **9** | **17** | |
| 4.1 | Работа с коллекцией фонов. Вставка фона на рабочий лист. Инструмент Рука. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.2 | Работа с библиотекой картинок. Вставка картинок на рабочий лист. Изменение размера картинок. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 4.3 | Создание Новой черепашки. Инструмент Ножницы. Закладка Формы. Закладка Команды. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.4 | Команды Увеличься и Уменьшись, Иди и Пауза. | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.5 | Создание мультфильма «Аквариум». | 2 | 0 | 2 | Творческая работа |
| 4.6 | Коллекция Движения. Вставка картинок на закладку Формы. Работа «Пустыня». | 1 | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.7 | Создание Новой команды. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 4.8 | Создание и программирование кнопок. Команда Светофор. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, наблюдение |
| 4.9 | Вкладка Светофор. Команды Отомри и Замри. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, наблюдение |
| 4.10 | Создание работы «Ёжик». | 4 | 1 | 3 | Практическая работа, наблюдение |
| 4.11 | Команды Спрячься и Покажись. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 4.12 | Работа «Открытка ко Дню Матери». | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, наблюдение, творческая работа |
| 4.13 | Команда Курс на север. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 4.14 | Работа «Новогодняя открытка». | 4 | 1 | 3 | Практическая работа, наблюдение, творческая работа |
| 4.15 | Фестиваль творчества. | 2 | 0 | 2 | Демонстрация работ. |
| 4.16 | Итоговое занятие. | 2 | 1 | 1 | Подведение итогов. |
| **5.** | **Повторение пройденного материала.** | **10** | **5** | **5** | |
| 5.1 | Повторение инструментов | 2 | 1 | 1 | Практическая |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | Рисовалки. | | | | работа, опрос, наблюдение |
| 5.2 | Повторение команд. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 5.3 | Работа на любую тему. | 2 | 1 | 1 | Творческая работа |
| 5.4 | Перенос картинок из библиотеки Картинок на закладку Формы. Изменение картинок. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 5.5 | Инструменты Выделение и Лассо. Создание мозаики - паззл. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 5.6 | Создание мозайки на тему сказок. | 1 | 0,5 | 0,5 | Творческая работа |
| **6.** | **Работа с текстом.** | **10** | **3** | **7** | |
| 6.1 | Инструмент Новый текст. Создание текстовой рамки. Выделение, копирование, удаление текста. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 6.2 | Форматирование текста. Создание текста без рамки. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 6.3 | Создание открытки к 8 марта. | 2 | 0 | 2 | Творческая работа |
| 6.4 | Работа с модулем «ЛогоКлавиатор». | 4 | 1 | 3 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| **7.** | **Программирование черепашки.** | **11** | **3** | **8** | |
| 7.1 | Команда Опусти перо Подними перо. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 7.2 | Команда Измени перо. | 2 | 1 | 1 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 7.3 | Программируем черепашку. Рисуем звезды. | 5 | 1 | 4 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 7.4 | Открытка к 9 мая. | 2 | 0 | 2 | Творческая работа |
| 8. | **Оглавление альбома.** | **5** | **2** | **3** | |
| 8.1. | Добавление листов в альбом. Изменение значка листа. Установление эффекта для листа. Копирование, удаление | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | листов. | | | | |
| 8.2 | Создание альбома. | 1 | 0,5 | 0,5 | Практическая работа, опрос, наблюдение |
| 8.3 | Итоговая работа «Тематические викторины». | 2 | 1 | 1 | Творческая работа |
| 8.4 | Итоговое занятие. | 1 | 0 | 1 | Итоговое мероприятие |
| **Итого часов:** | | **72** | **26,5** | **45,5** | |

*На каждом занятии учащиеся выполняют практическую работу.

## Содержание учебного плана

1. **Введение.**

**Теория.** Техника безопасности при работе с компьютером. Программа курса.

**2. Устройства компьютера.**

**Теория.** Устройства ввода информации. Устройства ввода-вывода информации.

**Практика.** Работа с мышью. Действия мышью. Работа с клавиатурой. Клавиатурный тренажер.

**3. Знакомство со средой ПервоЛого. Интерфейс программы. Панель инструментов. Инструменты Рисовалки.**

**Теория.** Создание, сохранение, открытие альбома. Работа с инструментами: Рисовалка, Стрелка.

**Практика.** Создание рисунков с использованием инструментов Рисовалка. Работа с Палитрой цветов. Работа с формой кисти, создание новой формы кисти. Использование шаблонов в создании рисунков.

**4. Библиотека фонов, картинок и движения. Формы черепашки. Команды управления черепашкой.**

**Теория.** Инструмент Рука. Инструмент Ключ. Создание черепашки. Инструмент Новая черепашка. Инструмент Ножницы. Создание новой формы. Закладка Команды.

**Практика.** Работа с коллекцией фонов. Вставка фона на рабочий лист. Работа с библиотекой картинок. Вставка картинок на рабочий лист. Изменение размера, перемещение, удаление картинок. Изменение картинок. Вставка рисунка из файла. Поворот, перемещение, удаление черепашки. Одевание черепашки в формы. Перемещение рисунка из библиотеки картинок на закладку Формы. Работа с библиотекой движения. Вставка картинок движения на закладку Формы. Работа с командами Иди, Пауза, Увеличься и Уменьшись, Курс на север. Создание мультфильма с использованием библиотеки движения и команд управления черепашкой.

