

Министерство социальной защиты населения Владимирской области

государственное казенное учреждение  
социального обслуживания Владимирской области  
«Муромский реабилитационный центр для детей  
и подростков с ограниченными возможностями»

---

ПРИНЯТА  
на заседании методического объединения  
педагогических работников  
ГКУСО ВО «Муромский реабилитационный центр  
для детей и подростков  
с ограниченными возможностями»  
(протокол от 27.09.2024 № 3)

Приложение 9  
к приказу ГКУСО ВО «Муромский  
реабилитационный центр  
для детей и подростков  
с ограниченными возможностями»  
от 30.09.2024 № 108

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
СОЦИАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«ПЕРВЫЕ УРОКИ КОМПЬЮТЕРНОЙ  
ГРАМОТНОСТИ»**  
(для детей 5-10 лет)

Срок реализации программы: 8 месяцев

Автор программы:  
Храмова Наталья Владимировна, инструктор по труду  
ГКУСО ВО «Муромский реабилитационный центр  
для детей и подростков с ограниченными возможностями»

г. Муром  
2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Интеллектуальное развитие детей с ограниченными возможностями дошкольного возраста сегодня невозможно представить без компьютера, который является для них самым современным игровым инструментом, вместе с тем служит мощным техническим средством обучения и развития.

Ребенок не может гармонично развиваться без овладения навыками работы с электронными средствами. Техника заняла прочные позиции во многих областях современной жизни. Сегодня грамотным считается тот человек, который не только пишет, читает, считает, но и умеет пользоваться персональным компьютером. Именно поэтому на занятиях в компьютерном классе дети погружаются не только в увлекательный красочный мир игр, но и знакомятся в доступной для них форме с правилами работы с клавиатурой и мышью, компьютерной программой Word, графическом редактором Tux Paint.

Общение детей с ограниченными возможностями на каждом занятии в компьютерном классе начинается с различных игр, тщательно подобранных с учетом возраста и развивающей направленности. Одной из важнейших функций является развивающая функция. Специально подобранные компьютерные игры спроектированы так, что ребенок может представить себе единичное понятие или конкретную ситуацию, но и получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях. Такой подход позволяет развивать у детей с ограниченными возможностями важные операции мышления – обобщение и классификацию.

Занимаясь на компьютере (будь то развивающая игра или графический редактор), малыш рано начинает понимать, что предметы на экране – это не реальные вещи, а только знаки, обозначающие их. Таким образом, начинает развиваться знаковая функция сознания, понимание того, что есть несколько уровней окружающего нас мира – это и реальные вещи, и картинки, слова или числа.

В процессе занятий на компьютере у детей с ограниченными возможностями улучшается память и внимание. В дошкольном возрасте дети обладают непроизвольным вниманием, они не могут осознанно запомнить тот или иной материал. И здесь компьютер может выступать отличным помощником. Ведь картинки и образы в компьютерной игре яркие, привлекательные, они заставляют ребенка обращать на себя внимание, это ускоряет процесс запоминания содержания, делает его осмысленным.

Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллектуальных способностей детей с ограниченными возможностями. В любых развивающих играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться

нажимать пальцами на определенные клавиши, соотносить перемещение мышки с пространственными перемещениями на экране. Такие манипуляции способствуют развитию мелкой мускулатуры рук, зрительно-моторной координации, что очень важно для детей с двигательными нарушениями.

В процессе занятий на компьютере у детей с ограниченными возможностями формируются способности преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты, воспитываются волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость.

### **Цели и задачи программы**

**Цель** – создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с ограниченными возможностями, расширение знаний об окружающем с помощью различных компьютерных программ.

#### **Задачи:**

1. Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows».
2. Формирование навыков работы в графическом редакторе «Tux Paint» и текстовом редакторе «Word».
3. Развитие логического мышления, речи, творческих способностей, сенсорных эталонов и эмоционально-волевой сферы.
4. Формирование элементарных математических представлений.
5. Развитие памяти, внимания.

### **Возраст детей, участвующих в реализации программы**

Программа рассчитана на детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья в возрасте от 5 до 10 лет.

### **Сроки реализации программы**

Программа данного курса рассчитана на 1 год обучения.

Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во часов в год
0,5 часа	1 раз	0,5 часов	16 часов

## Формы и режим занятий

Занятия проводятся как в индивидуальной, так и в группой форме (по 2-4 ребенка). Подгруппы формируются с учетом возраста, индивидуальных особенностей детей. Продолжительность одного курса занятий зависит от диагноза, индивидуальных особенностей ребенка.

Каждое занятие включает в себя три этапа:

- Подготовительный – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 минут).
- Основной – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную деятельность ребенка за компьютером (15 минут).
- Заключительный – подведение итогов, снятие зрительного и физического напряжения (5 минут).

