

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 6 городского округа Отрадный Самарской области  
Структурное подразделение Центр Дополнительного Образования Детей

Рассмотрено и рекомендовано  
на заседании методического совета  
СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД  
Протокол № 1 от 7 августа 2023 г.



УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ СОШ № 6  
г.о. Отрадный Самарской области  
Н.Н. Ивкова  
7 августа 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

## «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»

ТЕХНИЧЕСКАЯ НАПРАВЛЕННОСТЬ

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Сапожникова Карине Александровна,  
педагог дополнительного образования

Отрадный  
2023

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Учебный план
3. Учебно-тематический план и содержание
  - Модуль 1
  - Модуль 2
  - Модуль 3
4. Ресурсное обеспечение
5. Список литературы
6. Приложение 1. Календарный учебный график
7. Приложение 2. Диагностический инструментарий к программе

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, смог найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, смог эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

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

Программа модифицированная, создана на основе различных образовательных ресурсов, но подобранный материал изменён с учетом особенностей образовательного учреждения, возраста и уровня подготовки учащихся.

Программа ознакомительного уровня. Ознакомительный уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

### **Новизна**

Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной. Каждый из модулей имеет свою специфику и направлен на решение своих собственных целей и задач. Открытость, внутренняя подвижность содержания и технологий, учёт индивидуальных интересов и запросов — важнейшая характеристика данной модульной программы.

Также отличительной особенностью программы является возможность **дистанционного обучения** с применением информационно-телекоммуникационных сетей.

В программе используется **разноуровневое обучение**, в рамках которого предполагается разный уровень усвоения учебного материала, то есть глубина и сложность одного и того же учебного материала различна в группах, что дает возможность каждому ребенку овладеть учебным материалом программы на

разном уровне, в зависимости от способностей и индивидуальных особенностей личности.

По данной программе могут заниматься **дети с ОВЗ и дети инвалиды**. Результат освоения программы этими детьми может быть отсрочен и не диагностируется по итогам изучения модулей.

Программа может реализовываться **в сетевой форме**. Сетевая форма реализации обеспечивает возможность освоения обучающимися образовательной программы с использованием ресурсов общеобразовательных организаций города.

### **Актуальность**

Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

Актуальность 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.

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.

***Программа ориентирована на следующие приоритетные направления социально-экономического и территориального развития Самарской области:***

- Развитие культурных индустрий и творческого предпринимательства на территории региона;
- Создание положительного имиджа Самарской области как региона с высоким уровнем культуры;
- Развитие и поддержка сектора креативных индустрий (обеспечение свободы творчества в самых разнообразных областях, содействие в создании новых креативных пространств, поддержка креативных проектов).

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»)

## **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.

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

## **Воспитательный потенциал программы**

Решение задач воспитания в ходе реализации программы осуществляется в процессе учебных занятий в следующих формах:

- побуждение обучающихся соблюдать на занятиях общепринятые нормы поведения, правила общения со старшими и сверстниками, принципы учебной дисциплины и самоорганизации;
- привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятиях явлений, событий;
- использование воспитательных возможностей содержания учебных тем для формирования у обучающихся российских традиционных духовно-нравственных и социокультурных ценностей через подбор соответствующих проблемных ситуаций для обсуждения;
- включение в содержание занятий игровых моментов, которые помогают поддерживать мотивацию обучающихся к получению знаний, налаживанию позитивных межличностных отношений, помогают установлению доброжелательной атмосферы;
- применение групповой работы или работы в парах, которые способствуют развитию навыков командной работы и взаимодействию с другими обучающимися;
- инициирование и поддержка исследовательской деятельности обучающихся в форме включения различных исследовательских заданий, что дает возможность обучающимся приобрести навыки самостоятельного решения проблем.

## **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.

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

Программа рассчитана на обучение детей от 7 до 10 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Специальные навыки не требуются. Допускается дополнительный набор в группы в течение года по результатам собеседования.

Наполняемость групп – от 10 до 15 человек. Группа формируется с учетом возрастных психофизических особенностей развития и индивидуальных возможностей детей. Группы смешанные: девочки и мальчики обучаются вместе.

### **Сроки реализации программы**

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на один год обучения. Объём учебного времени - 3 часа в неделю, 108 часов в год.