**5. Повторение пройденного материала.**

**Практика.** Повторение инструментов и команд. Решение логических заданий в шаблоне ПервоЛого.

6. **Работа с текстом.**

**Теория.** Инструмент Новый текст. Форматирование текста. Проверка орфографии.

**Практика.** Создание текстовой рамки. Выделение, копирование, удаление текста. Изменение размеров текстового окна. Перемещение. Создание текста без рамки.

7. **Программирование черепашки.**

**Теория.** Команды Опусти перо, Подними перо, Измени перо, Светофор. Создание новой Кнопки.

**Практика.** Работа с закладкой Команды. Программирование черепашки.

8. **Оглавление альбома.**

**Теория.** Добавление листов в альбом. Создание альбома.

**Практика.** Изменение значка листа. Установление эффекта для листа. Копирование, удаление листов.

## Планируемые результаты

**Учащиеся должны знать:**

– инструменты ПервоЛого;
– назначение инструментов рисования;
– назначение библиотеки картинок, движения и фонов;
– работу с закладкой Формы, Команды;

**Учащиеся должны уметь:**

– применять инструменты рисования для создания рисунков и форм;
– применять инструменты ПервоЛого;
– вставлять картинки и фоны на лист альбома;
– изменять встроенные картинки;
– одевать черепашку в форму;
– вставлять картинки движения на закладку Формы;
– создавать собственные формы;
– создавать новые команды;
– работать с командами.

**Личностные:**

– развивать фантазию и художественное воображение;
– развивать умения и навыки практической деятельности самоконтроля и память;
– укрепить желание творчески подходить к поставленным задачам, умение аргументировать свои мысли, уверенность в принятии решений, расширить кругозор;

**Метапредметные:**

– продолжить формирование информационной культуры учащихся;

– планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения;

– формирование творческого подхода к поставленной задаче;

**Предметные:**

– знания об устройствах компьютера и работа с ними;

– работа в графическом редакторе;

– обучение основам программирования;

**Коммуникативные:**

– умение слушать и вступать в диалог;

– формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебной деятельности.

**Познавательные:**

– способность получения и применения знаний;

– способность строить логические рассуждения, умозаключения;

– способность творчески мыслить и развивать творческое мышление.

## Модуль «Мир презентаций»
## Учебный план

| № п/п | Наименование темы | Общее кол-во часов | В том числе | | Формы аттестации/ контроля |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | теорет | практ | |
| 1. | **Техника безопасности. Общие сведения о персональном компьютере.** | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение, опрос, входная диагностика |
| 2. | **Основы работы в Windows.** | **3** | **1,5** | **1,5** | |
| 2.1 | Рабочий стол. Работа с окнами. Панель задач. | **1** | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.2 | Работа с мышью. Объекты и контекстное меню. | **1** | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.3 | Клавиатура. Назначение клавиш. Программа Блокнот. Клавиатурный тренажер. | **1** | 0,5 | 0,5 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3. | **Основы работы в Microsoft Power Point.** | **68** | **21** | **47** | |
| 3.1 | Знакомство Microsoft Power Point. Работа со слайдами. Вставка картинок из файла. Вкладка Формат. Вставка картинок из коллекции клипов. Вкладка Формат. | **4** | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.2 | Вкладка Анимация. Эффекты входа. Эффекты Выделения. Эффекты выхода. Область анимации. Эффекты пути перемещения. Создание пользовательского пути перемещения. | **4** | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.3 | Вкладка Вставка. Коллекция Фигур: вставка, изменение, удаление. Вкладка Формат. Кривая, полилиния, рисованная кривая. Самостоятельная работа. | **4** | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.4 | Создание фона. Способы заливки. Создание объектов. Группировка. | **4** | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.5 | Создание мультфильма. Выбор сюжета. Рисование объектов. Кадры, дублирование слайдов. Вкладка Переходы. Установка смены слайдов по времени. Самостоятельная работа. | **10** | 4 | 6 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.6 | Коллекция WordArt. Создание надписей. Вкладка Формат. | **2** | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.7 | Создание открытки ко Дню Матери. | **2** | 0 | 2 | Самостоятельная работа, наблюдение |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 3.8 | Подготовка новогоднего мультфильма. Выбор сюжета. Рисование объектов. Дублирование слайдов. Добавление анимационных эффектов. Скачивание музыки с Интернета. Вставка звука. Демонстрация. | **10** | 4 | 6 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.9 | Группировка и разгруппировка картинок. Мультфильм «Гонка». | **6** | 2 | 4 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.10 | Мультфильм или презентация ко Дню космонавтики. | **10** | 2 | 8 | Самостоятельная работа, наблюдение |
| 3.11 | Создание собственного мультфильма. | **10** | 2 | 8 | Самостоятельная работа, наблюдение |
| 3.12 | Итоговое мероприятие. | **2** | 0 | 2 | Наблюдение |
| **Итого** | | **72** | **22** | **50** | |

## Содержание учебного плана

**1. Техника безопасности. Общие сведения о персональном компьютере.**
**Теория.** Введение. Состав персонального компьютера: Персональный компьютер. Базовая конфигурация ПК. Периферийные устройства. Внутренне устройство ПК. Правила безопасной работы на персональном компьютере.

**2. Основы работы в Windows.**
**Теория.** Интерфейс Windows. Введение в операционную систему Windows. Рабочий стол. Панель задач. Объекты и контекстное меню. Клавиатура. Назначение клавиш. Программа Блокнот. Проводник.
**Практика.** Работа с окнами. Работа с мышью. Клавиатурный тренажер.