При реализации программы используются следующие формы и методы работы: интерактивные занятия, познавательные беседы, дискуссии, занятия-викторины, оформление выставок, физкультминутки, компьютерные и настольные игры, работа с демонстрационным и дидактическим материалом.

Занятия построены таким образом, что один вид деятельности сменяется другим, различные темы и формы подачи материала активно чередуются в течение занятия. Это позволяет сделать работу динамичной, насыщенной и менее утомляемой.

## Ожидаемые результаты и способы их проверки

В результате проведения комплекса занятий в компьютерном классе дети с ограниченными возможностями должны:

### **Знать:**

- название и функциональное назначение основных устройств компьютера;
- правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе;

### **Уметь:**

- самостоятельно запускать компьютер и программы;
- воспринимать и анализировать информацию с экрана;
- использовать в работе манипулятор «мышь», ориентироваться на экране монитора;
- пользоваться клавиатурой: вводить буквы и цифры, пользоваться клавишей «Enter», удалять символы с помощью клавиши «BackSpace».
- пользоваться игровыми и обучающими программами;
- осуществлять основные операции и создавать простейшие рисунки в графическом редакторе «Tux Paint»;

- осуществлять основные операции в текстовом редакторе «Word»;
- находить закономерности в изображаемых предметах, обобщать категории;
- ориентироваться в пространстве.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

В начале учебного года проводится диагностика воспитанников в целях изучения уровня подготовки, объема знаний и умений, уровня владения компьютером для организации процесса обучения, индивидуальной и групповой работы с воспитанниками.

Большое воспитательное значение имеет подведение итогов работы, анализ и ее оценка. Для оценки результатов занятий и уровня сформированности знаний используются контрольные вопросы, самостоятельные практические задания, наблюдения, беседы, итоговые занятия по определенной теме в виде кроссвордов, викторин, ребусов.

В конце учебного года проводится итоговая диагностика с целью изучения уровня овладения полученными знаниями, умениями и навыками работы на компьютере.

В течение учебного года в Центре реабилитации проводятся выставки графических рисунков детей, ребята принимают участие в конкурсах декоративно – прикладного творчества разного уровня.

## УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№ занятия	Наименование занятия	Кол-во часов
<b>I БЛОК</b>		
1	Диагностическое обследование	0,5
2	«Здравствуй, класс компьютерный»	0,5
3	«Наш компьютер - верный друг»	0,5
4	«Устройство «Монитор»	0,5
5	«Манипулятор «Мышь»	0,5
6	Обучающая компьютерная программа «Мир информатики»	0,5
7	«Рабочий стол»	0,5
8	Викторина «Путешествие в компьютерную страну»	0,5
<b>II БЛОК</b>		
9	«В гостях у Пэйнтика»	0,5
10	«Эти забавные животные»	0,5
11	«Бусы для мамы»	0,5
12	«Знакомство с палитрой»	0,5
13-15	«Знакомство с инструментами группы «Магия»	1,5
16-19	«Знакомство с инструментами «Формы и Линии»	2
20-26	Практические занятия по отработке навыков создания графических рисунков в программе Tux Paint «В творческой мастерской»	3,5
<b>III БЛОК</b>		
27	««Word» для малышей»	0,5
28	«Путешествие по клавиатуре»	0,5
29	«Маленькие наборщики»	0,5
30	«Цифровой ряд клавиатуры»	0,5
31	Итоговое занятие «Создание и редактирование текста. Путешествие в мир профессий»	0,5
32	«Школа волшебников» (диагностика)	0,5
<b>Всего:</b>		<b>16 часов</b>

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Тема занятия	Цель занятия
<b>I БЛОК</b>		
1	<u>Занятие 1.</u> Диагностическое обследование	Диагностика уровня подготовки, объема знаний и умений, уровня владения компьютером.
2	<u>Занятие 2.</u> «Здравствуй, класс компьютерный»	Помочь адаптироваться к компьютерному классу; объяснить правила поведения и техники безопасности при работе за компьютером; способствовать развитию интереса к занятиям.
3	<u>Занятие 3.</u> «Наш компьютер - верный друг»	Познакомить с функциональной структурой компьютера и его составными устройствами; способствовать расширению кругозора, развитию интеллектуальных способностей, логического мышления.
4	<u>Занятие 4.</u> «Устройство «Монитор»	Познакомить с устройством «монитор»; сформировать временные представления и пространственные ориентировки; развивать память, внимание, усидчивость.
5	<u>Занятие 5.</u> «Манипулятор «Мышь»	Познакомить с манипулятором «мышь», объяснить принципы работы; развивать навыки ориентации на плоскости и управления компьютерной мышкой; способствовать развитию внимания, памяти, мелкой моторики.
6	<u>Занятие 6.</u> Обучающая компьютерная игра «Мир информатики»	Коротко познакомить с историей создания «мышки», развивать навыки работы манипулятором «мышь». Развивать мелкую моторику, пространственные ориентировки.
7	<u>Занятие 7.</u> «Рабочий стол»	Познакомить с понятием «рабочий стол» и его содержанием; развивать навыки владения компьютерной мышкой, умение соблюдать последовательность действий, заданных устно; способствовать развитию знаний об окружающем мире, обобщающих категорий и временных представлений.
8	<u>Занятие 8.</u> Викторина «Путешествие в компьютерную страну»	Закрепить знания детей об устройстве компьютера, развивать кругозор, логическое мышление.
<b>II БЛОК</b>		
9	<u>Занятие 9.</u> «В гостях у Пэйнтика»	Познакомить детей со средой графического редактора Tux Paint; учить создавать простейший рисунок, используя встроенные инструменты графического редактора; способствовать развитию фантазии, воображения.
10	<u>Занятие 10.</u> «Эти забавные животные»	Познакомить с инструментами группы «Краски», формировать умения выполнять алгоритмы с помощью указаний и выделять главные свойства математических

