

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
основная общеобразовательная школа № 2
городского округа Отрадный Самарской области

«Рассмотрена на заседании ШМО»
Протокол № 1 от 26.07.22
Руководитель ШМО
С.В.А. Абрамова Е. В.

«Проверено»
Зам. директора по ВР
О.А. Кострюкова О. А.
26.07.22

Утверждено:
Приказом № 100 от 26.07.22
Директор ГБОУ ООПН № 2
В.Е. Фединцова В. Е.



дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Занимательная информатика»
техническая направленность

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 3 года

Разработчик: Воронцова Наталья Сергеевна,
педагог

2022г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план
3. Содержание программы
4. Методическое обеспечение
5. Список литературы
6. Приложение 1. Диагностика результатов освоения образовательной программы
7. Приложение 2. Календарный учебный график
8. Приложение 3. Диагностический инструментарий к программе

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» предназначена для обучающихся 1-4 классов (7- 10 лет). Программа рассчитана на 3 года обучения, 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 себя 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 базового уровня. Базовый уровень предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления 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.

Данная дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на полную реализацию в течение трёх лет.

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.

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 составлена с учётом следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- Концепция развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04. 09.2014 № 1726-Р)
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)
- Приказ Министерства просвещения России от 9.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, направленных письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.
- «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ» (Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области 03.09.2015 № МО -16-09-01/826- ТУ)
- «Методические рекомендации по подготовке к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО» (Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30 марта 2020 г. № МО-16.09.01/434-ТУ).

Педагогическая целесообразность

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

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

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

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

Направления обучения:

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

Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

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

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

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. Уровень подготовки детей при приёме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются. Допускается дополнительный набор в группы 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 три года обучения.

Продолжительность образовательного процесса:

Срок реализации программы - 3 года.

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

Продолжительность перерыва – 10 минут. В занятия включаются и теория, и практика.

Ожидаемые результаты и способы их проверки

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики
Личностные результаты	<ol style="list-style-type: none"> 1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; 2. Понимать роль информационных процессов в современном мире; 3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; 4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; 5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; 6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; 7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ. 	педагогический анализ результатов анкетирования
Метапредметные результаты	<p>Познавательные УУД:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы. 2. Самостоятельно осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий в справочниках, словарях, таблицах, помещенных в учебных пособиях. 3. Ориентироваться в рисунках, схемах, таблицах, представленных в учебных пособиях. 4. Владеть общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др. 5. Определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации. 6. Устанавливать причинно-следственные связи. 	Педагогическое наблюдение, собеседование, педагогический анализ результатов выставок, конкурсов, творческих работ.

7. Самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
8. Владеть основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
9. Выполнять задания по аналогии.

Регулятивные УУД:

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

Коммуникативные УУД:

1. Соблюдать в повседневной жизни нормы речевого этикета и правила устного общения
2. Вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятое).
3. Сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в паре: устанавливать и соблюдать очерёдность действий, корректно сообщать товарищу об ошибках.

	<p>4. ИКТ-компетентность – широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; создание музыкальных и звуковых сообщений; создание, восприятие и использование гипермедиа-сообщений; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).</p>	
<p>Предметные результаты</p>	<p>Обучающийся должен знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – устройство компьютера и сферы его применения; – принципы работы в операционной системе Windows XP; – назначение компьютерных технологий и готовых программных средств; – свойства информации и способы работы с ней; – основные элементы логики; – понятия модели, моделирования; – виды и свойства алгоритмов; – способы создания и редактирования графических объектов; – основные методы обработки графической и текстовой информации; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру; – использовать информацию для построения умозаключений; – использовать элементы логики при работе с информацией; – решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике; – самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы; – использовать информационные технологии, готовые программные средства; – создавать и редактировать графические объекты; – уверенно вводить текст с помощью клавиатуры; – обрабатывать графическую и текстовую информацию. <p>Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● технологическая компетентность и готовность к 	<p>Педагогический анализ результатов тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>

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

Формы подведения итогов реализации программы

Продуктивные формы.

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

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

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

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

Документальные формы.

Документальными формами подведения итогов реализации программы являются карты (таблицы) наблюдений и оценки результатов освоения программы обучающимися.

Учебный план программы «Занимательная информатика»

№	Наименование модуля	К-во часов 1 год	К-во часов 2 год	К-во часов 3 год
1.	Компьютер	27	21	24
2.	Информационные технологии	33	18	
3.	Информация	48	21	
4.	Текстовый редактор MSWord		23	32
5.	Текстовый редактор MSPowerPoint		25	
6.	Творческая среда ЛогоМиры 3.0			52
	ИТОГО	108	108	108

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

Модуль 1. Компьютер

Цель модуля: Формирование компетентностей в области обработки информации

Задачи:

- воспитывать информационную культуру;
- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;

№	Модуль 1 Компьютер	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		27	8	19	
1.1	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2		Входящая диагностика-наблюдение
1.2	Компьютер и его основные устройства.	3	1	2	Наблюдение, беседа
1.3	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	3	1	2	Викторина
1.4	Мышь. Работа с мышью.	4	1	3	Познавательная игра
1.5	Прогулка по столу.	3	1	2	Викторина
1.6	Понятие об операционной системе.	2	1	1	Наблюдение, беседа
1.7	Главное меню Windows.	3	1	2	Наблюдение. Беседа
1.8	Работа с объектами операционной системы.	7		7	Викторина

Модуль 2. Информационные технологии

Цель модуля: Развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;

