

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ершовская средняя общеобразовательная школа»

Утверждаю
Директор МБОУ «ЕСОШ»
_____ Балтина Т.А.
Приказ №60
от «31»05. 2023г.

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 11
от «31» 05. 2023г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
объединения «Занимательная информатика»
(общеинтеллектуальная направленность)

Возраст обучающихся: 7 – 10 лет
Срок реализации: 9 месяцев
Автор – составитель:
Миннигалиева Наталия Аркадьевна,
педагог дополнительного образования

с. Ершовка, 2023г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира, источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Программа разработана на основании документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012г. №273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 18 сентября 2020г. №1490 «Об утверждении Положения о лицензировании образовательной деятельности».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09 2020 № 28 «Об утверждении СанПин2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Целевая модель развития региональной системы дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства образования и науки Удмуртской Республики от 23 июня 2020 года №699 «Об утверждении целевой модели развития

системы дополнительного образования детей в Удмуртской Республике».

Направленность (профиль) программы – общеинтеллектуальная.

Уровень программы – ознакомительный.

Актуальность программы: настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Отличительные особенности программы: инновационность настоящей дополнительной образовательной программы выражена в сочетании требований ФГОС НОО, теории текстовых и графических редакторов, реализации универсальных учебных действий в практике внеурочной деятельности.

Новизна программы. 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.

Педагогическая целесообразность: начала изучения информатики в младших классах, помимо необходимости в условиях информатизации школьного образования широкого использования знаний и умений по информатике в других учебных предметах на более ранней ступени, обусловлена также следующими факторами. Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом и, во-вторых, существенной ролью изучения информатики в

развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Адресат программы (краткая характеристика целевых групп). Данная программа предназначена для девочек и мальчиков от 7 до 10 лет включительно. Кружок могут посещать и дети с ОВЗ (при предъявлении справки). Предварительная подготовка для занятий в кружке не требуется. Формируется одна разновозрастная группа от 8 до 12 человек, находящаяся на начальной ступени образования. При наборе в группу учитывается уровень мотивации к данной предметной области.

Практическая значимость для целевой группы. Наше время можно назвать временем информатизации общества. Одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы.

Преимственность программы: создаются предпосылки для переноса освоенных умственных действий на изучение других предметов, а в последующем помогает реализации **принципа преемственности и последовательности изучения курса.**

Логико-алгоритмический компонент в начальной школе предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

После завершения обучения учащиеся могут продолжить образование по профилю программы более сложного уровня в системе дополнительного образования детей.

Объём программы – 34 часа.

Срок освоения программы. Продолжительность программы 34 недели (9 месяцев)

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса. Форма организации творческого объединения – кружок.

Виды деятельности: беседы, практические занятия.

Формы деятельности: групповые.

Форма обучения – очная.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: научить растущего человека самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи, используя возможности персонального компьютера.

Задачи:

- знание возможностей компьютера как инструмента для практической деятельности;
- формирование операционного стиля мышления;
- формирование исследовательских навыков активного творчества с использованием передовых информационных технологий, которые обеспечивает компьютер;
- расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;
- умение анализировать и синтезировать учебные задачи, выделяя в ней логически самостоятельные части
- формирование мышления и творческих способностей.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Название раздела, темы	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
	Вводные занятия. Техника безопасности.	1	1		Собеседование
1.	Компьютер	11	3	8	
1.1	Компьютер и его основные устройства.	1	0.5	0.5	наблюдение
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	0.5	0.5	практическая работа
1.3	Мышь. Работа с мышью.	1		1	практическая работа
1.4	Прогулка по столу.	1		1	практическая работа
1.5	Понятие об операционной системе.	1	1		наблюдение
1.6	Главное меню Windows.	1	0.5	0.5	наблюдение, практическая работа
1.7	Работа с объектами операционной системы.	5	0.5	4.5	наблюдение, практическая работа
2.	Информационные технологии	18	2	16	
2.1	Графика.	1	0.5	0.5	наблюдение, практическая работа
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2		2	практическая работа
2.3	Конструирование.	3		3	практическая работа
2.4	Какие бывают программы.	1	0.5	0.5	наблюдение, практическая работа
2.5	Графический редактор Paint.	4	0.5	3.5	наблюдение, практическая работа
2.6	Создание рисунков. Работа с цветом.	2	0.5	1.5	наблюдение, практическая работа
2.7	Работа с рисунками.	3		3	практическая работа
2.8	Обучающие игры.	2		2	практическая работа
3.	Информация	4	1	3	
3.1	Как мы получаем информацию. Виды информации.	1	0.5	0.5	наблюдение, практическая работа
3.2	Множества.	2	0.5	1.5	наблюдение, практическая работа
3.3	Итоговое занятие	1		1	практическая работа
	Всего:	34	7	27	

Содержание учебного плана

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 с ноутбуком. Вводное занятие. 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.
Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши.
- Тема 1.4. Прогулка по столу.
Практика: Знакомство с объектами рабочего стола. Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».
- Тема 1.5. Понятие об операционной системе.
Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
- Тема 1.6. 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 1.7. Работа с объектами операционной системы.
Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».
Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной* и

оконый. Вводить команды 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.

