

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«ВИКТОРОПОЛЬСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ШКОЛА ВЕЙДЕЛЕВСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ »

Принято на заседании  
Педагогического совета  
от 31 августа 2023 года  
протокол №8

«Утверждаю»  
Директор МОУ  
«Викторопольская СОШ»  
 И.А. Маркова  
приказ № 75 от 7 сентября 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА  
технической направленности

«Занимательная информатика»

Возраст обучающихся 12 – 13 лет

Срок реализации 2 года

Уровень базовый

Педагог дополнительного образования:

Мироненко Светлана Ильинична

п. Викторополь, 2023

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Занимательная информатика» - модифицированная, общеразвивающая, познавательная, технической направленности

Составители программы: Мироненко Светлана Ильинична, учитель математики, педагог дополнительного образования Викторопольской средней школы

Год разработки дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы – 2022 год

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Занимательная информатика» рассмотрена на заседании педсовета от 31 августа 2023 г., протокол № 8

Директор школы



И.А. Маркова

## **Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»**

### **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» относится к **технической направленности** дополнительных общеобразовательных программ.

#### **Новизна**

Программа «Занимательная информатика» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

#### **Актуальность**

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования в Российской Федерации (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Приказ Минобрнауки РФ от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей (в качестве методических рекомендаций»;
- Устав образовательной организации МОУ «Викторопольская СОШ»

## **Педагогическая целесообразность**

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Программа составлена для учащихся младшего школьного возраста на основе программы по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург) разработанный по заказу министерства образования Свердловской области.

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

### Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)
2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

### Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

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

Программа рассчитана на обучение детей от 7 до 10 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

## **Сроки реализации программы**

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на два года обучения. Предусматривается организация работы мастер-класса для обучающихся, проявивших высокие способности и желание продолжить обучение по завершении основного курса программы.

## Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы - 2 года.

Объём учебного времени - 1 год: 5 часов в неделю, 170 часов в год;

2 год: 5 часов в неделю, 170 часов в год;

## Этапы реализации программы:

1 год

1. Изучение основных понятий предметной области «Информатика»;
2. Начальное освоение компьютерных технологий;
3. Применение полученных знаний при решении логических задач.

2 год

1. Изучение возможностей компьютерной техники;
2. Освоение программных средств;
3. Применение полученных знаний при работе с информацией;
4. Создание учебных работ;
5. Участие в конкурсах.

## **Формы и режим занятий**

Группы первого года обучения занимаются 2 раза в неделю, продолжительность каждого занятия 2 часа; 1 раз в неделю продолжительность каждого занятия 1 час.

Группы второго года обучения занимаются 2 раза в неделю, продолжительность каждого занятия 2 часа; 1 раз в неделю продолжительность каждого занятия 1 час.

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

**Групповая** форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

**Индивидуальная** форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

### Ожидаемые результаты и способы их проверки

#### Ожидаемые результаты

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
<b>Личностные результаты</b>	<p>Обучающийся должен:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;</li> <li>2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;</li> <li>3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;</li> <li>4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;</li> <li>5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;</li> <li>6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;</li> <li>7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.</li> </ol>	Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования
<b>Метапредметные</b>	<p><b>Познавательные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строить логическое рассуждение,</li> </ol>	Педагогическое наблюдение,

<p><b>результаты</b></p>	<p>умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.</li> <li>3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.</li> <li>4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.</li> <li>5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.</li> <li>6. Устанавливать причинно-следственные связи.</li> <li>7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</li> <li>8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</li> <li>9. Выполнять задания по аналогии.</li> </ol> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.</li> <li>2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и</li> </ol>	<p>собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</p>
--------------------------	---	--

самостоятельно.

3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.
4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.
5. Владеть основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования

**Коммуникативные УУД:**

1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила



	<p>устного общения</p> <p>2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).</p> <p>3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.</p> <p>4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</p>	
<p><b>Предметные результаты</b></p>	<p>Обучающийся должен <b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– устройство компьютера и сферы его применения;</li> <li>– принципы работы в операционной системе Windows XP;</li> <li>– назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;</li> <li>– свойства информации и способы работы с ней;</li> </ul>	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>

- основные элементы логики;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

**уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- создавать и редактировать графические объекты;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

**Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:**

- технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;
- готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;
- готовность к решению проблем.

	<p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм;</li> <li>– уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;</li> <li>– уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».</li> </ul>	
--	---	--

### **Способы проверки результатов**

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

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

По окончании каждого года обучения выполняется итоговой творческой работой, творческий проект.

Первый год – это алгоритм, второй год – презентация. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

## 1.2 Цель и задачи программы

### **Цель программы:**

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

### **Задачи программы:**

#### ***Воспитательные***

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

#### ***Развивающие***

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

#### ***Обучающие***

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

**1.3. Содержание программы**  
**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**  
дополнительной образовательной программы  
«Занимательная информатика»

№	Разделы программы	Часовая нагрузка по годам обучения	
		1 год	2 год
	Вводные занятия	2	2
1.	Компьютер	44	15
2.	Информационные технологии	54	17
3.	Информация	64	19
4.	Текстовый редактор MS Word		13
5.	Текстовый редактор MS PowerPoint		34
6.	Творческая среда ЛогоМиры 3.0		64
	Итоговые занятия	6	6
	Всего:	170 ч.	170 ч.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**1 год обучения**

