

Методический паспорт инновационного педагогического проекта

Объединение по работе с детьми-инвалидами

«БЕЗ ГРАНИЦ»

Структура	Содержание
Тема	Объединение по работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья «БЕЗ ГРАНИЦ». Организация образовательного процесса в объединении основана на эффективном взаимодействии педагогов и воспитанников, на создании благоприятной эмоционально-психологической атмосферы, где каждый ребенок может реализовать свои способности. Педагогический процесс в клубе осуществляется в соответствии с основными принципами обучения: сознательности, активности, наглядности, доступности, систематичности, связи теории с практикой, последовательности, целесообразности.
Адресация проекта	Данный проект предназначен для детей с ограниченными возможностями здоровья и их родителей.
Руководитель проекта	Ольга Викторовна Барбун
Участники проекта: А) активные	Активные участники - дети, с ограниченными возможностями здоровья, родители, педагоги дополнительного образования, представители социума.
Б) пассивные	Пассивные участники - дети, родители.
Возраст учащихся	Возраст учащихся, участвующих в проекте 9-15 лет
Типовые особенности проекта	<ul style="list-style-type: none">• По <i>характеру</i> создаваемого продукта: информационный, творческий, игровой.• По <i>количеству</i> участников: индивидуальный. Индивидуальные занятия на дому являются одной из форм работы клуба для ребят, которые не могут посещать занятия в группах. <ul style="list-style-type: none">• По <i>продолжительности</i>: средней продолжительности (в течении учебного года)• По <i>содержанию</i>: ребенок и его семья.• По <i>профилю</i> знаний: межпредметный проект.• По <i>уровню контактов</i>: на уровне образовательного учреждения – МБУ ДО «ЦИТ».• По <i>типу объекта</i> проектирования: социальный
Цель проекта	Раскрытие творческого потенциала и расширение возможностей

	<p>для самореализации детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья, способствующего их более полной социальной реабилитации и социальной адаптации в современном мире. Вместе с тем развитие познавательных интересов и интеллектуальных способностей детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья с использованием мультимедийных компьютерных программ, необходимых для дальнейшей социализации ребёнка с ограниченными возможностями здоровья. Также, формирование его компетенции, а именно - рефлексивной, социальной, коммуникативной и информационной на основе комплексного применения знаний, умений и ценностных ориентаций в решении актуальных проблем личности и общества. Создание индивидуальных портфолио творческих работ детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья.</p>
<p>Задачи проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> – организовать учебные индивидуальные занятия, общие итоговые мероприятия с детьми с ОВЗ на дому и в учреждении по дополнительным общеразвивающим программам; – способствовать привлечению внимания общества к творческой и учебной деятельности детей с ОВЗ как средству их самовыражения и реализации; – содействовать адаптации и развитию творческих способностей детей с ОВЗ, применению их творческого и интеллектуального потенциала в конкурсах, фестивалях, олимпиадах; – способствовать приобретению друзей среди сверстников; – способствовать расширению кругозора детей, приобретению ими знаний, навыков и умений через ознакомление с различными видами творческой и общественной деятельности; – формировать индивидуальные портфолио творческих достижений детей с ОВЗ.
<p>Ресурсы проекта</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Аудио-, видеосистемы, компьютер, робототехнический набор LEGO MINDSTORMS. • Требования к уровню подготовленности педагогов, воспитателей, родителей
<p>Предполагаемые продукты</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Продукты деятельности педагогов: методические рекомендации, статьи, сценарии занятий, дидактические разработки. • Продукты деятельности учащихся: созданные презентации в программе Microsoft PowerPoint, видеоролики, участие в различных мероприятиях, в том числе в презентации журнала «ЦИТрон», создание рисунков в графическом редакторе Paint, создание анимации при помощи программы GIF Movie Gear, поделки, коллекции, конструирование роботов с использованием приложения LEGO MINDSTORMS, создание игр и программ в среде программирования Scratch, участие воспитанников клуба в различных конкурсах, выставках, фестивалях.