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур. Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Тема 2.3. Конструирование.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Тема 2.4. 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 2.5. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 2.6. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе.
Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.7. 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 2.8. Обучающие игры.

Практика: Развивающие игры на компьютере.

Раздел 3. Информация

Тема 3.1. 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 3.2. 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.

Раздел 4. Итоговые занятия

Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Планируемые результаты реализации программы описаны в соответствии с комплексной моделью (личностные, предметные, метапредметные результаты).

Личностные:

- формирование внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе,
- ориентация на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»,
- понимание необходимости учения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний

Предметные:

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.

Метапредметные:

- развитие интереса и осмысленное отношение к занятиям;
- освоение навыков познавательной и личностной рефлексии;
- умение слышать и работать в диалоге, умение сотрудничать с людьми;
- умения планировать и контролировать свою работу, решать возникающие проблемы;
- создание условий для формирования позитивной самооценки;
- формирование навыков осуществления информационной познавательной деятельности с использованием различных средств информации и коммуникации.

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	тема занятия	кол-во часов	дата проведения занятия (план)	дата проведения занятия (факт)
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	1	07.09.2023г	
2.	Компьютер и его основные устройства.	1	14.09.2023г	
3.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	1	21.09.2023г	
4.	Мышь. Работа с мышью.	1	28.09.2023г	
5.	Прогулка по столу.	1	05.10.2023г	
6.	Понятие об операционной системе.	1	12.10.2023г	
7.	Главное меню Windows.	1	19.10.2023г	
8.	Работа с объектами операционной системы.	1	26.10.2023г	
9.	Работа с объектами	1	02.11.2023г	

	операционной системы.			
10.	Работа с объектами операционной системы.	1	09.11.2023г	
11.	Работа с объектами операционной системы.	1	16.11.2023г	
12.	Работа с объектами операционной системы.	1	23.11.2023г	
13.	Графика.	1	30.11.2023г	
14.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	07.12.2023г	
15.	Раскрашивание компьютерных рисунков.	1	14.12.2023г	
16.	Конструирование.	1	21.12.2023г	
17.	Конструирование.	1	28.12.2023г	
18.	Конструирование.	1	11.01.2024г	
19.	Какие бывают программы.	1	18.01.2024г	
20.	Графический редактор Paint.	1	25.01.2023г	
21.	Графический редактор Paint.	1	01.02.2024г	
22.	Графический редактор Paint.	1	08.02.2024г	
23.	Графический редактор Paint.	1	15.02.2024г	
24.	Создание рисунков. Работа с цветом.	1	22.02.2024г	
25.	Создание рисунков. Работа с цветом.	1	29.02.2024г	
26.	Работа с рисунками.	1	14.03.2024г	
27.	Работа с рисунками.	1	21.03.2024г	
28.	Работа с рисунками.	1	28.03.2024г	
29.	Обучающие игры.	1	04.04.2024г	
30.	Обучающие игры.	1	11.04.2024г	
31.	Как мы получаем информацию.	1	18.04.2024г	
32.	Множества.	1	25.04.2024г	
33.	Множества.	1	16.05.2024г	
34.	Итоговые занятия	1	23.05.2024г	

6. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

<i>Кадровые ресурсы</i>	<u>Руководитель объединения</u> – Миннигалиева Наталия Аркадьевна, учитель начальных классов. <u>Уровень образования:</u> высшее. <u>Характеристика профессионализма:</u> владеет основами профессии, успешно применяет на практике приёмы деятельности; обладает позитивным отношением к себе и окружающим.
<i>Материально-технические ресурсы</i>	дополнительные шторы или жалюзи для затемнения; компьютеры (ноутбуки);

	принтер, сканер, проектор, экран, интернет.
<i>Информационные ресурсы</i>	Комплект презентаций для каждого из учебных занятий

7. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ / КОНТРОЛЯ ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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.

По окончании каждого раздела 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 1 год обучения для обучающихся 8-10 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе (Приложение 1).

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

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

9. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ТВОРЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ

«Занимательная информатика»

1) Характеристика объединения «Занимательная информатика»

Направленность: общеинтеллектуальная

Возраст: от 7 до 10 лет

Количество обучающихся: от 8 до 12 человек

Формы работы: индивидуальная, парная, групповая

2) **Цель:** формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения.