<b>№</b>	<b>Темы занятий по разделам</b>	<b>Общее количество часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>44</b>	<b>12</b>	<b>32</b>
1.1	Компьютер и его основные устройства.	5	2	3
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	5	2	3
1.3	Мышь. Работа с мышью.	7	2	5
1.4	Прогулка по столу.	5	2	3
1.5	Понятие об операционной системе.	7	2	5
1.6	Главное меню Windows.	5	2	3
1.7	Работа с объектами операционной системы.	10		10
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>54</b>	<b>15</b>	<b>39</b>
2.1	Графика.	5	2	3
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	5	1	4
2.3	Конструирование.	8	2	6
2.4	Гимнастика для рук.	2	1	1
2.5	Какие бывают программы.	4	1	3
2.6	Графический редактор Paint.	6	3	3
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	9	3	6
2.8	Работа с рисунками.	7	1	6
2.9	Обучающие игры.	8	1	7
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>64</b>	<b>15</b>	<b>49</b>
3.1	Информация вокруг нас.	3	1	2
3.2	Виды информации.	3	1	2
3.3	Как мы получаем информацию.	3	1	2
3.4	Способы представления и передачи информации.	3	1	2
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	6	2	4
3.6	Элементы логики. Сопоставление.	6	1	5
3.7	Множества.	10	2	8
3.8	План и правила.	8	2	6
3.9	Алгоритм.	8	2	6
3.10	Исполнитель.	5	1	4
3.11	Примеры исполнителя.	9	1	8
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>6</b>		<b>6</b>
	<b>Всего:</b>	<b>170</b>	<b>44</b>	<b>126</b>

## **По окончании 1 года обучения учащиеся должны**

### **знать:**

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- названия и функции основных частей компьютера;
- понятие операционной системы;
- основные виды программ;
- способы создания и редактирования графических объектов;
- свойства информации и способы работы с ней;
- основные элементы логики;
- понятие множества;
- понятие алгоритма;

### **уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- называть части компьютера;
- использовать в работе клавиатуру и мышь;
- работать с объектами операционной системы;
- создавать и редактировать графические объекты;
- использовать элементы логики при работе с информацией;
- применять теорию множеств;
- самостоятельно составлять и исполнять несложные алгоритмы.

**Учебно-тематический план  
2 год обучения**

<b>№</b>	<b>Темы занятий по разделам</b>	<b>Общее количество часов</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>	<b>15</b>	<b>9</b>	<b>6</b>
1.1	История развития компьютерной техники.	1	1	
1.2	Компьютер в жизни общества.	1	1	
1.3	Компьютер и его основные устройства.	1	1	
1.4	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1		1
1.5	Работа с мышью. Пиктограммы.	1		1
1.6	Понятие об операционной системе.	2	1	1
1.7	Главное меню Windows.	2	1	1
1.8	Работа с объектами операционной системы.	2	1	1
1.9	Хранение информации на компьютере.	2	1	1
1.10	Файлы и папки.	1	1	
1.11	Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	1	1	
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>17</b>	<b>7</b>	<b>10</b>
2.1	Графика.	2	1	1
2.2	Какие бывают программы.	1	1	
2.3	Работа с компьютерными программами.	2		2
2.4	Графический редактор Paint.	4	1	3
2.5	Просмотр Web-страниц.	4	2	2
2.6	Электронная почта.	2	1	1
2.7	Обучающие игры и игровые программы.	2	1	1
<b>3.</b>	<b>Информация</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>11</b>
3.1	Информация и органы чувств.	2	1	1
3.2	Общение как информационный процесс.	2	1	1
3.3	Элементы логики. Слова-кванторы.	1		1
3.4	Отношения между множествами. Объединение множеств.	2	1	1
3.5	Модель и её виды.	2	1	1
3.6	Моделирование.	3	1	2
3.7	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	2	1	1
3.8	Координаты.	2	1	1
3.9	Линейный и разветвлённый алгоритмы.	2	1	1
3.10	Составление разветвлённых алгоритмов.	1		1
<b>4.</b>	<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>13</b>	<b>5</b>	<b>8</b>
4.1	Запуск программы.	2	1	1
4.2	Ввод текста. Работа в Word XP.	2	1	1
4.3	Форматирование текста.	2	1	1



4.4	Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.	3	1	2
4.5	Вставка рисунка.	1		1
4.6	Поиск и замена.	2	1	1
4.7	Сохранение и печать документа.	1		1
<b>5.</b>	<b>Текстовый редактор MS PowerPoint</b>	<b>34</b>	<b>18</b>	<b>16</b>
5.1	Запуск программы. Главное окно.	3	2	1
5.2	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	3	2	1
5.3	Создание новой презентации.	5	3	2
5.4	Просмотр и редактирование данных.	3	2	1
5.5	Вставка рисунков из коллекции.	3	1	2
5.6	Вставка автофигуры.	5	2	3
5.7	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	8	4	4
5.8	Предварительный просмотр. Настройка печати.	4	2	2
<b>6.</b>	<b>Творческая среда ЛогоМиры 3.0</b>	<b>64</b>	<b>16</b>	<b>48</b>
6.1	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	4	1	3
6.2	Как создать простейший мультфильм.	4	1	3
6.3	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб	4	1	3
6.4	Черепашки-близнецы. Сколько требуется?	4	1	3
6.5	Нравится картинка? Забирайте – она ваша!	4	1	3
6.6	Подпишите, а то непонятно.	4	1	3
6.7	Спецэффекты.	4	1	3
6.8	Где бы щелкнуть?	4	1	3
6.9	Страховка от несчастного случая.	4	1	3
6.10	Никаких остановок!	4	1	3
6.11	Стоп- кран.	4	1	3
6.12	Лишняя страница может пригодится.	4	1	3
6.13	Что за свойства у черепашки?	4	1	3
6.14	А теперь - все вместе.	4	1	3
6.15	Оформив мысль – подчеркни содержание.	4	1	3
6.16	Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	4	1	3
	<b>Итоговые занятия</b>	<b>6</b>		<b>6</b>
	<b>Всего:</b>	<b>170</b>	<b>65</b>	<b>105</b>

## **По окончании 2 года обучения учащиеся должны**

### **знать:**

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows XP;
- способы хранения информации на компьютере;
- общие сведения о компьютерных технологиях;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- понятия модели, моделирования;
- виды и свойства алгоритмов;
- основные методы обработки графической и текстовой информации;

### **уметь:**

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- использовать информационные технологии, готовые программные средства;
- осуществлять необходимые операции при работе в различных программах;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- обрабатывать графическую и текстовую информацию.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## 1 год обучения

### **Вводные занятия. Техника безопасности.**

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?