**Форма обучения: очная.** Традиционная форма обучения предполагает обучение непосредственно в аудитории, в группе, общение с педагогом в максимальном объеме на занятиях, но не исключает самостоятельного изучения материала, в том числе и с применением дистанционных технологий и технологий электронного обучения. Дистанционные образовательные технологии реализуются, в основном, с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога.

**Формы организации деятельности: групповая.** Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

### **Формы и режим занятий**



Группы занимаются 2 раза в неделю по 2 и 1 академических часа. Продолжительность учебного часа - 30 минут (СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»). Продолжительность перерыва – 10 минут.

### Ожидаемые результаты и способы их проверки

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>	<p>Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования</p>

<p><b>Метапредметные результаты</b></p>	<p><b>Познавательные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.</li> <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>	<p>Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</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 самостоятельно.</li> <li>3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.</li> <li>4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.</li> <li>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</li> </ol>	
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

	<p>системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения</li> <li>2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).</li> <li>3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.</li> <li>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).</li> </ol>	
<p><b>Предметные результаты</b></p>	<p>Обучающийся должен <b>знать:</b></p>	<p>Педагогический анализ результатов тестирования,</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> <li>– основные элементы логики;</li> <li>– понятия модели, моделирования;</li> <li>– виды и свойства алгоритмов;</li> <li>– способы создания и редактирования графических объектов;</li> <li>– основные методы обработки графической и текстовой информации;</li> <li>– принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;</li> <li>– использовать информацию для построения умозаключений;</li> <li>– использовать элементы логики при работе с информацией;</li> <li>– решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;</li> <li>– самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы;</li> <li>– использовать информационные технологии, готовые программные средства;</li> </ul>	<p>зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– создавать и редактировать графические объекты;</li> <li>– уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;</li> <li>– обрабатывать графическую и текстовую информацию;</li> <li>– самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения;</li> <li>– создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры».</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов;</li> <li>– готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность;</li> <li>– готовность к решению проблем.</li> </ul>	
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

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

Продуктивные формы: выполнение итоговой творческой работы, творческого проекта, участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Документальные формы: карты (таблицы) наблюдений и оценки результатов освоения программы обучающимися.

## **УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
**«Занимательная информатика»**

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Компьютер. Информационные технологии.	<b>36</b>	<b>15</b>	<b>21</b>	наблюдение практическая работа

	Информация				
2.	Текстовый и графический редакторы ( MS Word, PowerPoint)	36	12	24	практическая работа
3.	Творческая среда «ЛогоМиры»	36	11	25	практическая работа
	Итого:	108	38	70	

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ

### Модуль 1. Компьютер. Информационные технологии. Информация

**Цель модуля:** формирование знаний о компьютере как электронно-вычислительной машине и как средстве обработки информации, знаний об информационных технологиях и информации.

#### **Задачи модуля**

**Обучающие:** сформировать знания о строении компьютера, программном обеспечении и его видах, понятие операционной системы, знания о компьютерной графике, представления об основных понятиях логики, таких как суждение, умозаключение, утверждение, сопоставление, знания о прикладных программах, сформировать умения и навыки установки программного обеспечения;

**Развивающие:** развивать познавательный интерес, умение работать в группе и умение выстраивать самостоятельную работу;

**Воспитательные:** воспитывать уважительное отношение к выступающему, умение слушать, умение высказывать мнение.

#### Предметные результаты

**Обучающиеся будут 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

**Обучающиеся будут уметь:** работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру

**Обучающиеся будут владеть:** навыками работы в графическом редакторе Paint

### Учебно-тематический план модуля

№	Разделы и темы модуля	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		36	15	21	
<b>1.</b>	<b>Компьютер</b>				
1.1	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2		наблюдение
1.2	Компьютер и его основные устройства.	3	1	2	наблюдение
1.3	Понятие об операционной системе.	2	1	1	наблюдение
1.4	Главное меню Windows.	3	1	2	зачёт
<b>2.</b>	<b>Информационные технологии</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	
2.1	Графика.	6	2	4	практическая работа
2.2	Какие бывают программы.	2	1	1	практическая работа
2.3	Графический редактор Paint.	6	2	4	практическая работа
	<b>Информация</b>	<b>12</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	
3.1	Информация вокруг нас.	2	1	1	наблюдение
3.2	Виды информации.	2	1	1	наблюдение
3.3	Как мы получаем информацию.	2	1	1	практическая работа
3.4	Способы представления и передачи информации.	3	1	2	практическая работа
3.5	Итоговые занятия	3	1	2	зачёт



## Содержание модуля

- Раздел 1. Компьютер**
- Тема 1.1 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.
- Тема 1.2. 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 1.3. Понятие об операционной системе.
- Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существуют операционные системы.
- Практика: Запуск.
- Тема 1.4. Главное меню Windows.
- Теория: Основы работы в Windows. Проводник.
- Практика: Зачёт.
- 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 о закреплению изученного материала с использованием 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. 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.