**3. Основы работы в Microsoft Office PowerPoint.**
**Теория.** Знакомство Microsoft Power Point.Вкладка Формат. Вкладка Анимация. Эффекты входа. Область анимации. Вкладка Вставка.
**Практика.** Вставка картинок из файла. Коллекция Фигур: вставка, изменение, удаление. Создание фона. Способы заливки. Создание объектов. Группировка. Коллекция WordArt.Гиперссылки. Вставка управляющих кнопок. Обрезка изображений. Триггеры.

## Планируемые результаты

**Учащиеся должны знать:**
- окно программы, вкладки и их назначение;
- назначение коллекций Фигуры, Клип, WordArt;
- виды эффектов анимации;
- алгоритм создания презентации, мультфильма, игры;

**Учащиеся должны уметь:**

– создавать слайды;
– применять макеты слайдов;
– вставлять изображения и изменять их;
– вставлять звуки, музыку, видео;
– работать с коллекцией Фигуры;
– работать с коллекцией Клип;
– работать с коллекцией WordAr;
– применять различные эффекты анимации;
– работать с текстом, клавиатурой;
– применять переходы.

**Личностные:**

– способность преодолевать трудности, достигать намеченных результатов;
– способность к сотрудничеству, совместной деятельности, считаться с мнением других, проявлять инициативу;
– способность к саморазвитию;

**Метапредметные:**

**-** использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
– планировать учебное сотрудничество с учителем и сверстниками — определять цели, функций участников, способов взаимодействия;

**Предметные:**

– умение работать в программе PowerPoint;
– умение работать с различными видами информации;
– создавать различные презентации;
– умение создавать мультфильмы (покадровая анимация);
– применять различные объекты (WordArt, Фигуры).

**Коммуникативные:**

– формулировать собственное мнение и позицию;
– использовать речь для регуляции своего действия;

**Познавательные:**

– осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий;
– сопоставлять разные способы решения задач;
– осуществлять построение логической цепи рассуждений;
– способность творчески мыслить и развивать творческое мышление.

## Модуль «Лаборатория игр»

## Учебный план

| № п/п | Наименование | Общее кол-во часов | В том числе | | Формы аттестации/ контроля |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | теорет | практ | |
| **1.** | **Введение в программу.** | **1** | **0,5** | **0,5** | Наблюдение, опрос, входная диагностика |
| **2.** | **Знакомство с визуальной средой программирования Kodu.** | **18** | **6** | **12** | |
| 2.1 | Главное меню. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.2 | Объекты среды. Объект Дерево. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.3 | Программа KoduGameLab. Объект Коду. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.4 | Объекты Яблоко и Байкер. Простейшая игра. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.5 | Управление объектами с помощью клавиатуры. | 2 | 1 | 1 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 2.7 | Самостоятельная работа. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, самостоятельная работа |
| **3.** | **Создание ландшафтов.** | **16** | **7** | **9** | |
| 3.1 | Кисть для Земли. | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.2 | Кисть для создания холмов и долин. | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.3 | Кисть для Воды. | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 3.4 | Самостоятельная работа. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение, самостоятельная работа |
| **4.** | **Создание путей для перемещения объектов.** | **14** | **6** | **8** | |
| 4.1 | Создание произвольного пути движения игрового объекта. Команда Счёт. | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.2 | Изменение пути. Создание стилей пути. Игра «Трамплин». | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 4.3 | Создание стен, дорог, флоры. Изменение стилей. Игра «Лабиринт». | 6 | 2 | 4 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| **5.** | **Подсчет баллов, индикатор здоровья, объект таймер.** | **16** | **6** | **10** | |
| 5.1 | Назначение времени действия игрового объекта. | 4 | 2 | 2 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 5.2 | Опция Родитель. | 6 | 2 | 4 | Наблюдение, опрос, практическая работа |
| 5.3 | Использование индикатора | 6 | 2 | 4 | Наблюдение, опрос, |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | уровня жизни. Параметр Ущерб. | | | | практическая работа |
| **6.** | **Итоговая работа. Разработка своей оригинальной игры.** | **7** | **1** | **6** | Наблюдение, самостоятельная работа, демонстрация работ, виртуальная выставка |
| | **Итого:** | **72** | **26,5** | **45,5** | |

## Содержание учебного плана

**1. Введение в программу Kodu Game Lab.**

**Теория.** Техника безопасности в компьютерном классе.

**Практика.** Работа с мышью. Работа с клавиатурой.

**2. Знакомство с визуальной средой программирования Kodu.**

**Теория.** Главное меню. Объекты среды. Объект Дерево. Программа Kodu Game Lab. Объект Коду. Объекты Яблоко и Байкер.

**Практика.** Простейшая игра. Управление объектами с помощью клавиатуры. Самостоятельная работа.

**3. Создание ландшафтов.**

**Теория.** Кисть для Земли. Кисть для создания холмов и долин. Кисть для Воды. Самостоятельная работа.

**Практика.** Создание ландшафтов земли с использование различных кистей и текстур.

**4. Создание путей для перемещения объектов.**

**Теория.** Создание произвольного пути движения игрового объекта. Команда Счёт. Таймер.

**Практика.** Создание произвольного пути движения игрового объекта. Изменение пути. Создание стилей пути. Игра «Трамплин». Создание стен, дорог, флоры. Изменение стилей. Игра «Лабиринт».