Практика: Правила работы за компьютером.

### **Раздел 1. Компьютер**

Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.

Практика: Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиш правильными пальцами. Руки солиста.

Тема 1.3. Мышь. Работа с мышью.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.

Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши.

Тема 1.4. Прогулка по столу.

Теория: Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».

Практика: Знакомство с объектами рабочего стола.

Тема 1.5. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.

- Тема 1.5. Главное меню Windows.  
Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.  
Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
- Тема 1.6. Работа с объектами операционной системы.  
Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».  
Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной* и *оконный*. Вводить команд с помощью мыши – командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.
- Раздел 2. Информационные технологии**
- Тема 2.1. Графика.  
Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использование ПК.  
Запуск графического редактора «Paint».  
Запуск текстового редактора «Блокнот».
- Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.  
Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».  
Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.
- Тема 2.3. Конструирование.  
Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.  
Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.
- Тема 2.4. Гимнастика для рук.  
Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.  
Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.
- Тема 2.5. Какие бывают программы.  
Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и

- прикладные программы.
- Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.
- Тема 2.6. Графический редактор Paint.  
Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.  
Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.
- Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом.  
Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе.  
Последовательность создания рисунка.  
Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».
- Тема 2.8. Работа с рисунками.  
Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе.  
Последовательность работы по пикселям.  
Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).
- Тема 2.9. Обучающие игры.  
Теория: Какие бывают обучающие игры?  
Практика: Развивающие игры на компьютере.  
Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.
- Раздел 3. Информация**
- Тема 3.1. Информация вокруг нас.  
Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.  
Практика:
  - ✓ Работа с карточками: ответить на вопросы .
  - ✓ Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)
- Тема 3.2. Виды информации.  
Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.  
Практика:
  - ✓ Кроссворд: «Виды информации».
  - ✓ Викторина «Мы и информация».
- Тема 3.3. Как мы получаем информацию.

- Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.
- Практика: ✓ Ввод текстовой информации в программе «Блокнот».  
✓ Редактирование текста в программе «Блокнот».
- Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.
- Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.
- Практика: ✓ Выполнять задание на карточке.  
✓ Развивающая игра на компьютере.
- Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.
- Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.
- Практика: ✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.  
✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.
- Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.
- Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.
- Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».
- Тема 3.7. Множества.
- Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.
- Практика: ✓ Игра «Всё наоборот».  
✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.
- Тема 3.8. План и правила.
- Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.
- Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.
- Тема 3.9. Алгоритм.

- Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.
- Практика:
- ✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».
  - ✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

- Тема 3.10. Исполнитель.
- Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.
- Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.

- Тема 3.11. Примеры исполнителя.
- Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортер. Система команд для транспортера.
- Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.

### **Итоговые занятия**

- Теория: Готовиться к итоговой занятии.
- Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

## 2 год обучения

### Вводные занятия. Техника безопасности.

- Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
- Практика: Правила работы за компьютером.

### Раздел 1. Компьютер

- Тема 1.1. История развития компьютерной техники.  
Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.  
Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.
- Тема 1.2. Компьютер в жизни общества.  
Теория: Компьютер - машина для обработки, хранения и передачи информации. Интернет. Электронная почта. Телеконференция. Кибернетика.  
Практика: Выполняют задание на карточке.
- Тема 1.3. Компьютер и его основные устройства.  
Теория: Системный блок и его основные устройства. Обработка информации – процессор, хранения - ОП.  
Практика: Кроссворд «Компьютер».
- Тема 1.4. Клавиатура. Работа на клавиатуре.  
Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.  
Практика: Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.
- Тема 1.5. Работа с мышью. Пиктограммы.  
Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером. Пиктограммы – значки на рабочем столе.  
Практика: Задание с помощью ПК: знакомства с пиктограммами рабочего стола.
- Тема 1.6. Понятие об операционной системе.  
Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существует операционные системы.



- Практика: Запуск главное меню Windows. Проводник.
- Тема 1.7. Главное меню Windows.  
Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.  
Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
- Тема 1.8. Работа с объектами операционной системы.  
Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.  
Практика: Запуск главное меню Windows. Проводник.
- Тема 1.9. Хранение информации на компьютере.  
Теория: Основные информационные процессы. Память компьютера. Внешние носители. Хранение информации, как основной информационный процесс.  
Практика: Работа с использованием ПК. В текстовом редакторе «Блокнот» вводить текстовую информацию и хранить её в памяти компьютера.
- Тема 1.10. Файлы и папки.  
Теория: Что такое файл. Какие существуют расширения и чем они отличаются. Для чего папки и как нужно их создать.  
Практика: Создать папки на «рабочем столе», в «документах». Создать текстовый документ в папке.
- Тема 1.11.  
Теория:  
Практика:

## **Раздел 2. Информационные технологии**

- Тема 2.1. Графика.  
Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использование ПК.  
Запуск графического редактора «Paint».  
Запуск текстового редактора «Блокнот».
- Тема 2.2. Какие бывают программы.  
Теория: Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки

- различных данных.
- Практика: Кроссворд «Компьютерные программы».
- Тема 2.3. Работа с компьютерными программами.
- Теория: Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.
- Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.  
Обучающая игра на компьютере: диск «Мир информатики».
- Тема 2.4. Графический редактор Paint.
- Теория: Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей.
- Практика: В графическом редакторе Paint создать рисунок «Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске.  
  
