

Министерство образования Самарской области  
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 6 городского округа Отрадный Самарской области  
СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД

Рассмотрено и рекомендовано  
на заседании методического совета  
СП ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный ЦДОД  
Протокол № 1 от 1 августа 2025 г.



УТВЕРЖДЕНО  
Директор ГБОУ СОШ № 6 г.о. Отрадный  
Самарской области  
 Т.Н. Чикинда  
1 августа 2025 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

г. Отрадный  
2025 г.

## 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 овладевать 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).

Нормативно-правовые основания для создания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

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

Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

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

ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-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»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;

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 поддержать 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<br>результата<br>образования | Планируемые результаты                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Методы<br>диагностики<br>(формы<br>выявления<br>результатов)               |
|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>Личностные<br/>результаты</b>        | Обучающийся должен:<br>1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;<br>2. Понимать роль информационных процессов в современном мире;<br>3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;<br>4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;<br>5. Развивать чувства личной ответственности за качество | Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования |

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                           |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                  | <p>окружающей информационной среды;</p> <p>6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;</p> <p>7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                           |
| <b>Метапредметные результаты</b> | <p><b>Познавательные УУД:</b></p> <p>1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.</p> <p>2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях.</p> <p>3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях.</p> <p>4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.</p> <p>5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации.</p> <p>6. Устанавливать причинно-следственные связи.</p> <p>7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности,</p> | <p>Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;</p> <p>8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;</p> <p>9. Выполнять задания по аналогии.</p> <p><b>Регулятивные УУД:</b></p> <p>1. Самостоятельно организовывать свое рабочее место.</p> <p>2. Определять цель учебной деятельности с помощью педагога и самостоятельно.</p> <p>3. Определять план выполнения заданий на уроках, внеурочной деятельности, жизненных ситуациях под руководством педагога.</p> <p>4. Следовать при выполнении заданий инструкциям учителя и алгоритмам, описывающим стандартные учебные действия.</p> <p>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</p> |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования</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</li> </ol> |  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                      |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | <p>письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиасообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                      |
| <b>Предметные результаты</b> | <p>Обучающийся должен <b>знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;</li> <li>– устройство компьютера и сферы его применения;</li> <li>– принципы работы в операционной системе Windows XP;</li> <li>– назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;</li> <li>– свойства информации и способы работы с ней;</li> <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> </ul> | <p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <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> <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><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. Информация         | 36               | 15     | 21       | наблюдение<br>практическая работа |
| 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.                                                                                                                                                                                                                       |
| <u>Теория:</u>   | Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.                                                                               |
| <u>Практика:</u> | Работа о закреплению изученного материала с использование ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».                                                                                    |
| Тема 2.2.        | Какие бывают программы.                                                                                                                                                                                                        |
| <u>Теория:</u>   | Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.                                                             |
| <u>Практика:</u> | Кроссворд «Компьютерные программы».                                                                                                                                                                                            |
| Тема 2.3.        | Графический редактор Paint.                                                                                                                                                                                                    |
| <u>Теория:</u>   | Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей.                                                                                                       |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ В графическом редакторе Paint создать рисунок «Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске.</li> <li>✓ Рисунок «Акула» из пикселей.</li> </ul>                                    |
| <b>Раздел 3.</b> | <b>Информация</b>                                                                                                                                                                                                              |
| Тема 3.1.        | Информация вокруг нас.                                                                                                                                                                                                         |
| <u>Теория:</u>   | Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.                                                                  |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Работа с карточками: ответить на вопросы .</li> <li>✓ Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)</li> </ul> |
| Тема 3.2.        | Виды информации.                                                                                                                                                                                                               |
| <u>Теория:</u>   | Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.                                                                        |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Кроссворд: «Виды информации».</li> <li>✓ Викторина «Мы и информация».</li> </ul>                                                                                                      |
| Тема 3.3.        | Как мы получаем информацию.                                                                                                                                                                                                    |
| <u>Теория:</u>   | 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.<br>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.                              |
| <u>Теория:</u>   | Строка меню программы MS PowerPoint. Основные вкладки для создания и настройки презентации.    |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.                                |
| Тема 2.3.        | Создание новой презентации.                                                                    |
| <u>Теория:</u>   | Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов.                                   |
| <u>Практика:</u> | Создать презентацию из пяти слайдов в программе MS PowerPoint по теме «Снегопад».              |
| Тема 2.4.        | Просмотр и редактирование данных.                                                              |
| <u>Теория:</u>   | Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint.                  |
| <u>Практика:</u> |                                                                                                |
| Тема 2.5.        | Вставка рисунков из коллекции.                                                                 |
| <u>Теория:</u>   | Строка меню в программе MS PowerPoint. Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла.           |
| <u>Практика:</u> | Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы.                                      |
| Тема 2.6.        | Вставка автофигуры.                                                                            |
| <u>Теория:</u>   | Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.                                |
| Тема 2.7.        | Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.                               |
| <u>Теория:</u>   | Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».                                             |
| <u>Практика:</u> | Настроить презентацию.                                                                         |
| Тема 2.8.        | Предварительный просмотр. Настройка печати.                                                    |
| <u>Теория:</u>   | Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.                            |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.                                |
| Тема 2.9.        | <b>Итоговые занятия</b>                                                                        |
| <u>Теория:</u>   | Готовиться к итоговой занятии.                                                                 |
| <u>Практика:</u> | 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                     |           |           |                           |
| <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       | Черепахи-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.