№	Модуль 2 Информационные технологии	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		33	4	29	
2.1	Графика.	3	1	2	Входящая диагностика-наблюдение
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	3		3	Наблюдение, беседа
2.3	Конструирование.	5		5	Викторина
2.4	Гимнастика для рук.	1		1	Познавательная игра
2.5	Какие бывают программы.	3	1	2	Викторина
2.6	Графический редактор Paint.	3	1	2	Наблюдение, беседа
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	5		5	Наблюдение, беседа
2.8	Работа с рисунками.	4		4	Викторина
2.9	Обучающие игры.	6	1	5	

Модуль 3. Информация

Цель модуля: Развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

- воспитывать культуру общения, ведения диалога ;
- развивать абстрактное и логическое мышление;

- сформировать умения и навыки работы с информацией;

№	Модуль 3 Информация	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		48	12	36	
3.1	Информация вокруг нас.	2	1	1	Входящая диагностика-наблюдение
3.2	Виды информации.	1		1	Наблюдение, беседа
3.3	Как мы получаем информацию.	2	1	1	Викторина
3.4	Способы представления и передачи информации.	1		1	Познавательная игра
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	5	1	4	Викторина
3.6	Элементы логики. Сопоставление.	4	1	3	Наблюдение, беседа
3.7	Множества.	8	2	6	Наблюдение, беседа
3.8	План и правила.	6	2	4	Викторина
3.9	Алгоритм.	6	2	4	
3.10	Исполнитель.	3	1	2	Устный опрос
3.11	Примеры исполнителя.	3	1	2	Викторина
3.11	Итоговые занятия	7		7	Устный опрос

По окончании 1 года обучения учащиеся должны знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
 - названия и функции основных частей компьютера;
 - понятие операционной системы;
 - основные виды программ;
 - способы создания и редактирования графических объектов;
 - свойства информации и способы работы с ней;
 - основные элементы логики;
 - понятие множества;
 - понятие алгоритма;
- уметь:**
- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
 - называть части компьютера;
 - использовать в работе клавиатуру и мышь;
 - работать с объектами операционной системы;
 - создавать и редактировать графические объекты;
 - использовать элементы логики при работе с информацией;
 - применять теорию множеств;
 - самостоятельно составлять и исполнять несложные алгоритмы.

Учебно-тематический план 2 год обучения

Модуль 1. Компьютер

Цель модуля: Формирование компетентностей в области обработки информации.

Задачи:

- воспитывать информационную культуру;
- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;

№	Модуль 1 Компьютер	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		21	10	11	
1.1	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2		Диагностика-наблюдение
1.2	История развития компьютерной техники.	1	1		Наблюдение, беседа
1.3	Компьютер в жизни общества.	2	2		Викторина
1.4	Компьютер и его основные устройства.	1		1	Познавательная игра
1.5	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	1	1	Викторина
1.6	Работа с мышью. Пиктограммы.	1		1	Наблюдение, беседа
1.7	Понятие об операционной системе.	2	1	1	Наблюдение, беседа
1.8	Главное меню Windows.	1		1	Викторина
1.9	Работа с объектами операционной системы.	3	1	2	
1.10	Хранение информации на компьютере.	3	1	2	Устный опрос
1.11	Файлы и папки.	2	1	1	Викторина
1.12	Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	1		1	Устный опрос

Модуль 2. Информационные технологии

Цель модуля: Развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

- воспитывать культуру общения, ведения диалога ;
- развивать абстрактное и логическое мышление;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;

№	Модуль 2. Информационные технологии	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		18	6	12	
2.1	Графика.	3	1	2	Входящая диагностика-наблюдение
2.2	Какие бывают программы.	2	1	1	Наблюдение, беседа
2.3	Работа с компьютерными программами.	3	1	2	Викторина
2.4	Графический редактор Paint.	1		1	Познавательная игра
2.5	Просмотр Web- страниц.	3	1	2	Викторина
2.6	Электронная почта.	3	1	2	Наблюдение, беседа
2.7	Обучающие игры и игровые программы.	3	1	2	Наблюдение, беседа

Модуль 3. Информация

Цель модуля: Развитие логического мышления обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

- сформировать навыки решения задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход);
- развивать абстрактное и логическое мышление;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;

№	Модуль 3 Информация	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		21	9	12	
3.1	Информация и органы чувств.	2	2		Викторина
3.2	Общение как информационный процесс.	1	1		Познавательная игра
3.3	Элементы логики. Слова-кванторы.	2	1	1	Викторина
3.4	Отношения между множествами. Объединение множеств.	1		1	Наблюдение. беседа
3.5	Модель и её виды.	3	1	2	Наблюдение. беседа
3.6	Моделирование.	2	1	1	Наблюдение
3.7	Алгоритм. Свойства алгоритмов.	3	1	2	Наблюдение. беседа
3.8	Координаты.	1		1	Викторина
3.9	Линейный и разветвлённый алгоритмы.	3	1	2	Познавательная игра
3.10	Составление разветвлённых алгоритмов.	3	1	2	Викторина

Модуль 4. Текстовый редактор MS Word

Цель модуля: Приобретение знаний, умений и навыков работы в текстовом редакторе MS Word.