		отношений в виде задач-шуток; способствовать развитию зрительного восприятия, творческого воображения, графических навыков.
11	<u>Занятие 11.</u> «Бусы для мамы»	Закрепить алгоритм работы основными инструментами группы «Краски», развивать умения и навыки работы кистями различной формы и ширины.
12	<u>Занятие 12.</u> «Знакомство с палитрой»	Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур», фон и инструментом «Заливка; учить создавать простейший рисунок, используя встроенные инструменты графического редактора; способствовать развитию творческих способностей; пополнить знания об окружающем мире.
13	<i>Знакомство с инструментами группы «Магия»:</i> <u>Занятия 13.</u> «Цветочная поляна» <u>Занятие 14.</u> «Что нам стоит дом построить...» <u>Занятие 15.</u> «Волшебный калейдоскоп»	Познакомить с различными приемами и эффектами инструментов группы «Магия». Развивать навыки создания простейшего рисунка, используя встроенные инструменты графического редактора. Развивать зрительно-моторную координацию, ориентировку на плоскости, творческое мышление, воображение.
14	<i>Знакомство с инструментами «Формы и Линии»:</i> <u>Занятие 16.</u> «Прямоугольник. Построение линий и фигур» <u>Занятие 17.</u> «Геометрические фигуры. «Коврик для компьютерной мышки» <u>Занятие 18.</u> «Воздушные шары» <u>Занятие 19.</u> «Ежик и грибы»	Познакомить с возможностями инструментов групп «Формы» и «Линии», формировать умения строить различные фигуры – прямоугольники, эллипсы, овалы, многоугольники и т. д., использовать набор геометрических фигур при построении простого рисунка.
15	<i>Практические занятия «В творческой мастерской» по отработке навыков создания графических рисунков в программе Tux Paint:</i> <u>Занятие 20.</u> «Елочные игрушки» <u>Занятие 21.</u> «С метелкой, в шляпе из ведра директор зимнего двора» <u>Занятие 22.</u> «Елочки-красавицы» <u>Занятие 23.</u> «Зимняя сказка» <u>Занятие 24.</u> «Подводный мир» <u>Занятие 25.</u> «Корзина с фруктами»	Закрепить навыки работы основными инструментами графического редактора Tux Paint, создавать и редактировать изображения по предлагаемому рисунку, а также по собственному замыслу. Развивать познавательную сферу, творческие способности, воображение, фантазию.



	<u>Занятие 26.</u> «Космос»	
<b>III БЛОК</b>		
16	<u>Занятие 27.</u> ««Word» для малышей»	Познакомить с названиями и функциями основных клавиш; способствовать формированию навыка работы с клавиатурой, развитию мышления и памяти.
17	<u>Занятие 28.</u> «Путешествие по клавиатуре»	Познакомить с клавишей «Shift», понятием «строчные и заглавные буквы»; развивать умение использовать клавиши «Enter» и «Пробел», «Стрелки»; способствовать формированию навыков работы по алгоритму.
18	<u>Занятие 29.</u> «Маленькие наборщики»	Закрепить знания о клавиатуре; развить навык набора отдельных слов и предложений.
19	<u>Занятие 30.</u> «Цифровой ряд клавиатуры»	Познакомить с цифровым рядом клавиатуры; формировать умение использовать цифровой ряд клавиатуры при наборе простейших примеров, закрепить элементарные математические навыки.
20	<u>Занятие 31.</u> Итоговое занятие «Создание и редактирование текста. Путешествие в мир профессий»	Обобщить знания по теме «Текстовый редактор Word», познакомить с понятием «текст»; формировать навык использования клавиш «Точка», «Запятая» при наборе текста; способствовать развитию устной и письменной речи.
21	<u>Занятие 32.</u> «Школа волшебников»	Диагностика уровня сформированности первоначальных навыков владения компьютером: проверить уровень владения манипулятором «мышь»; знание инструментов рабочей панели программы Tux Paint, умение использовать инструменты «Линия», «Краски», «Формы», «Магия»; уровень сформированности навыка использования клавиш «Shift», «Enter», «Пробел», навыка набора отдельных букв, слов, предложений в программе Word.