Рисунок «Акула» из пикселей.
- Тема 2.5. Просмотр Web-страниц.
- Теория: WWW – информационная система. Web-страниц. Сайт, как Web-страниц совокупность.
- Практика: Задание на карточке: найти правильный адрес Web-страницы
- Тема 2.6. Электронная почта.
- Теория: Информационная услуга интернета - электронная почта. Электронный адрес. Как создать электронную почту.
- Практика: Регистрация и создания электронной почты.
- Тема 2.7. Обучающие игры и игровые программы.
- Теория:
- Практика: Обучающая игра на компьютере – Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

### **Раздел 3.           Информация**

- Тема 3.1. Информация и органы чувств.
- Теория: Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком.
- Практика: Задания на карточках: определить виды информации.
- Тема 3.2. Общение как информационный процесс.
- Теория: Сообщение, принимаемое человеком содержит для него информацию, если заключенные в сообщении сведения

	являются для этого человека новыми и понятными.
<u>Практика:</u>	Викторина по теме «Источник и приемник информации».
Тема 3.3.	Элементы логики. Слова-кванторы.
<u>Теория:</u>	Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.</li> <li>✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.</li> </ul>
Тема 3.4.	Отношения между множествами. Объединение множеств.
<u>Теория:</u>	Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Игра «Всё наоборот».</li> <li>✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.</li> </ul>
Тема 3.5.	Модель и её виды.
<u>Теория:</u>	Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи – информационные графические модели.
<u>Практика:</u>	Создать таблицу в программе Paint и сохранить её.
Тема 3.6.	Моделирование.
<u>Теория:</u>	Что такое моделирование.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра на компьютере диск «Мир информатики».
Тема 3.7.	Алгоритм. Свойства алгоритмов.
<u>Теория:</u>	Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.
<u>Практика:</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».</li> <li>✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.</li> </ul>
Тема 3.8.	Координаты.
<u>Теория:</u>	Координаты точки. Нахождение точки по координатам (X,Y).
<u>Практика:</u>	Создать рисунок, соединяя точки по заданным координатам.
Тема 3.9.	Линейный и разветвлённый алгоритмы.
<u>Теория:</u>	Правила создания линейного и разветвлённого алгоритма.

Практика: В программе Блокнот создать линейный алгоритм.

Тема 3.10. Составление разветвлённых алгоритмов.

Теория: Правила создания разветвлённого алгоритма.

Практика: Найти пример применения разветвлённого алгоритма в известных сказках.

## **Раздел 4. Текстовый редактор MS Word**

Тема 4.1. Запуск программы.

Теория: Назначение текстового редактора **MS Word**. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

Практика: Запустить программу **MS Word**.

Тема 4.2. Ввод текста. Работа в Word XP.

Теория: Основные правила для создания текста в программе Word XP.

Практика: Создать текст в программе Word и сохранить.

Тема 4.3. Форматирование текста.

Теория: Что такое форматирование текста.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 4.4. Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.

Теория: Способы вставка таблицы в программе Word. Создание рисунка в программе Word.

Тема 4.5. Вставка рисунка.

Теория: Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Вставка рисунка из файла.

Тема 4.6. Поиск и замена.

Теория: Способы поиска информации в интернете.

Практика: Кроссворд «Поиск».

Тема 4.7. Сохранение и печать документа.

Теория: Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе Word.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

## **Раздел 5. Текстовый редактор MS PowerPoint**

Тема 5.1. Запуск программы. Главное окно.

Теория: Назначение текстового редактора **MS PowerPoint**. Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды.

Практика: Запустить программу **MS PowerPoint**.

Тема 5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.

Теория: Строка меню программы **MS PowerPoint**. Основные вкладки для создания и настройки презентации.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.3. Создание новой презентации.

Теория: Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.

Практика: Создать презентацию из пяти слайдов в программе **MS PowerPoint** по теме «Осень».

Тема 5.4. Просмотр и редактирование данных.

Теория: Команды для просмотра и редактирования презентации в программе **MS PowerPoint**.

Практика:

Тема 5.5. Вставка рисунков из коллекции.

Теория: Строка меню в программе **MS PowerPoint**. Вкладка «Вставка» -вставка рисунка из файла.

Практика: Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы.

Тема 5.6. Вставка автофигуры.

Теория: Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.

Теория: Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».

Практика: Настроить презентацию.

Тема 5.8. Предварительный просмотр. Настройка печати.  
Теория: Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.9. Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.  
Теория: Алгоритм для удаления лишних сведений из презентации.  
Практика: Демонстрация презентации.

### **Итоговые занятия**

Теория:  
Практика: Итоговая работа: Презентация «Поздравительная открытка».

## **Раздел 6. Творческая среда ЛогоМиры 3.0**

Тема 6.1. ЛогоМиры 3.0 С чего начать. Окно приветствия.  
Теория: Назначение многофункциональной творческой среды ЛогоМиры 3.0. Что означает слова Лого. Заставка окна ЛогоМиры 3.0.  
Практика: Запуск программы ЛогоМиры 3.0. Включение и выключение заставки. Открыть новый проект.

Тема 6.2. Как создать простейший мультфильм.  
Теория: Алгоритм создания несложного мультфильма, пользуясь основными возможностями Логомиров. Как выглядит новый (пустой) проект. Основные вкладки окна.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Рисунок «живая» улица небольшого городка.

Тема 6.3. Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб.  
Теория: Черепашка – как основной инструмент рисования геометрических фигур в среде ЛМ. 1 шаг движение черепашки.  
Практика: Создать новый проект, установив размер проекта 800\*600 с помощью меню файл.

- Тема 6.4. Черепахи-близнецы. Сколько требуется?  
Теория: Несколько черепашек в проекте. Создание и размножение черепашку – образца.  
Практика: ✓ В среде ЛМ создать черепашку.  
Открыть ее рюкзак и установить желаемую форму.
- Тема 6.5. Нравится картинка? Забирайте – она ваша!  
Теория: Технология drag&drop. Как добавить в библиотеку ЛогоМиров свой набор графики.  
Практика: В среде ЛогоМиры создать папку Personal и поместить в ней несколько графических файлов.
- Тема 6.6. Подпишите, а то непонятно.  
Теория: Как использовать текстовые окна для подписи карт или диаграмм.  
Практика: ✓ В среде ЛогоМиры создать текстовое окно и напечатать в нем.  
✓ Отштамповать текст с помощью **Штампа** из Панели инструментов.
- Тема 6.7. Спецэффекты.  
Теория: Добавление проект различные спецэффекты.  
Практика: ЛМ – создать эффекты для черепашек (мигание, изменение в цвете и размере).
- Тема 6.8. Где бы щелкнуть?  
Теория: Алгоритм работы с черепашкой. Предоставить пользоваелью запускать процесс щелчком.  
Практика: Запуск разных процессов.
- Тема 6.9. Страховка от несчастного случая.  
Теория: Как застраховать полученные результаты от непредвиденной неприятности.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 6.10. Никаких остановок!  
Теория: Не прерывный процесс мультимедийной презентации.