### 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: **Итоговые занятия**  
Теория: Готовиться к итоговой занятии.  
Практика: Итоговая работа - решить кроссворд по теме «Информационные технологии».

## **Модуль 2. Текстовый и графический редакторы (MS Word, PowerPoint)**

**Цель модуля:** формирование знаний, умений и навыков работы в текстовом редакторе MS Word, знаний, умений и навыков работы в программе MS PowerPoint.

**Задачи модуля:**

**Обучающие:** совершенствовать умения и навыки работы с информацией, научить создавать и редактировать таблицы, диаграммы в текстовом редакторе MS Word, создавать и редактировать мультимедийную презентацию в редакторе MS PowerPoint;

**Развивающие:** развивать память, внимание, наблюдательность;

**Воспитательные:** воспитывать уважительное отношение к выступающему, умение слушать, умение высказывать мнение.

### **Предметные результаты**

**Обучающиеся будут знать:** способы хранения информации на компьютере, общие сведения о компьютерных технологиях;

**Обучающиеся будут уметь:** использовать информацию для построения умозаключений, решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;

**Обучающиеся будут владеть:** навыками работы в редакторах MS Word и MS PowerPoint.

### Учебно-тематический план модуля

№	Разделы и темы модуля	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		36	12	24	
<b>1.</b>	<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>9</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	
1.1	Запуск программы.	2	1	1	наблюдение
1.2	Ввод текста. Работа в MS Word.	3	1	2	практическая работа
1.3	Форматирование текста.	2		2	наблюдение
1.4	Сохранение и печать документа.	2	1	1	практическая работа
<b>2.</b>	<b>Текстовый редактор MS PowerPoint</b>	<b>27</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	
2.1	Запуск программы. Главное окно.	3	1	2	практическая работа
2.2	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	3	1	2	практическая работа
2.3	Создание новой презентации.	3	1	2	практическая работа
2.4	Просмотр и редактирование данных.	3	1	2	наблюдение
2.5	Вставка рисунков из коллекции.	3	1	2	наблюдение
2.6	Вставка автофигуры.	3	1	2	наблюдение
2.7	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	3	1	2	практическая работа
2.8	Предварительный просмотр. Настройка печати.	3	1	2	практическая работа
2.9	Итоговые занятия	3	1	2	Зачёт

## Содержание модуля

### Раздел 1. Текстовый редактор MS Word

Тема 1.1. Запуск программы.

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

Практика: Запустить программу **MS Word**.

Тема 1.2. 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 1.3. Форматирование текста.

Теория: Что такое форматирование текста.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 1.4. 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 2. Текстовый редактор MS PowerPoint

Тема 2.1. Запуск программы. Главное окно.

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

Практика: Запустить программу **MS PowerPoint**.

Тема 2.2. 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 2.3. Создание новой презентации.

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

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

Тема 2.4. Просмотр и редактирование данных.

- Теория: Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint.
- Практика:
- Тема 2.5. 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 2.6. 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 2.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.
- Теория: Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».
- Практика: Настроить презентацию.
- Тема 2.8. Предварительный просмотр. Настройка печати.
- Теория: Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.
- Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 2.9. **Итоговые занятия**
- Теория: Готовиться к итоговой занятии.
- Практика: Итоговая работа - презентация в программе MS PowerPoint.

### **Модуль 3. Творческая среда ЛогоМиры 3.0**

**Цель модуля:** освоение основ работы в среде ЛогоМиры.

**Задачи модуля:**

**Обучающие:** сформировать практические умения и навыки работы в творческой среде «ЛогоМиры», научить создавать проект в программе «ЛогоМиры»;

**Развивающие:** развивать логическое мышление, творческие способности;

**Воспитательные:** воспитывать самостоятельность, уважительное отношение к сверстникам.

#### **Предметные результаты**

**Обучающиеся будут знать:** назначение компьютерных технологий и готовых программных средств, понятия творческой программной среды Логомиры 3.0, виды и свойства команд, основные методы обработки графической и текстовой информации;

**Обучающиеся будут уметь:** использовать многофункциональную творческую среду, осуществлять необходимые операции при работе в среде Логомиры 3.0, управлять черепашкой при помощи команд, обрабатывать графическую информацию в программе Логомиры 3.0.