Задачи:

- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- научить создавать и редактировать текст в текстовом редакторе MS Word

№	Модуль 4. Текстовый редактор MS Word	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		24	7	17	
4.1	Запуск программы.	3	1	2	Наблюдение. беседа
4.2	Ввод текста. Работа в Word.	6	2	4	Наблюдение
4.3	Форматирование текста.	5	1	4	Наблюдение, беседа
4.4	Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.	1		1	Викторина
4.5	Вставка рисунка.	2	1	1	Познавательная игра
4.6	Поиск и замена.	3	1	2	Викторина
4.7	Сохранение и печать документа.	3	1	2	Устный ответ

Модуль 5. Текстовый редактор MS PowerPoint

Цель модуля: Приобретение знаний, умений и навыков работы в программе MS PowerPoint.

Задачи:

- научить создавать и редактировать презентацию в редакторе MS PowerPoint;
- развивать абстрактное и логическое мышление;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;

№	Модуль 5. Текстовый редактор MS PowerPoint	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		24	7	17	
5.1	Запуск программы. Главное окно.	4	1	3	Входящая диагностика- Наблюдение
5.2	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	2	1	1	Викторина
5.3	Создание новой презентации.	1		1	Познавательная игра
5.4	Просмотр и редактирование данных.	3	1	2	Викторина
5.5	Вставка рисунков из коллекции.	2	1	1	Устный ответ
5.6	Вставка автофигуры.	1		1	Наблюдение. беседа
5.7	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	3	1	2	Наблюдение

5.8	Предварительный просмотр. Настройка печати.	2	1	1	Наблюдение, беседа
5.9	Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.	4	1	3	Викторина
5.10	Итоговые занятия	3		3	Викторина

По окончании 2 года обучения учащиеся должны знать:

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

уметь:

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

Учебно-тематический план 3 год обучения

Модуль 1. Компьютер. Информационные технологии. Информация

Цель модуля: формирование понятия о программном обеспечении и его видах, понятии операционной системы, обобщение и закрепление уровня знаний учащихся по теме «Компьютерная графика», закрепление представлений у учащихся об основных понятиях Логике таких как суждение, умозаключение, утверждение, сопоставление.

Задачи:

- сформировать понятие операционной системы рассмотреть классификацию и примеры прикладных программ;
- развивать познавательный интерес, навыки установки программного обеспечения;
- развивать умение работать в группе и умение выстраивать самостоятельную работу;
- воспитывать уважительное отношение к выступающему, умение слушать, умение высказывать мнение;

	Модуль 1. Компьютер Информационные технологии.	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
--	---	---------------------------------------	---------------	-----------------	---------------------------------------

	Информация	24	9	15	
1.1	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2		
1.2	Компьютер и его основные устройства.	3	1	2	
1.3	Понятие об операционной системе.	1		1	
1.4	Главное меню Windows.	3	1	2	зачёт
1.5	Информационные технологии	8	3	5	
2.1	Графика.	3	1	2	
2.2	Какие бывают программы.	2	1	1	
2.3	Графический редактор Paint.	3	1	2	
2.4	Информация	7	2	5	зачёт
3.1	Информация вокруг нас.	1		1	
3.2	Виды информации.	2	1	1	
3.3	Как мы получаем информацию.	1		1	
3.4	Способы представления и передачи информации.	3	1	2	

Модуль 2. Редакторы

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

Задачи:

- совершенствовать умения и навыки работы с информацией;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- научить создавать и редактировать таблицы, диаграммы в текстовым редакторе MS Word;
- научить создавать и редактировать мультимедийную презентацию в редакторе MS PowerPoint;
- воспитывать уважительное отношение к выступающему, умение слушать, умение высказывать мнение;

№	Текстовый редактор MS Word	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		30	10	20	
4.1	Запуск программы.	2	1	1	
4.2	Ввод текста. Работа в Word XP.	3	1	2	
4.3	Форматирование текста.	1		1	
4.4	Сохранение и печать документа.	2	1	1	
	Текстовый редактор MS PowerPoint	24	8	16	зачёт
5.1	Запуск программы. Главное окно.	3	1	2	
5.2	Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.	3	1	2	
5.3	Создание новой презентации.	3	1	2	
5.4	Просмотр и редактирование данных.	3	1	2	
5.5	Вставка рисунков из коллекции.	3	1	2	
5.6	Вставка автофигуры.	3	1	2	

5.7	Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	3	1	2	
5.8	Предварительный просмотр. Настройка печати.	3	1	2	зачёт

Модуль 3. Творческая среда ЛогоМиры 3.0

Цель модуля: знакомство со средой ЛогоМиры .

Задачи:

- сформировать практические умения и навыки работы в творческой среде «ЛогоМиры»;
- научить осуществлять необходимые операции при работе в среде Логомиры 3.0;
- научить создавать проект в программе «ЛогоМиры»;

№	Модуль 5. Творческая среда ЛогоМиры 3.0	Общее количество часов	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
		54	18	36	
6.1	ЛогоМиры 3.0. С чего начать. Окно приветствия.	3	1	2	
6.2	Как создать простейший мультфильм.	3	1	2	
6.3	Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб.	3	1	2	
6.4	Черепахи-близнецы. Сколько требуется?	3	1	2	
6.5	Нравится картинка? Забирайте – она ваша!	3	1	2	
6.6	Подпишите, а то непонятно.	3	1	2	
6.7	Спецэффекты.	3	1	2	
6.8	Где бы щелкнуть?	3	1	2	
6.9	Страховка от несчастного случая.	3	1	2	
6.10	Никаких остановок!	3	1	2	
6.11	Стоп- кран.	3	1	2	
6.12	Лишняя страница может пригодится.	3	1	2	
6.13	Что за свойства у черепашки?	3	1	2	
6.14	А теперь - все вместе.	3	1	2	
6.15	Оформив мысль – подчеркни содержание.	3	1	2	
6.16	Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	3	1	2	
6.17	Итоговые занятия	4		4	зачёт

По окончании 3 года обучения учащиеся должны

знать:

- правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работес ПК;
- устройство компьютера и сферы его применения;
- принципы работы в операционной системе Windows XP;
- способы хранения информации на компьютере;
- общие сведения о компьютерных технологиях;
- назначение компьютерных технологий и готовых программных средств;
- понятия творческой программной среды Логомиры 3.0;
- виды и свойства команд;

- основные методы обработки графической и текстовой информации;

уметь:

- соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- использовать информацию для построения умозаключений;
- решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике;
- использовать 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.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Вводные занятия. Техника безопасности.