Практика: ЛМ создать непрерывный процесс.

Тема 6.11. Стоп- кран.

Теория: Как остановить все процессы разом.

Практика: ЛМ остановить процессы, используя команду «Автостоп».

Тема 6.12. Лишняя страница может пригодится.

Теория: Создание нового листа в своем проекте - Черновик. Вставка в Черновик всех объектов, которые пригодятся в проекте (бегунки, кнопки, звуки, мелодии).

Практика: С помощью листа Черновик выполнять отладку процедур, посвященных черепашьей графике. Запуск процедуры на нужном листе.

Тема 6.13. Что за свойства у черепашки?

Теория: Информация о состоянии черепашки – свойства (форма, цвет, курс, место, x коор., y коор., размер).

Практика: ЛМ узнать значение того или иного свойства черепашки, и изменить его.

Тема 6.14. А теперь - все вместе.

Теория: Список команд, выполняемых черепашками.

Практика: В программе ЛМ создать список инструкции.

Тема 6.15. Оформи мысль – подчеркни содержание.

Теория: Команды Спроси и Сообщи, а также диалоговые окна используются для интерактивного взаимодействия программы с пользователем.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 6.16. Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.

Теория: Создание управляющих кнопок в программе ЛМ для перехода с одного экрана на другой.

Практика: В проекте создать управляющие кнопки.

### **Итоговые занятия**

Теория: Готовиться к итоговой занятии.

Практика: Итоговая работа - мультфильм в программе ЛогоМиры.



## 1.4 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

**Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса**

- *словесные* (устное изложение, беседа, рассказ);
- *наглядные* (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- *практические* (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

### Учебно-методический комплекс

#### 1) Учебные пособия:

- специальная литература;
- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

#### 2) Дидактические материалы:

##### Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

##### Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

#### 3) Методические материалы

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

### **Техническое оснащение занятий**

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

### **Формы подведения итогов по каждой теме или разделу**

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

### **Диагностический инструментарий**

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «**Занимательная информатика**», которая рассчитана на 2 года обучения для обучающихся 7-10 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

### **Предложенный диагностический материал позволяет выявить:**

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- Уровень творческих способностей обучающихся.

*Тест на 1 полугодие  
1 год обучения*

**1. Правила поведения в компьютерном классе:**

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

**2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?**

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

**3. Основное устройство компьютера:**

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

**4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:**

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

**5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:**

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

**6. Что означает название операционной системы Windows:**

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

**7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:**

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

**8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.**

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

**9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:**

А) рисование;

Б) моделирование;

В) конструирование.

*Тест на 2 полугодие  
1 год обучения*

**1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:**

- А) текстовая;
- Б) графическая;
- В) числовая.

**2. Для хранения информации в наше время используются:**

- А) наскальные рисунки;
- Б) компьютеры;
- В) радиоволны.

**3. Мячи растут на дереве:**

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

**Яблоки растут на дереве:**

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

**4. Сравнение свойств, предметов или явлений между собой называется:**

- А) моделирование;
- Б) конструирование;
- В) сопоставление.

**5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:**

- А) мебель;
- Б) одежда;
- В) техника.

**6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:**

- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
- Б) модель;
- В) схема.

**7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:**

- А) словесным;
- Б) графическим;
- В) программой.

**8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:**

- А) программой;

- Б) графическим;
- В) словесным.

## **9. Приведите примеры исполнителей.**

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

## Тест на I полугодие

2 год обучения

**Вопрос №1: Для чего мы используем параметры страницы документа?**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- Чтобы вставить нумерацию страниц
- Чтобы расставить переносы
- Чтобы задать отступы от границ страницы до границ текста
- Чтобы выровнять текст

**Вопрос №2: Можем ли мы обвести часть текста рамкой, что бы выделить её?**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- Да, для этого нужно воспользоваться границами и заливкой.
- Да и для этого нужно воспользоваться параметрами страницы
- Это можно сделать с помощью пункта Поля в Параметрах страницы.
- Нет, можно сделать рамку только для целой страницы

**Вопрос №3: Внимание в этом вопросе возможны несколько вариантов ответа!**

**Какие пункты мы можем осуществить при выводе документа на печать?**

*Выберите несколько вариантов ответа:*

- Указать количество страниц
- Указать печать нескольких страниц на одной
- Указать печать 5 страниц на одной
- распечатать только отдельные страницы
- Выбрать печать нескольких копий

**Вопрос №4: Текстовый редактор это программа для ...**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- обработки графической информации
- обработки видеоинформации
- обработки текстовой информации
- работы с музыкальными записями

**Вопрос №5: Как удалить символ стоящий слева от курсора...**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- Нажать Delete
- Нажать BS
- Нажать Alt
- Нажать Ctrl+Shift

**Вопрос №6: Укажите порядок сохранения отредактированного документа под другим именем.**

*Укажите порядок следования вариантов ответа:*

- Нажать Файл
- Сохранить Как
- Выбрать место и имя файла
- Нажать сохранить

**Вопрос №7: Какое действие мы можем выполнить с таблицей?**

*Выберите несколько вариантов ответа:*

- Объединение ячеек
- Изменить количество строк и столбцов
- Закрасить одну ячейку
- Вставить рисунок вместо границы
- изменить вид границ таблицы

**Вопрос №8: Курсор - это**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- устройство ввода текстовой информации
- клавиша на клавиатуре
- наименьший элемент отображения на экране
- метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры

**Вопрос №9: Как включить панель инструментов Рисование?**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- Вид - Панели инструментов - Рисование
- Правка - Вставить - Панели инструментов - Рисование
- Файл - открыть - Рисование

