

**Государственное автономное стационарное учреждение социального
обслуживания Новосибирской области
«Ояшинский дом-интернат для детей и молодых инвалидов, имеющих
психические расстройства»**

Принято на заседании
педагогического совета
Протокол №5
от «24» августа 2023г.

Приложение №1
Утверждено приказом
ГАСУСО НСО
«Ояшинский дом-интернат»
24 «августа» 2023 № 206

ПРОГРАММА

«Компьютерная игротека»

Возраст воспитанников: 18 лет и старше

Автор-составитель:
Воспитатель
Селиверстова Ольга
Васильевна

**р.п. Станционно-Ояшинский
2023**

Пояснительная записка

В настоящее время компьютерные технологии приобретают широкое распространение в разных областях жизни. Компьютер является и инструментом, и развлечением, и именно его универсальность даёт человеку огромные возможности. Для работы с компьютером не нужно иметь каких-то физических данных, всё дело только в знаниях и полученных навыках, и именно поэтому, компьютер подходит для людей с ограниченными возможностями.

Компьютерные развивающие игры дают уникальнейшую возможность воспитывать смекалку, сообразительность, находчивость. Специально подобранные обучающие и развивающие программы и игры с простым, интуитивно понятным интерфейсом. Сборники содержат игры всех направлений, предназначенные для расширения кругозора, тренировки памяти, внимания, а также на освоение основ работы с компьютером.

Цель и задачи программы

Цель программы: совершенствование навыков работы на компьютере у воспитанников; организация досуговой деятельности.

Задачи:

Воспитательные:

- привитие интереса к работе на компьютере и желание совершенствоваться;
- воспитание трудолюбия, терпения и аккуратности;
- воспитание чувства доброжелательности и отзывчивости.

Коррекционные:

- развитие мелкой моторики;
- развитие зрительного восприятия, переключения внимания;
- развитие мышления, логики,
- развитие памяти через компьютерные задания, игры, тренажеры.

Требования к уровню подготовки воспитанников

В результате освоения курса **«Компьютерная игротека»** воспитанники должны:

Знать:

- из каких частей состоит компьютер;
- правила поведения в компьютерном классе;
- гигиенические нормы работы за компьютером.

Уметь:

- самостоятельно запустить и завершить работу на компьютере;
- сосредоточиться на выполнении поставленных задач;
- контролировать эмоциональные проявления;

- попросить о помощи в трудных ситуациях;
- выполнять правила безопасности во время трудовой деятельности;
- неукоснительно выполнять все правила и нормы работы в компьютерном классе;

На занятиях используются следующие **формы и методы:**

- групповые занятия;
- беседы.

Формы способов контроля

- игры;
- соревнования;
- конкурсы.

Способы контроля:

- устный опрос;
- игры.

Система оценивания – словесная оценка достижений воспитанников.

Содержание

Вводное занятие (1ч) Беседа по оценке готовности учащихся к освоению программы. Правила по охране труда при работе на компьютере.

Устройство и принцип работы компьютера (2ч) Основные элементы компьютера и их назначение. Включение и выключение компьютера.

Работа с мышкой (3ч) Расположение рук. Движение по коврику. Движение курсора по экрану. Фиксация курсора. Работа левой кнопкой.

Работа в программе «Paint» (7ч) Знакомство с программой. Панель инструментов. Выбор объекта изображения. Рисование по замыслу учащихся. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Выполнение комплексной творческой работы (рисование) по замыслу воспитанников.

Игровой тренажер «Лунтик» (7ч) Знакомство с правилами игрового тренажёра. Выполнение заданий на смекалку. Выполнение заданий на сообразительность. Выполнение заданий для тренировки памяти. Выполнение заданий для тренировки внимания. Выполнение заданий для тренировки мышления.

Игровой тренажер «Рыбки» (7ч) Знакомство с правилами игрового тренажёра. Поэтапное прохождение разных уровней игры, от простого к сложному.

Серия игр «Фермы» (7ч) Знакомство с правилами игрового тренажёра. Поэтапное прохождение игр.

Серия игр «Тайны...» (7ч) Знакомство с правилами игрового тренажёра. Поэтапное прохождение игр.

«Серия игр «Маша и медведь» (7ч) Знакомство с правилами игрового тренажёра. Догонялки. Рыбалка. Злые осы. Прибери комнату. Проводи Машу домой. Собери велосипед и другое. Поэтапное прохождение разных уровней игры, от простого к сложному.

Заключительное занятие (2ч) Соревнование «Лучший знаток компьютерных игр» по серии игр «Маша и медведь».

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
	1 год обучения	50	3	47
1	Вводное занятие	1	1	
2	Устройство и принцип работы компьютера	2	1	1
3	Работа с мышкой	3		3
4	Работа в программе «Paint»	7		7
5	Игровой тренажер «Лунтик»	7		7
3	Игровой тренажер «Рыбки»	7		7
5	Серия игр «Фермы»	7		7
6	Серия игр «Тайны...»	7		7
7	Серия игр «Маша и медведь»	7		7
8	Заключительное занятие	2	1	1