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

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.

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

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

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

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

Тема 1.3. Мышь. Работа с мышью.

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

Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши

Тема 1.4. Прогулка по столу.

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

Практика: Знакомство с объектами рабочего стола.

Тема 1.5. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файловая система.

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

Тема 1.5. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.

Тема 1.6. Работа с объектами операционной системы.

Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».

Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной* и *оконный*. Вводить команд с помощью мыши – командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами.

Графические, музыкальные и звуковыредакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 2.3. Конструирование.

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ.

Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

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

Тема 2.4. Гимнастика для рук.

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 2.5. Какие бывают программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.

Тема 2.6. Графический редактор Paint.

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

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

Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе.

Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.8. Работа с рисунками.

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе.

Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).

Тема 2.9. Обучающие игры.

Теория: Какие бывают обучающие игры?

Практика: Развивающие игры на компьютере.

Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

Раздел 3. Информация

Тема 3.1. Информация вокруг нас.

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

Тема 3.2. Виды информации.

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

Практика: Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация».

Тема 3.3 Как мы получаем информацию.

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот».

Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.

Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

Практика: Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере.

Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.

Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.

Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки свойства предметов и явления.

Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 3.7. Множества.

Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

Практика: Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутримножества.

Тема 3.8. План и правила.

Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.

Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.

Тема 3.9. Алгоритм.

Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.

Практика: Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик». Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

Тема 3.10. Исполнитель.

Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.

Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.

Тема 3.11. Примеры исполнителя.

Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель. Транспортёр. Система команд для транспортера.

Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.

Итоговые занятия

Теория: Готовиться к итоговой занятии.

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

2 год обучения

Вводные занятия. Техника безопасности.

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

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. История развития компьютерной техники.

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

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Компьютер в жизни общества.

Теория: Компьютер - машина для обработки, хранения и передачи информации. Интернет. Электронная почта. Телеконференция. Кибернетика.

Практика: Выполняют задание на карточке.

Тема 1.3. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Системный блок и его основные устройства. Обработка информации – процессор, хранения - ОП.

Практика: Кроссворд «Компьютер».

Тема 1.4. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

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

Практика: Обучающая игра на компьютере. Нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

Тема 1.5. Работа с мышью. Пиктограммы.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером. Пиктограммы – значки на рабочем столе.

Практика: Задание с помощью ПК: знакомства с пиктограммами рабочего стола.

Тема 1.6. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существуют операционные системы.

Практика: Запуск главного меню Windows. Проводник.

Тема 1.7. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфера обмена.

Тема 1.8. Работа с объектами операционной системы.

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

Практика: Запуск главного меню Windows. Проводник.

Тема 1.9. Хранение информации на компьютере.

Теория: Основные информационные процессы. Память компьютера. Внешние носители. Хранение информации, как основной информационный процесс.

Практика: Работа с использованием ПК. В текстовом редакторе «Блокнот» вводить текстовую информацию и хранить её в памяти компьютера.

Тема 1.10. Файлы и папки.

Теория: Что такое файл. Какие существуют расширения и чем они отличаются. Для чего папки и как нужно их создавать.

Практика: Создать папки на «рабочем столе», в «документах». Создать текстовый документ в папке.

Тема 1.11. Файлы и папки.

Теория: Что такое файл. Какие существуют расширения и чем они отличаются. Для чего папки и как нужно их создавать.

Практика: Создать папки на «рабочем столе», в «документах». Создать текстовый документ в папке.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

- Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.
- Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».
- Тема 2.2. Какие бывают программы.
- Теория: Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.
- Практика: Кроссворд «Компьютерные программы».
- Тема 2.3. Работа с компьютерными программами.
- Теория: Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.
- Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Обучающая игра на компьютере: диск «Мир информатики».
- Тема 2.4. Графический редактор Paint.
- Теория: Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей.
- Практика: В графическом редакторе Paint создать рисунок «Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске. Рисунок «Акула» из пикселей.
- Тема 2.5. Просмотр Web-страниц.
- Теория: WWW – информационная система. Web-страниц. Сайт, как Web-страниц совокупность.
- Практика: Задание на карточке: найти правильный адрес Web-страницы
- Тема 2.6. Электронная почта.
- Теория: Информационная услуга интернета - электронная почта. Электронный адрес. Как создать электронную почту.
- Практика: Регистрация и создания электронной почты.
- Тема 2.7. Обучающие игры и игровые программы.
- Теория: Игровые программы.
- Практика: Обучающая игра на компьютере – Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.
- Раздел 3. Информация**
- Тема 3.1. Информация и органы чувств.
- Теория: Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком.
- Практика: Задания на карточках: определить виды информации.
- Тема 3.2. Общение как информационный процесс.
- Теория: Сообщение, принимаемое человеком содержит для него информацию, если заключенные в сообщении сведения являются для этого человека новыми и понятными.
- Практика: Викторина по теме «Источник и приемник информации».
- Тема 3.3. Элементы логики. Слова-кванторы.
- Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.
- Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару
- Тема 3.4. Отношения между множествами. Объединение множеств.
- Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.
- Практика: Игра «Всё наоборот». Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутримножества.
- Тема 3.5. Модель и её виды.
- Теория: Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи – информационные графические модели.
- Практика: Создать таблицу в программе Paint и сохранить её.
- Тема 3.6. Моделирование.
- Теория: Что такое моделирование.