**Вопрос №10: Как можно вставить рисунок в текстовый документ TP MS Word?**

**(Внимание в данном вопросе возможно несколько вариантов ответа.)**



*Выберите несколько вариантов ответа:*

- из графического редактора
- из файла
- из коллекции готовых картинок
- из меню Файл
- из принтера

**Вопрос №11: Как в текстовом редакторе напечатать символ которого нет на клавиатуре?**

*Выберите один из вариантов ответа:*

- Воспользоваться вставкой символа
- Использовать для этого рисование
- Вставить из специального файла

**Вопрос №12: Укажите последовательность действий выполняемых при вставке формулы.**

*Укажите порядок следования вариантов ответа:*

- Выбрать пункт меню Вставка
- Нажать Объект
- Выбрать Microsoft Equation
- Написать формулу
- Нажать левой кнопкой мыши в свободной области экрана

**Вопрос №13: Для сохранения нового документа нужно выбрать команду:**

- Файл – Сохранить...
- Файл – Сохранить как...
- можно выбрать любую из команд Файл – Сохранить или Файл – Сохранить как...
- 

**Вопрос №14: К операциям форматирования символов относятся:**

- выравнивание, межстрочный интервал, задание отступа
- начертание, размер, цвет, тип шрифта
- удаление символов

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

11 – 14 - Высокий уровень обученности

6 – 10 - Средний уровень обученности

1 – 5 - Низкий уровень обученности

**Карта наблюдений**  
 за результатами освоения обучающимся дополнительной  
 общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Занимательная  
 информатика»

Год обучения 1 № группы \_\_\_\_\_

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая )

№	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Технические навыки сохранения, удаления, копирования	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Итоговое количество баллов
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

Высокий уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Средний уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Низкий уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

## Оценка результатов

№	Показатели	Уровень	Баллы
1.	Техника безопасности	Высокий: знает и всегда выполняет правило Тб	2
		Средний: знает но выполняет при напоминании педагога	1
		Низкий: не выполняет	0
2.	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Высокий: самостоятельно работает с различными источниками информации	2
		Средний: Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога	1
		Низкий: слабо развиты умение работать с информацией	0
3.	Технически навыки сохранения, удаления, копирования	Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранения, копирования и удаления	2
		Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога	1
		Низкий: нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	0
4.	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
5.	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0

### Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

*Критерии оценивания презентаций (баллы)*

<b>Параметры оценивания презентации</b>	<b>Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)</b>
Соответствие презентации заявленной теме задания	
Соответствие оформления презентации основным требованиям	
Наличие и обоснованность графического оформления	
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
Представление презентации	
<b>Итоговое количество баллов:</b>	

На презентацию заполняется таблица, где по каждому из критериев присваиваются баллы от 1 до 3, что соответствует степени освоения программы: 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень и, наконец, 3 балла – высокий уровень.

**Итоговое количество баллов:**

Низкий уровень 5 - 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15

## Карта оценивания

результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной  
(общеразвивающей) программы «Занимательная информатика»

Год обучения 2      № группы \_\_\_\_\_

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая )

№	ФИО обучающегося	Соответствие презентации заявленной теме задания	Соответствие оформления презентации основным требованиям	Наличие и обоснованность графического оформления	Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	Представление презентации	Итоговое количество баллов
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							

Высокий уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Средний уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

Низкий уровень - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %

## **Оценка результатов**

### Карта оценивания

результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной  
(общеразвивающей) программы «Занимательная информатика»

МАСТЕР-КЛАСС      № группы \_\_\_\_\_

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

### **Оценка результатов**

## 1.6 СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Литература для педагога:

1. Г.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л. Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.
3. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.
4. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
5. Перспектива.
6. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
7. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
8. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

### Литература для детей

1. С. Симонович, Г. Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
2. Журнал «Мой компьютер»



Календарный учебный график

**1. Продолжительность учебного года:**

- начало учебного года - 1 сентября;
- окончание учебного года – 31 мая;
- количество учебных недель – 34.

**2. Распределение учебного времени по годам обучения:**

Год обучения	Продолжительность занятий	Периодичность	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1 год обучения	2 занятия по 30 минут	2 раза в неделю	4 часа	170 часов
	1 занятие по 30 минут	1 раз в неделю	1 час	
2 год обучения	2 занятия по 30 минут	2 раза в неделю	4 часа	170 часов
	1 занятие по 30 минут	1 раз в неделю	1 час	

**Расписание занятий детского объединения  
«Занимательная информатика» на 2022-2023 г.**

Понедельник	Вторник	Среда	Четверг	Пятница
	15.25-16.25	15.25-16.25	14.30 – 15.00	

**Календарно-тематический план  
занятий детского объединения «Занимательная информатика»  
1 год обучения**

	Дата	Темы занятий по разделам	Кол-во часов
1	6.09.2022	<b>Вводные занятия. Техника безопасности.</b>	<b>2</b>
		<b>Компьютер</b>	<b>44</b>
2	7.09.2022	Компьютер и его основные устройства.	2
3	8.09.2022	Компьютер и его основные устройства.	1
4	13.09.2022	Компьютер и его основные устройства.	2

5	14.09.2022	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
6	15.09.2022	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1
7	20.09.2022	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
8	21.09.2022	Мышь. Работа с мышью.	2
9	27.09.2022	Мышь. Работа с мышью.	1
10	28.09.2022	Мышь. Работа с мышью.	2
11	29.09.2022	Мышь. Работа с мышью.	2
12	4.10.2022	Прогулка по столу.	1
13	5.10.2022	Прогулка по столу.	2
14	6.10.2022	Прогулка по столу.	2
15	11.10.2022	Понятие об операционной системе.	1
16	12.10.2022	Понятие об операционной системе.	2
17	13.10.2022	Понятие об операционной системе.	2
18	18.10.2022	Понятие об операционной системе.	1
19	18.10.2022	Понятие об операционной системе.	1
	19.10.2022	Главное меню Windows.	1
20	20.10.2022	Главное меню Windows.	2
21	1.11.2022	Главное меню Windows.	1
22	1.11.2022	Главное меню Windows.	1
	2.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	1
23	2.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	2
	3.11.2022		
24	8.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	1
25	8.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	2
	9.11.2022		
26	9.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	2
	10.11.2022		
27	15.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	2
28	16.11.2022	Работа с объектами операционной системы.	2
		<b>Информационные технологии</b>	<b>54</b>
29	17.11.2022	Графика.	1
30	22.11.2022	Графика.	2
31	23.11.2022	Графика	2
32	24.11.2022	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1
33	29.11.2022	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
34	30.11.2022	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
35	1.12.2022	Конструирование.	1
36	6.12.2022	Конструирование.	2
37	7.12.2022	Конструирование.	2
38	8.12.2022	Конструирование.	1
39	13.12.2022	Конструирование.	2
40	14.12.2022	Гимнастика для рук.	2
41	15.12.2022	Какие бывают программы.	1
42	20.12.2022	Какие бывают программы.	2

