

АННОТАЦИЯ К АДАПТИРОВАННОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

Название программы: «Kodu-lab для детей с ОВЗ»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации программы: 72 часа

Форма обучения: очная

Автор-составитель: Канова Мария Идрисовна

Разделы программы:

1. Знакомство с компьютером
2. Блоки и алгоритмы
3. 3Д программирование
4. Творческая работа

Основная цель программы: развитие познавательной активности у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья в процессе приобретения знаний и навыков по визуальному программированию.

Задачи:

обучающие:

- сформировать познавательный интерес к алгоритмике;
- научить работать с компьютером;
- сформировать навык разработки алгоритмов с использованием последовательностей, событий, циклов и условий;
- сформировать навык определять наиболее целесообразный алгоритм для решения поставленной задачи и оптимизировать текущий алгоритм;
- сформировать навыки по созданию игровых проектов;

развивающие:

- развитие речевой, мыслительной деятельности и активности;
- развивать навык работы в команде;

воспитательные:

- сформировать навык организации рабочего места и безопасной работы в компьютерном классе.

Форма занятий:

- ✓ лекционные занятия
- ✓ практические занятия
- ✓ лабораторные занятия

Краткое содержание: Адаптация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы позволяет обеспечить специальные условия обучения и воспитания детей с ограниченными возможностями здоровья. Программа реализуется на современной площадке IT-куб, созданной в рамках национального проекта «Образование». Это центр образования детей по программам, направленным на ускоренное освоение актуальных и востребованных знаний, навыков и компетенций в сфере информационных технологий. Условия занятий в IT-куб - высокотехнологичное современное оборудование, которое создает возможности обучающимся, приобщится к техническому творчеству, обеспечивающие расширенные возможности детей с ОВЗ (для обучающихся с лёгкой умственной отсталостью, с НОДА и ЗПР).

Ожидаемые результаты:

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут знать:

- правила пользования компьютером;
- что такое программа и алгоритм действия;
- виды, структуры алгоритмов;
- возможности различных визуальных сред программирования;

- основные этапы работы над созданием игр и приложений;
- основные этапы работы над проектом.

В процессе занятий по программе к окончанию учебного года обучающиеся будут уметь:

- самостоятельно решать поставленные задачи;
- составлять программы, алгоритмы;
- составлять логические выражения;
- создавать игры в 3д конструкторе;
- работать с проектами.

По итогам освоения программы, к окончанию учебного года, обучающийся приобретет:

метапредметные результаты:

- научится ставить цель;
- научится планировать достижение цели;
- научится оценивать получившийся творческий продукт;
- будет формировать способность принять другую точку зрения, отличную от своей, вести диалог;
- будет сформировано умение контролировать собственное эмоциональное состояние; адекватно оценивать свои достижения;
- будет улучшение качеств познавательной сферы: внимания, памяти, мышления, эмоционально-волевой сферы;

личностные:

- научится работать в группе и коллективе;
- разовьет понимание необходимости уважительного отношения к другому человеку, его мнению и деятельности;
- сформируется бережное отношение к технике.