|                  |                                                                                                                                                     |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.                                                                                     |
| Тема 1.7.        | Никаких остановок!                                                                                                                                  |
| <u>Теория:</u>   | Не прерывный процесс мультимедийной презентации.                                                                                                    |
| <u>Практика:</u> | ЛМ создать непрерывный процесс.                                                                                                                     |
| Тема 1.8.        | Стоп- кран.                                                                                                                                         |
| <u>Теория:</u>   | Как остановить все процессы разом.                                                                                                                  |
| <u>Практика:</u> | ЛМ остановить процессы, используя команду «Автостоп».                                                                                               |
| Тема 1.9.        | Лишняя страница может пригодится.                                                                                                                   |
| <u>Теория:</u>   | Создание нового листа в своем проекте - Черновик. Вставка в Черновик всех объектов, которые пригодятся в проекте (бегунки, кнопки, звуки, мелодии). |
| <u>Практика:</u> | С помощью листа Черновик выполнять отладку процедур, посвященных черепаший графике. Запуск процедуры на нужном листе.                               |
| Тема 1.10.       | Что за свойства у черепашки?                                                                                                                        |
| <u>Теория:</u>   | Информация о состоянии черепашки – свойства (форма, цвет, курс, место, x коор., y коор., размер).                                                   |
| <u>Практика:</u> | ЛМ узнать значение того или иного свойства черепашки, и изменить его.                                                                               |
| Тема 1.11.       | Оформив мысль – подчеркни содержание.                                                                                                               |
| <u>Теория:</u>   | Команды Спроси и Сообщи, а также диалоговые окна используются для интерактивного взаимодействия программы с пользователем.                          |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.                                                                                     |
| Тема 1.12.       | <b>Итоговые занятия</b>                                                                                                                             |
| <u>Теория:</u>   | Готовиться к итоговой занятии.                                                                                                                      |
| <u>Практика:</u> | 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:**

| №<br>п/п     | ФИО обучающегося | Темы программы |  |  |  |  |  |  |  | Средний балл |
|--------------|------------------|----------------|--|--|--|--|--|--|--|--------------|
|              |                  |                |  |  |  |  |  |  |  |              |
|              |                  |                |  |  |  |  |  |  |  |              |
|              |                  |                |  |  |  |  |  |  |  |              |
| Средний балл |                  |                |  |  |  |  |  |  |  |              |

*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.<br>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 выравнивать 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     |

|    |                                                        |                                                                                                             |   |
|----|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 5. | текстового редактора «Блокнот»                         | Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины                                                  | 1 |
|    |                                                        | Низкий: слабо развиты указанные навыки                                                                      | 0 |
|    | 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                                       |                                        |
| <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 обоснованность 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