Практика: Обучающая игра на компьютере диск «Мир информатики».
Тема 3.7. Алгоритм. Свойства алгоритмов.
Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.

Практика: Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик». Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.

Тема 3.8. Координаты.

Теория: Координаты точки. Нахождение точки по координатам (X, Y).

Практика: Создать рисунок, соединяя точки по заданным координатам.

Тема 3.9. Линейный и разветвлённый алгоритмы.

Теория: Правила создания линейного и разветвлённого алгоритма.

Практика: В программе Блокнот создать линейный алгоритм

Тема 3.10. Составление разветвлённых алгоритмов.

Теория: Правила создания разветвлённого алгоритма.

Практика: Найти пример применения разветвлённого алгоритма в известных сказках.

Раздел 4. Текстовый редактор MS Word

Тема 4.1. Запуск программы.

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

Практика: Запустить программу **MS Word**.

Тема 4.2. Ввод текста. Работа в Word XP.

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

Практика: Создать текст в программе Word и сохранить.

Тема 4.3. Форматирование текста.

Теория: Что такое форматирование текста.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 4.4. Вставка таблицы. Рисунки и таблицы.

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

Тема 4.5. Вставка рисунка.

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

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

Тема 4.6. Поиск и замена.

Теория: Способы поиска информации в интернете.

Практика: Кроссворд «Поиск».

Тема 4.7. Сохранение и печать документа.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Раздел 5. Текстовый редактор MS PowerPoint

Тема 5.1. Запуск программы. Главное окно.

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

Практика: Запустить программу **MS PowerPoint**.

Тема 5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.3. Создание новой презентации.

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

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

Тема 5.4. Просмотр и редактирование данных.

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

Практика: Редактирование данных_ в программе.

Тема 5.5. Вставка рисунков из коллекции.

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

Практика: Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы.

Тема 5.6. Вставка автофигуры.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

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

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

Практика: Настроить презентацию.

Тема 5.8. Предварительный просмотр. Настройка печати.

Теория: Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.9. Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.

Теория: Алгоритм для удаления лишних сведений из презентации.

Практика: Демонстрация презентации.

Итоговые занятия

Теория:

Практика: Итоговая работа: Презентация «Поздравительная открытка».

3 год обучения

Вводные занятия. Техника безопасности.

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

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.

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

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существуют операционные системы.

Практика: Запуск главное меню Windows. Проводник.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковыредакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот»

Тема 2.2. Какие бывают программы.

Теория: Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.

Практика: Кроссворд «Компьютерные программы».

Тема 2.3. Графический редактор Paint.

Теория: Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов.

Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей.

✓ Практика: В графическом редакторе Paint создать рисунок

«Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске.

✓ Рисунок «Акула» из пикселей.

Раздел 3. Информация

Тема 3.1. Информация вокруг нас.

Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика: Работа с карточками: ответить на вопросы. Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

Тема 3.2. Виды информации.

Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

Практика: Кроссворд: «Виды информации». Викторина «Мы и информация».

Тема 3.3. Как мы получаем информацию.

Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика: Ввод текстовой информации в программе «Блокнот». Редактирование текста в программе «Блокнот».

Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.

Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

Практика: Выполнять задание на карточке. Развивающая игра на компьютере.

Раздел 4. Текстовый редактор MS Word

Тема 4.1. Запуск программы.

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

Практика: Запустить программу **MS Word**.

Тема 4.2. Ввод текста. Работа в Word XP.

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

Практика: Создать текст в программе Word и сохранить.

Тема 4.3. Форматирование текста.

Теория: Что такое форматирование текста.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 4.7. Сохранение и печать документа.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Раздел 5. Текстовый редактор MS PowerPoint

Тема 5.1. Запуск программы. Главное окно.

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

Практика: Запустить программу **MS PowerPoint**.

Тема 5.2. Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 5.3. Создание новой презентации.

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

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

Тема 5.4. Просмотр и редактирование данных.

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

Практика:

- Тема 5.5. Вставка рисунков из коллекции.
- Теория:** Строка меню в программе **MS PowerPoint**. Вкладка «Вставка» -вставка рисунка из файла.
- Практика:** Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы.
- Тема 5.6. Вставка автофигуры.
- Теория:** Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы.
- Практика:** Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 5.7. Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.
- Теория:** Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов».
- Практика:** Настроить презентацию.
- Тема 5.8. Предварительный просмотр. Настройка печати.
- Теория:** Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать.
- Практика:** Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Раздел 6. Творческая среда ЛогоМиры 3.0**
- Тема 6.1. ЛогоМиры 3.0 С чего начать. Окно приветствия.
- Теория:** Назначение многофункциональной творческой среды ЛогоМиры 3.0. Что означает слова Лого. Заставка окна ЛогоМиры 3.0.
- Практика:** Запуск программы ЛогоМиры 3.0. Включение и выключение заставки. Открыть новый проект.
- Тема 6.2. Как создать простейший мультфильм.
- Теория:** Алгоритм создания несложного мультфильма, пользуясь основными возможностями Логомиров. Как выглядит новый(пустой) проект. Основные вкладки окна.
- Практика:** Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Рисунок «живая» улица небольшого городка.
- Тема 6.3. Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб.
- Теория:** Черепашка – как основной инструмент рисования геометрических фигур в среде ЛМ. 1 шаг движение черепашки.
- Практика:** Создать новый проект, установив размер проекта 800*600 с помощью меню файл.
- Тема 6.4. Черепахи-близнецы. Сколько требуется?
- Теория:** Несколько черепашек в проекте. Создание и размножение черепашку – образца.
- Практика:** В среде ЛМ создать черепашку. Открыть ее рюкзак и установить желаемую форму.
- Тема 6.5. Нравится картинка? Забирайте – она ваша!
- Теория:** Технология drag&drop. Как добавить в библиотеку ЛогоМиры свой набор графики.
- Практика:** В среде ЛогоМиры создать папку Personal и поместить в ней несколько графических файлов.
- Тема 6.6. Подпишите, а то непонятно.
- Теория:** Как использовать текстовые окна для подписи карт или диаграмм.
- Практика:** В среде ЛогоМиры создать текстовое окно и напечатать в нем. Отштамповать текст с помощью **Штампа** из Панели инструментов.
- Тема 6.7. Спецэффекты.
- Теория:** Добавление проект различные спецэффекты.
- Практика:** ЛМ – создать эффекты для черепашек (мигание, изменение в цвете и размере).
- Тема 6.8. Где бы щелкнуть?
- Теория:** Алгоритм работы с черепашкой. Предоставить пользователю запускать процесс щелчком.
- Практика:** Запуск разных процессов.
- Тема 6.9. Страховка от несчастного случая.
- Теория:** Как застраховать полученные результаты от непредвиденной неприятности.
- Практика:** Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- Тема 6.10. Никаких остановок!
- Теория:** Не прерывный процесс мультимедийной презентации.
- Практика:** ЛМ создать непрерывный процесс

Тема 6.11. Стоп- кран.

Теория: Как остановить все процессы разом.

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

Тема 6.12. Лишняя страница может пригодится.

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

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

Тема 6.13. Что за свойства у черепашки?

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

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

Тема 6.14. А теперь - все вместе.

Теория: Список команд, выполняемых черепашками.

Практика: В программе ЛМ создать список инструкции.

Тема 6.15.-Оформив мысль – подчеркни содержание.

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

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Тема 6.16. Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.

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

Практика: В проекте создать управляющие кнопки.

Итоговые занятия

Теория: Готовиться к итоговой занятии.

Практика: Итоговая работа - мультфильм в программе ЛогоМиры.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

По темам программы планируются различные формы занятий:

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

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

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

Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

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

Учебно-методический комплекс

1) Учебные пособия:

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

2) Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;

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

Раздаточный материал

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

3) Методические материалы

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

Техническое оснащение занятий

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

Формы подведения итогов по каждой теме или разделу

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

Диагностический инструментарий

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «**Занимательная информатика**», которая рассчитана на 3 года обучения для обучающихся 7-10 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

Диагностический инструментарий

1. Диагностика (входная, итоговая)

Карта наблюдений

Ф.И. учащегося	Представление о факторах окружающей среды	Проявление интереса к наблюдениям за Природой	Знание связи температуры и влажности воздуха	Использование представлений о факторах погоды в практической деятельности	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.

2. Промежуточная диагностика

Карта наблюдений за результатами обучения по модулям программы

Первоначальные знания и умения								
Ф.И. учащегося								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.

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

1. Итоговая диагностика

Оценка качества освоения программы проводится на основе методики Н. В. Кленовой, Л. Н. Буйловой «Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе» (Приложение 1)

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

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

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»

Приложение 1

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

Диагностика результатов обучения по программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во балл ов	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
1.1. Теоретическ ие знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие теоретически х знаний обучающегося программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой);	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½);	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	10	
1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использовани я специальной терминологии	минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1	
		средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5	
		максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).	10	
2. Практическая подготовка				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренн ые программой (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков);	1	Практические занятия, зачёты и т.д.
		средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½);	5	
		Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10	

2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)	1	
		средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога)	5	
		максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога)	1	Наблюдение, практические занятия, конкурсные и презентационные занятия
		репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца)	5	
		творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	10	
3. Общеучебные умения и навыки				
3.1. Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Творческие задания по теории, конспекты, рефераты и т.д.
		средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3.2. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в помощи и контроле педагога)	1	
		средний уровень (работает с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
4. Учебно-коммуникативные умения				

4.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
4.2. Умение конструктивно общаться со сверстниками	Сформированность умения конструктивно общаться со сверстниками	минимальный уровень (обучающийся испытывает серьезные затруднения в общении, нуждается в постоянной помощи, периодически провоцирует конфликты)	1	
5. Учебно-организационные умения				
5.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
5.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой)	1	Наблюдение
		средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2)	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	10	
5.3.	Аккуратность и	удовлетворительно	1	

Умение аккуратно выполнять работу	ответственность в работе	хорошо	5	
		отлично	10	

Диагностика личностного развития обучающихся в процессе освоения образовательной программы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	терпения хватает меньше чем на 1/2 занятия	1	Наблюдение
		терпения хватает больше чем на 1/2 занятия	5	
		терпения хватает на все занятие	10	
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практически м действиям	волевые усилия обучающегося побуждаются извне	1	Наблюдение
		иногда – самим обучающимся	5	
		всегда – самим обучающимся	10	
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	обучающийся постоянно находится под воздействием контроля из вне	1	Наблюдение
		периодически контролирует себя сам	5	
		постоянно контролирует себя сам	10	
2. Ориентационные качества				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		заниженная	5	
		нормальная	10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован обучающемуся извне	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		интерес поддерживается периодически самим обучающимся	5	
		интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	10	
3. Поведенческие качества				