43	21.12.2022	Какие бывают программы. Графический редактор Paint.	1 1
44	22.12.2022	Графический редактор Paint.	1
45	10.01.2023	Графический редактор Paint.	2
46	11.01.2023	Графический редактор Paint.	2
47	12.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом.	1
48	17.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом.	2
49	18.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом.	2
50	19.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом.	1
51	24.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом.	2
52	25.01.2023	Создание рисунков. Работа с цветом. Работа с рисунками.	1 1
53	26.01.2023	Работа с рисунками.	1
54	31.01.2023	Работа с рисунками.	2
55	1.02.2023	Работа с рисунками.	2
56	2.02.2023	Обучающие игры.	1
57	7.02.2023	Обучающие игры.	2
58	8.02.2023	Обучающие игры.	2
59	9.02.2023	Обучающие игры.	1
60	14.02.2023	Обучающие игры.	2
61	15.02.2023	<b>Информация</b>	<b>64</b>
62	16.02.2023	Информация вокруг нас.	2
63	21.02.2023	Информация вокруг нас.	1
64	22.02.2023	Виды информации.	2
65	28.02.2023	Виды информации. Как мы получаем информацию.	1 1
66	01.03.2023	Как мы получаем информацию.	1
67	02.03.2023	Как мы получаем информацию. Способы представления и передачи информации.	1 1
68	7.03.2023	Способы представления и передачи информации.	2
69	9.03.2023	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1
70	14.03.2023	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
71	15.03.2023	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2
72	16.03.2023	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	1
73	21.03.2023	Элементы логики. Сопоставление.	2
74	22.03.2023	Элементы логики. Сопоставление.	2
75	23.03.2023	Элементы логики. Сопоставление.	1
76	4.04.2023	Элементы логики. Сопоставление. Множества.	1 1
77	5.04.2023	Множества.	2
78	6.04.2023	Множества.	1
79	11.04.2023	Множества.	2
80	12.04.2023	Множества.	2
81	13.04.2023	Множества.	1

82	18.04.2023	Множества План и правила.	1 1
83	19.04.2023	План и правила.	2
84	20.04.2023	План и правила.	1
85	25.04.2023	План и правила.	2
86	26.04.2023	План и правила.	2
87	27.04.2023	Алгоритм.	1
88	2.05.2023	Алгоритм.	2
89	3.05.2023	Алгоритм.	2
90	4.05.2023	Алгоритм.	1
91	9.05.2023	Алгоритм.	2
92	10.05.2023	Исполнитель.	2
93	11.05.2023	Исполнитель.	1
94	15.05.2023	Исполнитель.	2
95	16.05.2023	Примеры исполнителя.	2
96	17.05.2023	Примеры исполнителя.	1
97	18.05.2023	Примеры исполнителя.	2
98	23.05.2023	Примеры исполнителя.	2
99	24.05.2023	Примеры исполнителя.	1
100	25.05.2023	Примеры исполнителя. <b>Итоговые занятия</b>	1 1
101	30.05.2023	<b>Итоговые занятия</b>	2
102	31.05.2023	<b>Итоговые занятия</b>	2
103	31.05.2023	<b>Итоговые занятия</b>	<b>1</b>
		<b>Всего:</b>	<b>170</b>

## Календарно-тематический план

Занятий детского объединения «Занимательная информатика»

2 год обучения

№	Дата	Темы занятий по разделам	Кол-во часов
1		<b>Вводные занятия</b>	<b>2</b>
		<b>Компьютер</b>	<b>15</b>
2		История развития компьютерной техники.	1
3		Компьютер в жизни общества.	1
4		Компьютер и его основные устройства.	1
5		Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1
6		Работа с мышью. Пиктограммы.	1
7		Понятие об операционной системе.	2
8		Главное меню Windows.	2
9		Работа с объектами операционной системы.	2
10		Хранение информации на компьютере.	2
11		Файлы и папки.	1
12		Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	1
		<b>Информационные технологии</b>	<b>17</b>
13		Графика.	2
14		Какие бывают программы.	1
15		Работа с компьютерными программами.	2
16		Графический редактор Paint.	2
17		Графический редактор Paint.	2
18		Просмотр Web- страниц.	2
19		Просмотр Web- страниц.	2
20		Электронная почта.	2
21		Обучающие игры и игровые программы	2
		<b>Информация</b>	<b>19</b>
22		Информация и органы чувств	2
23		Общение как информационный процесс.	2
24		Элементы логики. Слова- кванторы.	2
25		Отношения между множествами. Объединение множеств.	2
26		Модель и её виды.	2