Задачи:

- помощь в изучении принципов работы с основными прикладными программами;
- развитие умственных и творческих способностей учащихся;
- адаптация ребенка к компьютерной среде;
- овладение основами компьютерной грамотности.

Планируемые результаты:

Личностные:

- развитие образного и пространственного мышления; развитие фантазии, творческой активности;
- развитие внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика».

Метапредметные:

- воспитание трудолюбия, аккуратности, усидчивости;
- осуществление контроля при наличии эталона;
- Принятие и сохранение учебной цели и задачи;
- построение рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях.

Предметные:

- создание и преобразование информации, представленной в виде текста, таблиц, рисунков;
- владение основами компьютерной грамотности;
- соблюдение этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применение правил безопасного поведения при работе с компьютерами.

3) Работа с коллективом учащихся

<i>№ п/п</i>	<i>Форма взаимодействия</i>	<i>Содержание</i>	<i>Сроки</i>
1.	Мастер-класс «Возможности компьютера»	Знакомство преподавателя объединения с будущими воспитанниками и возможностями компьютера.	Сентябрь
2.	День открытых дверей	Демонстрация творческих успехов	Январь
3.	Творческие работы: -С Днем Матери; -Новогодняя открытка; -С праздником 23 февраля; -С праздником 8 Марта; -С праздником 1 Мая; -С праздником 9Мая.	Проявление индивидуальных творческих способностей	В течение года
4.	Участие в сетевых проектах	Сплочение коллектива объединения	В течение года
5.	Творческие занятия	Формирование начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.	Раз в неделю

4) Работа с родителями

<i>№ п/п</i>	<i>Форма взаимодействия</i>	<i>Содержание</i>	<i>Сроки</i>
1.	Родительское собрание в форме «круглого стола»	Взаимный обмен мнениями, идеями.	Сентябрь
2.	Консультации	Разработка памяток, рекомендаций и других печатных материалов, адресованных родителям	В течение года
3	Информационный стенд	Наглядное отражение деятельности	В течение года
4.	Творческий отчёт перед родителями	Демонстрация творческого роста воспитанников, мотивации родителей к сотрудничеству с коллективом учреждения	Апрель
4.	Благодарственное письмо родителям	С целью информирования родителей о достижениях	Май

		детей, а также как выражение благодарности семье за помощь, активное участие, поддержку.	
--	--	--	--

5) Календарный план воспитательной работы

<i>№ п/п</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Воспитательные задачи, решаемые в ходе мероприятия</i>	<i>Сроки проведения</i>	<i>Примечание</i>
1.	Мероприятие, посвящённое Дню учителя	Воспитание у обучающихся уважительного отношения к учителям	Октябрь	Поздравительная открытка (сервисы интернет)
2.	Мероприятие «Праздник Осени»	Воспитание у обучающихся чувства доброты, взаимовыручки, чувства ответственности; а также бережное отношение к природе	Октябрь	Сбор информации о времени года – Осень (интернет)
3.	Мероприятие, посвящённое Дню Матери	Воспитание у обучающихся бережного отношения и уважения к матери	Ноябрь	Поздравительная открытка (сервисы интернет)
4.	Мероприятие «Новогодняя сказка»	Воспитание у обучающихся бережного и чуткого отношения ко всем участникам	Декабрь	Письмо Деду Морозу
5.	Мероприятие, посвящённое Дню защитника Отечества	Воспитание у обучающихся любви к Родине, уважение к нелегкому труду военнослужащих. Дружелюбие в детском коллективе	Февраль	Поздравительная открытка (сервисы интернет)
6.	Мероприятие, посвящённое Международному женскому дню	Воспитание у обучающихся уважительного, нежного и благодарного отношения к мамам и бабушкам, бережного	Март	Поздравительная открытка (сервисы интернет)

		и чуткого отношения к самым близким людям, потребности радовать близких людей добрыми делами.		
7.	Мероприятие, посвящённое Дню Победы	Воспитание у обучающихся гордости, патриотизма, чувства уважения к ветеранам Великой Отечественной войны, желания заботиться о них.	Май	Сбор информации о участниках ВОВ (интернет)
8.	Мероприятие «Последний звонок»	Воспитание у обучающихся гражданских качеств: чувства гордости за свою школу, уважение к её традициям.	Май	Поздравительная открытка (сервисы интернет)
9.	Защита проектов	Воспитание у обучающихся духа коллективизма и сплочённости разновозрастного коллектива	Май	

10. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. 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.
2. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
3. 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»

11. ПРИЛОЖЕНИЯ

Тест на 1 полугодие

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. 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

Карта наблюдений

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

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)

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
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:	

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