**Обучающиеся будут владеть:** навыками работы в творческой среде программирования Логомиры 3.0.

## Учебно-тематический план модуля

№	Разделы и темы модуля	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
		36	11	25	
<b>1.</b>	<b>Творческая среда ЛогоМиры 3.0</b>	<b>36</b>	<b>11</b>	<b>25</b>	
1.1	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	3	1	2	наблюдение
1.2	Как создать простейший мультфильм.	3	1	2	наблюдение
1.3	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб	3	1	2	наблюдение
1.4	Черепашки-близнецы. Сколько требуется?	3	1	2	практическая работа
1.5	Спецэффекты.	3	1	2	практическая работа
1.6	Страховка от несчастного случая.	3	1	2	практическая работа
1.7	Никаких остановок!	3	1	2	практическая работа
1.8	Стоп-кран.	3	1	2	наблюдение
1.9	Лишняя страница может пригодиться.	3	1	2	практическая работа
1.10	Что за свойства у черепашки?	3	1	2	наблюдение
1.11	Оформив мысль – подчеркни содержание.	3	1	2	практическая работа
1.12	Итоговые занятия	3		3	зачёт

### Содержание модуля

#### Раздел 1. Творческая среда ЛогоМиры 3.0

Тема 1.1. 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 1.2. 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 1.3. 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 1.4. 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 1.5. Спецэффекты.  
Теория: Добавление проект различные спецэффекты.  
Практика: ЛМ – создать эффекты для черепашек (мигание, изменение в цвете и размере).
- Тема 1.6. Страховка от несчастного случая.  
Теория: Как застраховать полученные результаты от непредвиденной неприятности.  
Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 1.7. Никаких остановок!  
Теория: Не прерывный процесс мультимедийной презентации.  
Практика: ЛМ создать непрерывный процесс.
- Тема 1.8. Стоп-кран.  
Теория: Как остановить все процессы разом.  
Практика: ЛМ остановить процессы, используя команду «Автостоп».

- Тема 1.9. 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 черепашкой графике. Запуск процедуры на нужном листе.
- Тема 1.10. 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 1.11. Оформив 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 1.12. **Итоговые занятия**  
Теория: Готовиться к итоговой занятии.  
Практика: Итоговая работа - мультфильм в программе ЛогоМиры.

## РЕСУРСНОЕ 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**», для обучающихся 7-10 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

#### 1. Входная диагностика

##### Карта наблюдений

	Первоначальные знания и умения				
Ф.И. учащегося					Средний балл

Минимальный уровень      1 – 2 балла      \_\_\_\_\_  
 Средний уровень            3 – 4 балла      \_\_\_\_\_  
 Максимальный уровень      5 баллов        \_\_\_\_\_

#### 2. Текущая диагностика

## Карта наблюдений за освоением тем программы

**Вид диагностики:**

№ п/п	ФИО обучающегося	Темы программы								Средний балл
<b>Средний балл</b>										

*Оценка теоретической подготовки* проводится в формате тестирования или беседы. Педагог самостоятельно разрабатывает содержание тестирования по основам теоретической подготовки из тем, которые были изучены за весь период обучения.

*Определение уровня:*

уровень «высокий» - обучающийся ответил практически на все вопросы (80-100%), демонстрируя при этом понимание сущности излагаемого материала, логично и полно раскрывает вопросы, использует примеры из практики;

уровень «средний» - обучающийся ответил на большую часть всех вопросов (70-75%), в ответах отмечаются небольшие неточности и незначительные ошибки, примеры приводит не совсем точно;

уровень «низкий» (до 50%) - в ответе обучающегося отсутствует логическая последовательность, отмечаются пробелы в теоретическом учебном материале, отмечаются трудности в приведении примеров.

### 3. Промежуточная диагностика

Карта наблюдений за результатами обучения по модулям программы

Ф.И. учащегося	Освоил теоретический материал по темам и разделам	Знает специальные термины, используемые на занятиях	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической деятельности	Научился самостоятельно выполнять творческие задания	Умеет воплощать свои творческие замыслы	Может научить других тому, чему научился сам на занятиях	Научился получать информацию из разных источников	Уровень обученности

Оценка по каждому показателю:

Ярко проявляется – 5 баллов;

Проявляется – 4 балла;

Слабо проявляется – 3 балла;

Не проявляется – 2 балла.