**5. Подсчет баллов, индикатор здоровья, объект таймер.**

**Теория.** Назначение времени действия игрового объекта. Опция Родитель. Индикатор уровня жизни. Параметр Ущерб.

**Практика.** Применение опции Родитель к объектам. Использование индикатора уровня жизни.

**6. Использование страниц в Kodu Game Lab. Создание уникальных историй и персонажей.**

**Теория.** Работа с несколькими страницами. Объекты Хижина, Завод, Замок. Команда Сражение.

**Практика.** Создание игры по предложенному сценарию. Создание игры «Телепортация».

**7. Итоговая работа. Разработка своей оригинальной игры.**

**Практика.** Разработка собственной игры.

## Планируемые результаты

**Учащиеся должны знать:**

– работу с главным меню;
– операторы Kodu;
– назначение объектов;
– структуру программы;
– типы ландшафтов, кистей;
– технологию создания путей перемещения;
– технологию разработки игры.

**Учащиеся должны уметь:**

– создавать объекты;
– писать код программы;
– создавать ландшафты различного типа;
– изменять параметры мира;
– создавать траекторию движения объекта;
– создавать игру по предложенному сценарию;
– разрабатывать игру от идеи до реализации;
– анализировать, классифицировать входящую информацию, планировать на ее основе принцип работы приложения;
– составлять алгоритмы для решения конкретной задачи;

**Личностные:**

– формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
– формирование ответственного отношения к учению; уважительного отношения к труду;

**Метапредметные:**

– определять и формулировать алгоритмы для достижения поставленной цели;
– анализировать и оценивать результат своей деятельности с учетом поставленной задачи, находить и исправлять ошибки;
– анализировать существующие и планировать будущие образовательные результаты.

**Предметные:**

– составлять алгоритмы различных типов (линейный, условный, циклический) и выбирать необходимый тип алгоритма для решения конкретной задачи;
– оценивать и проектировать дизайн и интерфейс игры с точки зрения удобства пользователя.

**Коммуникативные:**

– умение слушать и вступать в диалог;

– участвовать в коллективном обсуждении проблем;
– строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности.

**Познавательные:**
– переработка информации для получения необходимого результата;
– анализ объектов с целью выделения признаков;
– строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях.

## КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

| Дата начала реализации программы | Дата окончания реализации программы | Каникулярный период | Праздничные выходные дни | Промежуточная аттестация |
|---|---|---|---|---|
| 1 сентября | 31 мая | с 01.01.2023 по 08.01.2023<br>с 01.06.2023 по 31.08.2023 | **4 ноября** - День народного единства<br>**1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января** - Новогодние каникулы<br>**7 января** - Рождество Христово<br>**23 февраля** - День защитника Отечества<br>**8 марта** - Международный женский день<br>**1 мая** - Праздник Весны и Труда<br>**9 мая** - День Победы | 15 апреля – 31 мая 2023года |

Утверждено постановление правительства «по переносу праздничных дней в 2023 году»: с 01.01.23 на 24.02.23 и с 07.01.23 на 08.05.23.

### Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

1. Класс, оснащенный современными компьютерами.

2. Программное обеспечение:
- операционная система Windows 10, 7;
- Браузер Internet Explorer (Google Chrome, Mozzila, Yandex и др.);
- Microsoft Office 2007, 2010 и выше;
- программа Microsoft Kodu Game Lab;
- программа ПервоЛого 4.0;

- интерактивная доска;
- графические планшеты;
- принтер;
- сканер.

3. Канцелярские принадлежности:

- бумага писчая;
- картридж для принтера;
- бумага ксероксная;
- ручки, карандаши;
- папки-файлы;
- фотобумага;
- маркеры для белой доски.

\

Информационное обеспечение.

Электронные образовательные ресурсы

Презентации:

1. Техника безопасности в компьютерном классе.
2. Устройства компьютера.
3. Упражнения и игры из Единой коллекции ЦОР.
4. Физминутки.

Задания для развития логики, памяти, мышления:

1. Найди лишнее.
2. Лабиринт.
3. Найди отличия.
4. Нарисуй недостающий объект.
5. Задачи алгоритмические.
6. Коллекция ребусов.
7. Поиграем.
8. Время поиграть.
9. Флэш игры развивающие.

Задания для детей:

1. Обведи.
2. Линии.
3. Рисуй по точкам.
4. Раскрась по клеткам.
5. Раскрась.
6. Раскрась в соответствии со значками.
7. Решите пример и раскрасьте.
8. Геометрические фигуры.
9. Дорисуйте и раскрасьте.
10. Закрепление инструментов.
11. Викторина.
12. Игра «Кто быстрее».

13. Инструменты.

**Дополнительные задания.**

1. Одинаковые, разные.
2. Отгадайте загадки и раскрасьте ответ.
3. Подбери по величине.
4. Раскраска с примерами.
5. Раскрась.
6. Раскрась по образцу.
7. Мозайка.
8. Загадки.
9. Бусины.
10. Одинаковые бусины, разные.
11. Формы черепашки.
12. Области.
13. Истина, ложь.
14. Есть, нет.
15. Одинаковые цепочки, разные.
16. Бусины в цепочке.
17. Если.
18. Поиск.
19. Раньше-позже.
20. Бусины 2.
21. Имена.
22. Словарь.
23. Мешок бусин в цепочке.
24. Таблица для мешка 3.

**Кадровое обеспечение:** программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий высшее педагогическое образование, владеющий информационно-коммуникационными технологиями. К занятиям по программе могут привлекаться педагог-психолог, педагог по изобразительному творчеству.

## Формы аттестации/контроля

В соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МУ ДО «Дом детского творчества» проводится в течение учебного года текущая, промежуточная аттестация. С целью отслеживания успешности овладения учащимися содержания программы «Аниматориум» используются следующие методы:

– педагогическое наблюдение;

– педагогический анализ результатов – анкетирование, тестирование, опрос, участие учащихся в мероприятиях (выставках, викторинах, соревнованиях), защита творческих проектов;
– педагогический мониторинг - мониторинг результатов обучения детей по адаптированной дополнительной общеобразовательной программе за учебный год.