3.1. Конфликтность (отношение ребенка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	0	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5	
		пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	10	
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	Наблюдение
		участвует при побуждении извне	5	
		инициативен в общих делах	10	

Сводная ведомость
 результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной
 (общеразвивающей) программы « _____ »

Объединение _____ Педагог _____

Год обучения _____ № группы _____

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

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

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

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2021-2022 учебный год

1. Продолжительность учебного года:

- начало учебного года: 1 сентября
- окончание учебного года: 31 мая
- летние каникулы: 1 июня - 31 августа
- количество учебных недель: 36

2. Распределение учебного времени по годам обучения

Год обучения	Периодичность	Количество учебных часов в неделю	Количество учебных часов в год
1 год обучения	2 раза в неделю	3 часа	108 часов
2 год обучения	2 раза в неделю	3 часа	108 часов
3 год обучения	2 раза в неделю	3 часа	108 часов

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1 год обучения

Календарно-тематический план модуля « 1. Компьютер»

№	Дата	Название темы	К-во часов
1.		Вводные занятия. Техника безопасности.	2/1
2.		Компьютер и его основные устройства.	2/1
3.		Клавиатура. Мышь. Работа на клавиатуре.	2/1
4.		Прогулка по столу.	2/1
5.		Понятие об операционной системе.	2/1
6.		Главное меню Windows.	2/1
7.		Работа с объектами операционной системы.	2/1
8.		Работа с объектами операционной системы.	2/1
9.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	27

Календарно-тематический план модуля «2. Информационные технологии»

№	Дата	Название темы	К-во часов
10.		Графика.	2/1

11.		Раскрашивание компьютерных рисунков.	2/1
12.		Конструирование.	2/1
13.		Конструирование.	2/1
14.		Какие бывают программы.	2/1
15.		Графический редактор Paint.	2/1
16.		Графический редактор Paint.	2/1
17.		Создание рисунков. Работа с цветом.	2/1
18.		Создание рисунков. Работа с цветом.	2/1
19.		Обучающие игры.	2/1
20.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	33

**Календарно-тематический план модуля
«3. Информация»**

№	Дата	Название темы	К-во часов
21.		Информация вокруг нас.	2/1
22.		Виды информации.	2/1
23.		Как мы получаем информацию.	2/1
24.		Способы представления и передачи информации.	2/1
25.		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2/1
26.		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	2/1
27.		Элементы логики. Сопоставление.	2/1
28.		Элементы логики. Сопоставление.	2/1
29.		Множества.	2/1
30.		План и правила.	2/1
31.		План и правила.	2/1
32.		Алгоритм.	2/1
33.		Алгоритм.	2/1
34.		Исполнитель.	2/1
35.		Примеры исполнителя.	2/1
36.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	48

**2 год обучения
Календарно-тематический план модуля
«Компьютер»**

№	Дата	Название темы	К-во часов
1.		Вводные занятия. Компьютер.	2/1
2.		История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.	2/1
3.		Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа с мышью. Пиктограммы.	2/1

4.		Главное меню Windows. Работа с объектами операционной системы.	2/1
5.		Хранение информации на компьютере. Файлы и папки.	2/1
6.		Принтеры, сканеры, цифровые фото- и видеокамеры.	2/1
7.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	21

**Календарно-тематический план модуля
«Информационные технологии»**

№ п/п	Дата	Название темы	К-во часов
8.		Какие бывают программы. Работа с компьютерными программами.	2/1
9.		Графический редактор Paint. Графика.	2/1
10.		Просмотр Web- страниц.	2/1
11.		Электронная почта.	2/1
12.		Обучающие игры и игровые программы	2/1
13.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	18

**Календарно-тематический план модуля
«Информация»**

№ п/п	Дата	Название темы	К-во часов
14.		Информация и органы чувств. Общение как информационный процесс.	2/1
15.		Элементы логики. Слова- кванторы.	2/1
16.		Отношения между множествами. Объединение множеств.	2/1
17.		Модель и её виды. Моделирование.	2/1
18.		Алгоритм. Свойства алгоритмов.	2/1
19.		Линейный разветвлённый алгоритм. Составление разветвлённых алгоритмов.	2/1
20.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	21

**Календарно-тематический план модуля
«Текстовый редактор MS Word»**

№	Дата	Название темы	К-во часов
21.		Текстовый редактор MS Word. Запуск программы.	2/1
22.		Работа в Word. Ввод текста.	2/1
23.		Форматирование текста. Форматирование страницы.	2/1
24.		Рисунки и таблицы.	2/1

25.		Рисунки и таблицы.	2/1
26.		Поиск и замена.	2/1
27.		Сохранение и печать документа	2/1
28.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	24

**Календарно-тематический план модуля
« Текстовый редактор MS PowerPoint»**

№ п/п	Дата	Название темы	К-во часов
29.		Текстовый редактор MS PowerPoint. Знакомство с PowerPoint.	2/1
30.		Запуск программ. Главное окно. Настройка панелей инструментов.	2/1
31.		Настройка параметров презентации. Создание новой презентации	2/1
32.		Просмотр и редактирование данных.	2/1
33.		Вставка рисунков из коллекции. Вставка автофигуры.	2/1
34.		Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2/1
35.		Обеспечение безопасности и конфиденциальности. Пароли. Удаление лишних сведений из презентации.	2/1
36.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	24