Итоговая оценка выводится как среднее арифметическое (сумма баллов делится на 7).

Уровень обученности:

5 – 4,5 балла – высокий уровень

4,4 – 3,9 балла – хороший уровень

3, 8 – 2,9 балла – средний уровень

2,8 – 2 балла – низкий уровень

#### **4. Итоговая диагностика**

Оценка качества освоения программы проводится на основе методики Н. В. Кленовой, Л. Н. Буйловой «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе»

## 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 августа

Летние каникулы: 1 июня - 31 августа

Количество учебных недель: 36

### 2. Календарный план

№	Учебные недели	Наименование модуля	Количество часов		
			Всего	Теория	Практика
1.	1-12	Компьютер. Информационные технологии. Информация	36	15	21
2.	13-25	Текстовый и графический редакторы (MS Word, PowerPoint)	36	12	24
3.	26-36	Творческая среда «ЛогоМиры»	36	11	25
		Итого	108	38	70

### 3. Организация работы в летний период:

- участие в летних профильных сменах в лагере дневного пребывания «Данко» на базе СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД;
- посещение выставок, городских музеев;
- участие в городских акциях и мероприятиях.

### Календарно-тематический план

№	Наименование темы	К-во часов	Дата проведения
1.	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	
2.	Компьютер и его основные устройства.	3	
3.	Понятие об операционной системе.	2	
4.	Главное меню Windows.	3	
5.	Графика.	6	
6.	Какие бывают программы.	2	
7.	Графический редактор Paint.	6	
8.	Информация вокруг нас.	2	
9.	Виды информации.	2	



10.	Как мы получаем информацию.	2	
11.	Способы представления и передачи информации.	3	
12.	Итоговые занятия	3	
13.	Запуск программы.	2	
14.	Ввод текста. Работа в MS Word.	3	
15.	Форматирование текста.	2	
16.	Сохранение и печать документа.	2	
17.	Запуск программы. Главное окно.	3	
18.	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	3	
19.	Создание новой презентации.	3	
20.	Просмотр и редактирование данных.	3	
21.	Вставка рисунков из коллекции.	3	
22.	Вставка автофигуры.	3	
23.	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	3	
24.	Предварительный просмотр. Настройка печати.	3	
25.	Итоговые занятия	3	
26.	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	3	
27.	Как создать простейший мультфильм.	3	
28.	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб	3	
29.	Черепашки-близнецы. Сколько требуется?	3	
30.	Спецэффекты.	3	
31.	Страховка от несчастного случая.	3	
32.	Никаких остановок!	3	
33.	Стоп-кран.	3	
34.	Лишняя страница может пригодиться.	3	
35.	Что за свойства у черепашки?	3	
36.	Оформив мысль – подчеркни содержание.	3	
37.	Итоговые занятия	3	

Диагностический инструментарий к программе

*Тест по теме Компьютер»*

**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 по теме*  
*«Информационные технологии»*

**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 по теме «Текстовый редактор MS Word»**

**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»

**Модуль 1. Компьютер. Информационные технологии. Информация**

№ группы \_\_\_\_\_

№	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.							

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.	Технические 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	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2



	текстового редактора «Блокнот»	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»

**Модуль 2. Текстовый и графический редакторы** № группы \_\_\_\_\_

№	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.							

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

**Оценка результатов**

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Соответствие презентации заявленной теме задания	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Соответствие оформления презентации основным требованиям	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Наличие и обоснованность графического оформления	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Представление презентации	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
<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»  
**Модуль 3. Творческая среда ЛогоМиры № группы \_\_\_\_\_**

№	ФИО обучающегося	Соответствие мультфильма заявленной теме задания	Соответствие оформления мультфильма основным требованиям	Наличие и обособанность графического оформления	Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	Представление мультфильма	Итоговое количество баллов
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							

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

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

### Оценка результатов

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Соответствие мультфильма заявленной теме задания	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Соответствие оформления мультфильма основным требованиям	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Наличие и обоснованность графического оформления	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
Представление мультфильма	высокий уровень - 3
	средний уровень - 2
	низкий уровень - 1
<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