27		Моделирование.	2
28		Моделирование.	1
29		Алгоритм. Свойства алгоритмов.	2
30		Координаты.	2
31		Линейный разветвлённый алгоритм.	2
32		Составление разветвлённых алгоритмов.	1
		<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>13</b>
33		Запуск программы.	2
34		Ввод текста. Работа в Word XP	2
35		Форматирование текста.	2
36		Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.	2
37		Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.	1
38		Вставка рисунка	1
39		Поиск и замена.	2
40		Сохранение и печать документа	1
		<b>Текстовый редактор MS PowerPoint</b>	<b>34</b>
41		Запуск программ. Главное окно.	2
42		Запуск программ. Главное окно.	1
43		Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	2
44		Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	1
45		Создание новой презентации	2
46		Создание новой презентации	2
47		Создание новой презентации	1
48		Просмотр и редактирование данных.	2
49		Просмотр и редактирование данных.	1
50		Вставка рисунков из коллекции.	2
51		Вставка рисунков из коллекции.	2
52		Вставка рисунков из коллекции.	1
53		Вставка автофигуры.	2
54		Вставка автофигуры.	2
55		Вставка автофигуры.	1
56		Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
57		Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
58		Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2
59		Предварительный просмотр. Настройка печати.	2
60		Предварительный просмотр. Настройка печати.	2
		<b>Творческая среда ЛогоМиры 3.0</b>	<b>64</b>

61	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	2
62	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	2
63	Как создать простейший мультфильм.	2
64	Как создать простейший мультфильм.	2
65	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб	2
66	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб	2
67	Черепашки-близнецы. Сколько требуется?	2
68	Черепашки-близнецы. Сколько требуется?	2
69	Нравится картинка? Забирайте – она ваша!	2
70	Нравится картинка? Забирайте – она ваша!	2
71	Подпишите, а то непонятно.	2
72	Подпишите, а то непонятно.	2
73	Спецэффекты.	2
74	Спецэффекты.	2
75	Где бы щелкнуть?	2
76	Где бы щелкнуть?	2
77	Страховка от несчастного случая.	2
78	Страховка от несчастного случая.	2
79	Никаких остановок!	2
80	Никаких остановок!	2
81	Стоп- кран.	2
82	Стоп- кран.	2
83	Лишняя страница может пригодится.	2
84	Лишняя страница может пригодится.	2
85	Что за свойства у черепашки?	2
86	Что за свойства у черепашки?	2
87	А теперь - все вместе.	2
88	А теперь - все вместе.	2
89	Оформив мысль – подчеркни содержание.	2
90	Оформив мысль – подчеркни содержание.	2
91	Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	2
92	Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	2
93	<b>Итоговые занятия.</b>	<b>2</b>
94	<b>Итоговые занятия.</b>	<b>2</b>
95	<b>Итоговые занятия.</b>	<b>2</b>
	<b>Всего:</b>	<b>170</b>

Диагностика результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной  
(общеразвивающей) программы « \_\_\_\_\_ »

**Диагностика результатов обучения по программе**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во баллов	Методы диагностики
<b>Теоретическая подготовка</b>				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой);	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½);	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	10	
1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1	
		средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5	
		максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).	10	
<b>2. Практическая подготовка</b>				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);	1	Практические занятия, зачёты и т.д.
		средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½);	5	
		максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10	
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)	1	
		средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога)	5	
		максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	



2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога)	1	Наблюдение, практические занятия, конкурсные и презентационные занятия
		репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца)	5	
		творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	10	
<b>3. Общеучебные умения и навыки</b>				
3.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Творческие задания по теории, конспекты, рефераты и т.д.
		средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3.2. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в помощи и контроле педагога)	1	
		средний уровень (работает с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
<b>4. Учебно-коммуникативные умения</b>				
4.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
4.2. Умение конструктивно общаться со сверстниками	Сформированность умения конструктивно общаться со сверстниками	минимальный уровень (обучающийся испытывает серьезные затруднения в общении, нуждается в постоянной помощи, периодически провоцирует конфликты)	1	
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей, сам в конфликтах не участвует, старается их избежать)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей, пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты)	10	
<b>5. Учебно-организационные умения</b>				

5.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
5.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой)	1	
		средний уровень (объем усвоенный навыков составляет более ½)	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	10	
5.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	удовлетворительно	1	
		хорошо	5	
		отлично	10	

**Диагностика личностного развития обучающихся в процессе освоения образовательной программы**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во баллов	Методы диагностики
<b>1. Организационно-волевые качества</b>				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	терпения хватает меньше чем на ½ занятия	1	Наблюдение
		терпения хватает больше чем на ½ занятия	5	
		терпения хватает на все занятие	10	
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия обучающегося побуждаются извне	1	Наблюдение
		иногда – самим обучающимся	5	
		всегда – самим обучающимся	10	
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	обучающийся постоянно находится под воздействием контроля из вне	1	Наблюдение
		периодически контролирует себя сам	5	
		постоянно контролирует себя сам	10	
<b>2. Ориентационные качества</b>				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		заниженная	5	
		нормальная	10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован обучающемуся извне	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		интерес периодически поддерживается самим обучающимся	5	
		интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	10	
<b>3. Поведенческие качества</b>				
3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5	
		пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	10	
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	Наблюдение
		участвует при побуждении извне	5	
		инициативен в общих делах	10	

**Сводная ведомость**  
 результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной  
 (общеразвивающей) программы « \_\_\_\_\_ »

Объединение \_\_\_\_\_ Педагог \_\_\_\_\_  
 Год обучения \_\_\_\_\_ № группы \_\_\_\_\_  
 Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

№ п/п	ФИО обучающегося	Показатели																		Средний балл
		Результаты обучения											Личностное развитие							
		1. Теоретическая подготовка			2. Практическая подготовка			3. Общеучебные умения и навыки		4. Учебно-коммуникативные умения		5. Учебно-организационные умения			1. Организационно-волевые качества			2. Ориентационные качества		
1.1	1.2	2.1	2.2	2.3	3.1	3.2	4.1	4.2	5.1	5.2	5.3	1.1	1.2	1.3	2.1	2.2	3.1	3.2		
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				
6.																				
7.																				
8.																				
9.																				
10.																				
11.																				
12.																				
13.																				
14.																				
15.																				
<b>Средний балл</b>																				

Минимальный уровень      1 – 4 балла    - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %  
 Средний уровень            5 – 8 баллов   - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %  
 Максимальный уровень    9 – 10 баллов - \_\_\_\_\_ чел. \_\_\_\_\_ %