2 год обучения

**Календарно-тематический план модуля
« Компьютер. Информационные технологии. Информация »**

№ п/п	Дата	Название темы	К-во часов
1.		Вводные занятия. Техника безопасности.	2/1
2.		Компьютер и его основные устройства. Понятие об операционной системе.	2/1
3.		Какие бывают программы. Графический редактор. Paint.	2/1
4.		Информация вокруг нас.	2/1
5.		Виды информации.	2/1
6.		Как мы получаем информацию.	2/1
7.		Способы представления и передачи информации.	2/1
8.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	24

Календарно-тематический план модуля

«Редакторы»

№	Дата	Название темы	К-во часов
9.		Текстовый редактор MS Word. Запуск программы.	2/1
10.		Ввод текста. Работа в Word.	2/1
11.		Форматирование текста.	2/1
12.		Сохранение и печать документа.	2/1
13.		Текстовый редактор MS PowerPoint. Запуск программы. Главное окно.	2/1
14.		Настройка панелей инструментов. Создание новой презентации.	2/1
15.		Просмотр и редактирование данных. Вставка рисунков из коллекции.	2/1
16.		Вставка автофигуры.	2/1
17.		Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ.	2/1
18.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	30

Календарно-тематический план модуля «Творческая среда ЛогоМиры 3.0»

№	Дата	Название темы	К-во часов
19.		ЛогоМиры 3.0 С чего начать. Окноприветствия.	2/1
20.		Как создать простейший мультфильм.	2/1
21.		Черепашки и геометрия. Черепаший гардероб.	2/1
22.		Черепашки-близнецы. Скольکو требуется?	2/1
23.		Нравится картинка? Забирайте – она ваша!	2/1
24.		Подпишите, а то непонятно.	2/1
25.		Спецэффекты.	2/1
26.		Страховка от несчастного случая.	2/1
27.		Никаких остановок!	2/1
28.		Стоп-кран.	2/1
29.		Лишняя страница может пригодиться.	2/1
30.		Что за свойства у черепашки?	2/1
31.		А теперь - все вместе.	2/1
32.		Оформив мысль – подчеркни содержание.	2/1
33.		Оформив мысль – подчеркни содержание.	2/1
34.		Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	2/1
35.		Перелистывая страницы. Пора мелких хитростей напоследок.	2/1
36.		Итоговое занятие	2/1
		Итого:	54

Диагностический инструментарий к программе

*Тест на 1 полугодие
1 год обучения*

- 1. Правила поведения в компьютерном классе:**
 - А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
 - Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
 - В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.
- 2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?**
 - А) 2 часа;
 - Б) 1 час;
 - В) 15-20 минут.
- 3. Основное устройство компьютера:**
 - А) принтер, сканер;
 - Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
 - В) диски, флеш- карты.
- 4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:**
 - А) функциональных;
 - Б) цифровых;
 - В) буквенных.
- 5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:**
 - А) 1 щелчок левой кнопкой;
 - Б) 3 щелчка левой кнопкой;
 - В) 2 щелчка левой кнопкой.
- 6. Что означает название операционной системы Windows:**
 - А) программа;
 - Б) окно;
 - В) игры;
- 7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:**
 - А) калькулятор;
 - Б) блокнот;
 - В) Paint.
- 8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.**
 - А) карандаш;
 - Б) кисть и палитра;
 - В) кисть.
- 9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:**
 - А) рисование;
 - Б) моделирование;
 - В) конструирование.

*Тест на 2 полугодие 1
год обучения*

- 1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и**

предложений, называется:

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

2. Для хранения информации в наше время используются:

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

3. Мячи растут на дереве:

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

Яблоки растут на дереве:

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

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

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

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

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

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

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

7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:

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

8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:

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

9. Приведите примеры исполнителей.

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

**Тест на I полугодие2
год обучения**

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

Выберите один из вариантов ответа:

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

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

Выберите один из вариантов ответа:

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

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

Какие пункты мы можем осуществить при выводе документа на печать?

Выберите несколько вариантов ответа:

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

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

Выберите один из вариантов ответа:

- обработки графической информации
- обработки видеoinформации
- 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 MSWord? (Внимание в данном вопросе возможно несколько вариантов ответа.)

Выберите несколько вариантов ответа:

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

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

Выберите один из вариантов ответа:

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

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

Укажите порядок следования вариантов ответа:

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

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

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

Вопрос №14: К операциям форматирования символов относятся:

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

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

11 – 14 - Высокий уровень обученности

6 – 10 - Средний уровень обученности

1 – 5 - Низкий уровень обученности

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

Год обучения 1 № группы _____

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

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

Высокий уровень - _____ чел. _____ %

Средний уровень - _____ чел. _____ %

Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

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

Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

Критерии оценивания презентаций (баллы)

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

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

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 - 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15

Карта оценивания

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

Год обучения 2 № группы _____

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

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

6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							

Высокий уровень - _____ чел. _____ %
Средний уровень - _____ чел. _____ %
Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

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
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
Итоговое количество баллов:	

На презентацию заполняется таблица, где по каждому из критериев присваиваются баллы

от 1 до 3, что соответствует степени освоения программы: 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень и, наконец, 3 балла – высокий уровень.

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 – 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15

Карта оценивания

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

Год обучения 3 № группы _____

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

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

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
Итоговое количество баллов:	

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

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 – 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15