## Оценочные материалы

Мониторинг развития обучающихся по программе «Аниматориум» проводится по методу структурного наблюдения за поведением учащихся в процессе практической деятельности и его оценивание по определенным параметрам. Мониторинг проводится системно: в начале, середине и конце года.

### Шкала оценок

| Параметры | Критерии | Степень выраженности качества | Балл |
|---|---|---|---|
| Мотивация | Выраженность интереса к занятиям | Интерес практически не обнаруживается | 1 |
| | | Интерес возникает лишь к новому материалу | 2 |
| | | Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения | 3 |
| | | Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала | 4 |
| | | Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию | 5 |
| Самооценка | Самооценка деятельности на занятиях | Ученик не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе педагога | 1 |
| | | Приступая к решению новой задачи, пытается оценить свои возможности относительно ее решения | 2 |
| | | Может с помощью педагога оценить свои возможности в решении задачи | 3 |
| | | Может самостоятельно оценить свои возможности в решении задачи | 4 |
| Познавательная сфера | Уровень развития познавательной активности, самостоятельности | Уровень активности, самостоятельности учащегося низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется | 1 |
| | | Учащийся недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно | 2 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | узок | |
| | | Учащийся любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий | 3 |
| Регулятивная сфера | Произвольность деятельности | Деятельность хаотична, непродуманна, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна | 1 |
| | | Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке | 2 |
| | | Учащийся удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, сам преодолевает трудности в работе, доводит дело до конца | 3 |
| Коммуникативная сфера | Способность к сотрудничеству | В совместной деятельности не пытается договориться, не может придти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других | 1 |
| | | Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера | 2 |
| | | Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач) | 3 |
| | | Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь | 4 |

## Модуль «ПервоЛого»

## Оценка результатов освоения программы

| Ф.И.О. обучаю-щихся | Основы работы в графическом редакторе | | | Назначение и применение основных инструментов | | | Назначение и применение основных команд | | | Умение взаимодействовать с другими участниками образовательного процесса | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | н.г. |
| | | | | | | | | | | | | |

1 – не знает/не умеет
2 – знает, но не умеет
3 – знает, умеет, но не отработано
4 – знает, умеет, отработано
5 – знает, умеет, отработано, может объяснить другому

## Модуль «Мир презентаций»
## Оценка результатов освоения программы

| Ф.И.О. уч-ся | Работа с различными видами информации (текст, изображения, звук) | | | Назначение и применение инструментов программы (WortArt, Фигуры, Дизайн, переходы) | | | Назначение, применение и настройка анимации | | | Работа с гиперссылками, триггерами | | | Технология создания презентации, мультфильма | | | Применение и развитие творческих способностей | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | н.г. | н.г. | с.г. | н.г. |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

1 – не знает/не умеет
2 – знает, но не умеет
3 – знает, умеет, но не отработано
4 – знает, умеет, отработано
5 – знает, умеет, отработано, может объяснить другому

## Модуль «Лаборатория игр»
## Оценка результатов освоения программы

| Ф.И.О. уч-ся | Умение работать с объектами программы, изменять параметры | | | Знать основные команды программы | | | Умение составлять программный код | | | Умение самостоятельно разрабатывать игры | | | Умение взаимодействовать с другими участниками образовательного процесса | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | к.г. | н.г. | с.г. | н.г. | н.г. | с.г. | н.г. |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

1 – не знает/не умеет
2 – знает, но не умеет
3 – знает, умеет, но не отработано
4 – знает, умеет, отработано
5 – знает, умеет, отработано, может объяснить другому

**Мониторинг результатов обучения детей по адаптированной дополнительной общеобразовательной программе за учебный год**

| **Показатели** | **Степень выраженности оцениваемого качества** | **Кол-во баллов** | **Кол-во обуч-ся** | **%** |
|---|---|---|---|---|
| **Теоретические знания** (по основным разделам учебно-тематического плана программы) Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям | 1.минимальный уровень (дети овладели менее чем половины объема знаний, предусмотренных программой);<br>2.средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 2\3);<br>3.максимальный уровень (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период). | 1<br>5<br>10 | | |
| **Практические умения и навыки,** предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы). Соответствие практических знаний ребенка программным требованиям | 1.минимальный уровень (дети овладели менее чем половины объема знаний, предусмотренных программой);<br>2.средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 2\3);<br>3.максимальный уровень (дети освоили практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период). | 1<br>5<br>10 | | |
| **Творческие навыки** креативность в выполнении практических заданий | 1.начальный (элементарный) уровень развития креативности (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);<br>2.репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца);<br>3.творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества). | 1<br>5<br>10 | | |
| **Умение качественно выполнять работу** | Аккуратность и ответственность в работе | удовл.<br>хорошо<br>отлично | | |
| **Навыки соблюдения** в процессе деятельности **правил безопасности** | Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям | удовл.<br>хорошо<br>отлично | | |

## Методические материалы

Средствами реализации программы «Аниматориум» являются занятия комплексного характера, в которых репродуктивная деятельность переходит в частично поисковую, самостоятельную творческую работу с помощью педагога.

**Методы обучения**

Для достижения поставленной цели, реализации намеченного содержания используются следующие методы.

### Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности детей с отклонениями в развитии.

| Название метода | Сущность метода | Порядок применения метода |
|---|---|---|
| **Репродуктивный** | 1) Педагог сообщает знания в «готовом» виде.<br>2) Показ педагогом соответствующего приема работы.<br>3) Сознательное усвоение необходимого материала.<br>4) Многократное повторение приема для прочного усвоения знаний и умений. | Репродуктивный метод применяется при изучении каждого нового приема работы (показ процесса создания работы, выполнение отдельных приемов, последовательность работы). |
| **Метод параллельного обучения** | 1) Знания не предлагаются в «готовом» виде, а добываются путем анализа, сравнения.<br>2) Педагог организует не сообщения или изложения знаний, а поиск новых знаний с помощью разнообразных приемов (беседа, анализ, сравнение, обобщение, выполнение рисунка).<br>3) Обучающийся под руководством педагога самостоятельно рассуждает, анализирует, сравнивает, обобщает, делает выводы и т.д. | 1) Анализ частей работы.<br>2) Рисование объектов (поэтапная прорисовка).<br>3) Анализ готового продукта.<br>Метод параллельного обучения применяется на начальном этапе учебного процесса. |
| **Логический метод обучения** | 1) Педагог не показывает, как надо выполнить работу. Обучающийся под руководством педагога составляет план выполнения работы (от замысла до оформления изделия).<br>2) Деятельность педагога сводится к оперативному управлению процессом выполнения работы. | Обучающийся самостоятельно выбирает тему работы.<br>2) Совместно с педагогом обучающийся проводит анализ предстоящей работы: технология изготовления продукта, передача эстетического аспекта.<br>3) Обучающийся самостоятельно выполняет работу. |

## Методы обучения по способу передачи информации.

| Название метода | Сущность метода | Порядок применения метода |
|---|---|---|
| **Наглядные методы** | В работе с проблемными детьми наглядные методы наиболее доступны и важны, особенно на начальных этапах работы. При их применении следует помнить такие особенности детей, как замедленный темп восприятия, сужение объема восприятия, нарушение точности восприятия. Это обусловливает специфику в реализации наглядных методов обучения<br><br>Иллюстрации должны быть крупными, доступными, в реалистическом стиле. Педагог не только демонстрирует объект, о котором идет речь, но и должен организовать детальное его изучение, научить детей способам и приемам его обследования. Чрезвычайно важно обеспечить повторяемость таких наблюдений и, следовательно, достаточную практику для накопления сенсомоторного опыта, закрепления способов и приемов изучения объектов, а также для усвоения используемых при этом словесных средств. | Наблюдение – это целенаправленное восприятие объекта или явления, оно специально планируется педагогом. Может быть кратковременное или длительное, постоянное или эпизодическое.<br><br>Демонстрация – это предъявление, показ предмета, явления или действия. |
| **Словесные методы** | Дети с отклонениями в развитии испытывают трудности в восприятии и переработке вербальной информации, у большинства из них страдает речевое развитие, поэтому словесные методы следует сочетать с применением наглядных и практических.<br>1) Рассказ должен быть лаконичным, четким, изложение материала требует эмоциональности и выразительности.<br>2) В беседе важно четко формулировать вопросы, они должны быть понятны ребенку.<br>Эффективность коррекционно-педагогической работы значительно повышается, если наглядные методы сочетаются с практическими. | Рассказ – это монолог педагога, содержащий учебную информацию;<br><br>Беседа – это диалог учителя и ученика;<br><br>Объяснение – это комментарий, в котором раскрываются скрытые от непосредственного восприятия существенные признаки, связи, отношения. |
| **Практические методы** | Разновидностью практического метода обучения является использование дидактических игр и занимательных упражнений. Они же выступают как составляющие элементы метода стимулирования учения.<br><br>Выбор и сочетаемость этих методов определяются с учетом особых образовательных потребностей учащихся, методы взаимодополняемы и подкрепляют друг друга. | Упражнения (устные и письменные);<br><br>продуктивная деятельность;<br><br>опытно-экспериментальная деятельность.<br><br>элементы программированного обучения. |

Формы работы, используемые на занятиях: беседа; демонстрация; практика; творческая работа. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения. Основным методом обучения на занятиях данного объединения является практическая работа на компьютере.

В соответствии с выбранным способом организации занятия (тип занятия: комбинированный, теоретический, практический, диагностический, контрольный, тренировочный) используются методы:

**Педагогические технологии, используемые в программе**

| Название педагогической технологии | Цель, методы и приемы |
|---|---|
| **Личностно-ориентированные** | -максимальное развитие творческих способностей, поддержка личности в самореализации, самоопределении.<br>Дифференцированный подход к учащимся, учет интересов, потребностей, творческих способностей. Метод проектов, индивидуальных заданий, упражнений. |
| **Групповые, коллективные технологии** | - организация совместных действий, творческого общения, воспитание активности, ответственности, взаимопомощи, терпимости и др.<br>Работа в парах, микрогруппах». |
| **Игровые технологии** | - поддержка интереса к информационным технологиям, стимулирование самовыражения, самопознания, саморазвития, активизация познавательного процесса.<br>Игровые упражнения на восприятие, воображение, память, мышление, развитие логического и алгоритмического мышления. Организация деловых игр, игр на творческое взаимодействие, общение, с целью создания положительного микроклимата, сплочения коллектива, раскрытия индивидуальности. |
| **Технология оценки результатов учебно-познавательной, творческой деятельности, личностных изменений.** | -определить степень освоения программы, оценить развитие личностных качеств, содействовать личностному росту ребенка.<br>Методы диагностики личностных изменений: наблюдение, анкетирование, тестирование, беседа. Аттестация в форме просмотра работ с одновременной защитой, демонстрация работ на странице в социальной сети ВКонтакте, викторины, кроссворды.<br>Показатели образовательных результатов:<br>- теоретические знания по основным разделам программы; практические умения и навыки при создании собственных продуктов, степень креативности в выполнении практических заданий. |

**Структура занятия:**

– В начале занятия проводятся организационные действия: подготовка к занятию, включение компьютеров.