### **Обоснованные критерии ограничения и противопоказания на участие в освоении программы**

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательный компьютер – первые шаги» не может быть использована в работе с детьми:

- с повышенной судорожной готовностью,
- выраженным органическим поражением головного мозга,
- со средней и тяжелой формами умственной отсталости,
- серьезными нарушениями слуха и зрения,
- психическими заболеваниями,
- с острыми инфекционными заболеваниями.

## МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

### Материально-техническое обеспечение

- Компьютер педагога
- Компьютеры для детей

Игровая зона компьютерного класса – это зона для предкомпьютерной подготовки и после компьютерной релаксации включает в себя:

- демонстрационные материалы по правилам поведения и технике безопасности при работе за компьютером;
- столики для работы детей;
- дидактические игры и пособия.

### Программно-методическое обеспечение

Обучающие и развивающие компьютерные программы

- Программа TuxPaint (свободная программа для рисования);
- Программа Microsoft Word;
- Обучающая компьютерная программа «Мир информатики» (1-2 год обучения);
- Развивающая компьютерная игра «Мир вокруг нас»;
- Развивающая компьютерная игра «Веселые моторы»;
- Развивающая компьютерная игра «Смешарики. Круглая компания»;
- Развивающая компьютерная игра «Формы и цвет»;
- Развивающая компьютерная игра «Маленький искатель»;
- Обучающая компьютерная игра «Баба Яга учится читать».

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- 1) Аксенова М. Энциклопедия для детей. Компьютер. – М.: Мир энциклопедий Аванта +, Астрель, 2011. – 512 с.
- 2) Анищенкова Е.С. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников. – М.: АСТ, Астрель, 2008. – 61 с.
- 3) Гордиевич Д.И. Компьютер для школьников. – Минск: Харвест, 2009. – 128 с.
- 4) Сурженко Л.А. Знакомимся с компьютером. Полный курс для детей. – М.: Современная школа, 2010. – 128 с.
- 5) Феличев С.В. Мой друг компьютер. – М.: Росмэн, 2000. – 120 с.
- 6) Фролов М. Учимся рисовать на компьютере. Самоучитель для детей и родителей. – М.: Бином, Лаборатория знаний, 2002. – 250 с.

**Информационная карта  
дополнительной образовательной программы  
«Первые уроки компьютерной грамотности»**

Наименование учреждения	государственное казенное учреждение социального обслуживания Владимирской области «Муромский реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями»
Дата образования учреждения	1995 год
Организационно-правовая форма	государственное казенное учреждение субъекта Российской Федерации
Адрес организации исполнителя	602254, Владимирская область, г. Муром, ул. Щербакова, д. 3а
Контактный телефон, факс, эл.почта	тел. 8 (49234) 3-28-86, факс: 8 (49234) 4-19-64 e-mail: murom_rcdov@avo.ru
Ф.И.О. руководителя учреждения	Худова Елена Алексеевна
Полное наименование программы	Дополнительная образовательная программа «Занимательный компьютер – первые шаги»
Ф.И.О. руководителя творческого коллектива	Храмова Наталья Владимировна
Участники программы	Дети-инвалиды и дети с ограниченными возможностями в возрасте 5-10 лет
Цели программы	Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей с ограниченными возможностями, расширение знаний об окружающем с помощью различных компьютерных программ.
Задачи программы	1. Ознакомление с функциональной структурой компьютера, его основными устройствами и приемами работы в среде «Windows». 2. Формирование навыков работы в графическом редакторе «TuxPaint» и текстовом редакторе «Word». 3. Развитие логического мышления, речи, творческих способностей, сенсорных эталонов и эмоционально-волевой сферы. 4. Формирование элементарных математических представлений. 5. Развитие памяти, внимания.
Направленность программы	Социально-педагогическая
Срок реализации программы	8 месяцев
Вид программы	Авторская
Уровень реализации	Дополнительное образование
Уровень освоения	Общеразвивающая
Ожидаемые результаты	В ходе реализации будут достигнуты следующие результаты: - формирование элементарных навыков работы на ПК у 80% детей; - формирование навыков работы в стандартных программах на ПК у 50% детей.
Формы контроля	Контроль за реализацией программы будет осуществляться в следующих формах: - Текущий контроль на каждом занятии в формах педагогического наблюдения, диалога, мониторинга, промежуточной и итоговой диагностики. - Внутренний контроль заведующего отделением, руководства учреждения.