– Подготовительный этап - сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей.

– Основной этап - объяснение нового материала, практическая работа на компьютере, физминутка, игровая часть.

– Контрольный этап - выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция. На данном этапе используются устный и письменный опрос, а также задания различного уровня сложности.

– Итоговый этап – анализ и оценка успешности достижения цели; выключение компьютеров, приведение рабочего места в порядок.

## Дидактические материалы

**Модуль «ПервоЛого»**

**1 год обучения**

1. Техника безопасности:
– презентация;
– тест на проверку знаний по ТБ.
2. Устройства компьютера.
– презентация;
– коллекция ЦОР.
3. Программа ПервоЛого. Панель инструментов. Инструменты Рисовалки:
– практическая работа – работа с инструментами Рисовалки;
– практическая работа – работа с шаблонами;
– решение ребусов, логических задач;
– коллекция ЦОР;
– самостоятельная работа.
4. Библиотека фонов, картинок и движения. Формы черепашки. Команды управления черепашкой:
– практическая работа – работа с библиотекой фонов;
– практическая работа – работа с библиотекой картинок;
– решение ребусов, логических задач;
– работа по теме «Правила дорожного движения»;
– тестирование на усвоение материала.
– практическая работа – работа с закладкой Формы;
– практическая работа – создание новой формы;
– работа с командами Увеличься и Уменьшись;
– решение ребусов, логических задач;
– работа по теме «Новогодняя открытка»;
– тестирование на усвоение материала.
– практическая работа – работа с командами черепашки;
– практическая работа – работа с библиотекой движения;
– создание мультфильмов;
– самостоятельная работа;
– решение ребусов, логических задач;
– коллекция ЦОР;
5. Повторение:
– практическая работа – работа с закладкой Формы;

– практическая работа – работа с командами черепашки;
– создание мультфильмов;
6. Библиотека Движения:
– практическая работа – работа с библиотекой движения;
– создание мультфильмов;
– самостоятельная работа;
7. Тема «Работа с текстом»:
– практическая работа – набор текста;
– практическая работа – форматирование текста;
– решение ребусов, логических задач;
– самостоятельная работа;
8. Программирование черепашки:
– практическая работа – работа с командами;
9. Проект «Мои увлечения».
10. Итоговая годовая работа (на выбор учащегося).

Все задания для самостоятельной работы находятся в электронном виде и расположены сетевой папке. Учащиеся копируют нужное задание в свою папку и выполняют его.

**Модуль «Мир презентаций»**

MicrosoftWord, MicrosoftPowerPoint, WordArt, коллекция картинок MicrosoftOffice, «Клип-Арт», готовые презентации, аудио и видеозаписи на электронных носителях, Интернет-ресурсы, дополнительная литература.

Дополнительные задания, задания для самостоятельной работы находятся в электронном виде и расположены сетевой папке. Учащиеся копируют нужное задание в свою папку и выполняют его.

1. Общие сведения о персональном компьютере:
– презентация по Технике безопасности;
– презентация «Устройства компьютера»;
– тест на проверку знаний.
2. Основы работы в Windows:
– практическая работа – изменение рабочего стола;
– практическая работа с мышью;
3. Основы работы в Microsoft Office PowerPoint:
– презентация для примера;
– практическая работа по созданию слайдов;
– практическая работа – фигуры;
– практическая работа – коллекция wordart и клипов;
– практическая работа – настройка анимации;
– практическая работа – надпись;
– практическая работа – создание мультфильмов;
– практическая работа с группировкой и разгруппировкой;

– самостоятельная работа.

**Модуль «Лаборатория игр»**

1. Введение в программу KoduGameLab.

– презентация по ТБ;
– презентации по основам работы в ОС Windows 7;
– тренажеры по работе с мышью и клавиатурой.

2. Знакомство с визуальной средой программирования Kodu.

– презентация «знакомство со средой Kodu»;
– практическая работа – работа с главным меню, создание объектов;
– практическая работа – управление объектами;
– практическая работа – создание простейшей игры;
– самостоятельная работа.

3. Создание ландшафтов.

– практическая работа – кисти для земли;
– практическая работа – кисти для холмов и долин;
– практическая работа – кисти для воды;
– самостоятельная работа.

4. Создание путей для перемещения объектов.

– практическая работа – создание путей перемещения;
– практическая работа – создание стен, дорог, флоры;
– практическая работа – команды счёт, таймер;
– самостоятельная работа.

5. Подсчет баллов, индикатор здоровья, объект таймер.

– практическая работа – индикатор здоровья;
– практическая работа – подсчёт баллов;
– практическая работа – опция Родитель.

6. Использование страниц в KoduGameLab. Создание уникальных историй и персонажей.

– практическая работа – работа со страницами;
– практическая работа – работа с объектами;
– практическая работа – команда Сражение;
– практическая работа – создание игры.

7. Итоговая работа. Разработка своей оригинальной игры.

– практическая работа – разработка собственной игры.

Все задания для самостоятельной работы находятся в электронном виде и расположены сетевой папке. Учащиеся копируют нужное задание в свою папку и выполняют его.

## Список рекомендуемой литературы для педагога


1. 100 головоломок, лабиринтов, ребусов/Издание для досуга, Москва, 2010 г.
2. MicrosoftOfficePowerPoint 2003. Шаг за шагом + CD (русская версия). Эком, 2005.
3. TeachProPowerPoint 2003 – Самоучитель (30 час видеолекций). Мультимедиа Технологии и Дистанционное Обучение, 2006.
4. Афанасьева Е. Презентации в PowerPoint. Шпаргалка. НТ Пресс, 2006.
5. Бортник О.И. Базовый курс PowerPoint. Изучаем MicrosoftOffice. Современная школа, 2007.
6. Ефимова А.Курс компьютерной технологии. – М.: Просвещение, 2000г.
7. Журин А.А., Милютина И.А. MicrosoftOffice для школьников и начинающих пользователей. – М. “Аквариум”, 1997 г.
8. ИНТ. Программные продукты Лого (http://www.int-edu.ru/logo/).
9. Информатика и образование, №12 – 2006 г.
10. Информатика и образование, №7 – 2002 г.
11. Информатика и образование, №8 - 2002 г.
12. Информатика и образование, №9 – 2002 г.
13. Информатика, №39 – 2004 г.
14. Информатика, №8 – 2004 г.
15. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007 г.
16. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
17. Копыл В.И. Презентация PowerPoint. Харвест, 2006.
18. Кравцова Ю. Изучаем PowerPoint. – М.: Образование и информатика,. 2001г.
19. ЛогоМозаика: Сборник проектов/ Яковлева Е.И.- М.: ИНТ, 1995.- 75 с.
20. Макарова Н.В. Информатика начальный курс, Питер, 2001 г.
21. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
22. МотовВ.В. Word, Excel, PowerPoint.Инфра-М, 2006.
23. ПервоЛого: Пособие для учителей: IBM / Сопрунов С.Ф. - М.: ИНТ, 1996.- 90 с.
24. СагманС. Microsoft Office2000. – М.:ДМКПресс, 2002г.
25. Сопрунов С.Ф. Непростое программирование на Лого. - М.: Московский институт открытого образования, 2011. - 174 с.
26. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006.
27. Справка ПервоЛого.

28. Уэмпен Ф. PowerPoint 2003. Библияпользователя. Вильямс, 2005.
29. ХабрейкенД. Microsoft Office 2003: Word, Excel, Access, PowerPoint, Publisher, Outlook.Всеводном. Вильямс, 2006.
30. Шафрин Ю. Информационные технологии. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000г.
31. Шмелева О. Развиваем интеллект. Рабочая тетрадь, 2016 г.
32. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000.
33. Яковлева Е.И., Сопрунов С.Ф. Проекты по информатике в начальной школе // "Информатика и образование", 1998, 7 - с.10-15.

## Интернет ресурсы

1. http://прологo.рф
2. http://www.int-edu.ru/
3. https://vk.com/club11809306
4. https://iqsha.ru/
5. http://psand.ru/
6. http://www.modern-computer.ru/practice/photoshop/photoshop-main.html

## Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. 100 головоломок, лабиринтов, ребусов/Издание для досуга, Москва, 2010 г.
2. Афанасьева Е. Презентации в PowerPoint. Шпаргалка. НТ Пресс, 2006.
3. Бортник О.И. Базовый курс PowerPoint. Изучаем MicrosoftOffice. Современная школа, 2007.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике/Издание 3, 2012 г.
5. Валерий БезручкоПрезентацииPowerPointФинансы и статистика; 2005г.
6. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого, 2007 г.
7. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
8. ЛогоМозаика: Сборник проектов/ Яковлева Е.И.- М.:ИНТ, 1995.- 75с.
9. Макарова Н.В. Информатика начальный курс, Питер, 2001 г.
10. Самоучитель MicrosoftOffice для детей от 8 лет(2006).
11. Справка ПервоЛого.
12. Холодова О. Юным умникам и умницам. Задания по развитию познавательных способностей, 2014 г.
13. Шмелева О. Развиваем интеллект. Рабочая тетрадь, 2016 г.
14. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000.

Приложение №1

**Таблица результативности программы «Аниматориум»**
**по итогам участия в конкурсных мероприятиях**

| Название конкурсного мероприятия | 2019-2020 учебный год | 2020-2021 учебный год | 2021-2022 учебный год |
|---|---|---|---|
| Всероссийский конкурс для детей ОВЗ «Графика жизни» | Диплом 2 место – 1 чел.<br>Диплом 3 место – 1 чел. | - | - |
| Муниципальный конкурс ко Дню матери для детей ОВЗ | Грамота 1 место – 3 чел.<br>Грамота 2 место – 3 чел.<br>Грамота 3 место – 2 чел. | Грамота 1 место – 4 чел.<br>Грамота 2 место – 2 чел.<br>Грамота 3 место – 5 чел. | Грамота 1 место – 2 чел.<br>Грамота 2 место – 2 чел.<br>Грамота 3 место – 1 чел. |
| Международный фестиваль для детей и молодёжи с овз (в том числе с инвалидностью) «яркий мир» - 2021 | - | Диплом за творческие достижения – 3 чел. | - |
| Муниципальный творческий конкурс «КотоТворчество» | - | Грамота 1 место – 3 чел.<br>Грамота 2 место – 2 чел.<br>Грамота 3 место – 4 чел. | Грамота 1 место – 2 чел.<br>Грамота 2 место – 2 чел.<br>Грамота 3 место – 2 чел. |