

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Нижнепыхтинская основная общеобразовательная школа»**

РАССМОТРЕНО

на заседании педагогического совета
Протокол № 1 от «20» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № 146 «26» августа 2024 г.
Директор школы _____ Т.Л. Семенова

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА»**

Возраст учащихся 10-15 лет
Срок реализации: 1 год
Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Тренина Ольга Васильевна

Нижняя Пыхта, 2024 год

1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Увлекательная информатика» (далее – программа) **технической направленности** составлена в соответствии с нормами, установленными следующей законодательной базой:

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации».
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дебесский Центр творчества».
- Положение о разработке, содержании и утверждении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (в том числе адаптированной).

Уровень программы - стартовый.

Актуальность: обучение по программе является одним из механизмов формирования творческой личности, умение ориентироваться в современном обществе, формирует мышление современного человека, основанное на развитии логики и программирования с использованием современных компьютерных технологий. Программа предусматривает реализацию запроса детей и родителей района на техническую направленность в дополнительном образовании.

При реализации программы **применяется конвергентный подход**, взаимопроникновение и взаимовлияние различных предметных областей (информатика, математика, геометрия, ИЗО), конвергентные технологии (информационно-коммуникационные, когнитивные технологии, STEAM-технология).

Применение STEAM-технологии позволяет сочетать междисциплинарный и прикладной подход, является инструментом развития критического мышления, исследовательских компетенций, навыков работы в группе. STEAM-технология нацелена на будущие профессии, основанные на высокотехнологичном производстве на стыке естественных наук.

Таким образом, данная программа является целостным интегрирующим практическим инструментом для совершенствования как технологических, так и образовательных умений у детей, готовит их к полноценной жизни в информационном обществе.

Отличительные особенности программы.

Программа рассчитана на обучение детей средних классов, когда должны прививаться навыки ответственной работы с компьютером, чтобы впоследствии дети могли легко освоить материал на уроках информатики. Повторение MSWord, PowerPoint, графический исполнитель Стрелочка и мультимедийная среда Scratch позволяют сформировать у детей интерес к предмету информатика. В рамках освоения программы создаются условия для индивидуальной, проектной и исследовательской деятельности.

При реализации программы также используются такие технологии, как развивающее обучение, здоровые сберегающие технологии, коммуникативные технологии, личностно-ориентированный подход, когнитивные технологии.

В ходе реализации программы, по изучению некоторых тем, реализуется читательская грамотность. Способность человека понимать и использовать письменные тексты, размышлять о них и заниматься чтением, чтобы достигать своих целей, расширять свои знания и возможности, участвовать в социальной жизни.

Проводится воспитательная работа по различным направлениям (патриотическому, духовно-нравственному воспитанию, правовому воспитанию, формированию здоровьесберегающей среды и т.д.)

Вариативность, возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории. В программе предусмотрена возможность обучения по

индивидуальному учебному плану в пределах осваиваемой программы, а также построение индивидуальной образовательной траектории через вариативность материала, предоставление заданий различной сложности в зависимости от психофизиологического состояния конкретного ребенка.

Организация учебного процесса осуществляется с учетом индивидуальных особенностей обучающихся: уровня знаний и умений, индивидуального темпа учебной и творческой деятельности и др. Это позволяет создать оптимальные условия для реализации потенциальных возможностей каждого обучающегося.

Вариативность - через разные виды работ.

Интегрированность, преемственность, взаимосвязь с другими типами образовательных программ, уровень обеспечения сетевого взаимодействия.

Образовательная программа «Увлекательная информатика» призвана дополнить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания. Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов.

Обучающиеся в данном объединении дети принимают участие в конкурсах, мастер-классах организованными другими образовательными учреждениями.

На занятиях объединения обучающимся пригодятся знания и навыки, приобретенные на уроках математики и информатики, а так же по программам технической направленности по освоению компьютерной грамотности.

Занятия по программе планируется проводить на базе МБОУ «Нишнепыхтинская ООШ».

Адресат программы. Для обучения рекомендуется принимать подростков 10-13 лет, любящих заниматься конструированием, проявляющих интерес к предмету информатика.

Состав группы. Количество обучающихся в объединении – 8-17 человек.

Объём программы. 72 часа

Формы организации образовательного процесса. Наиболее подходящими формами организации образовательного процесса являются: индивидуальные, групповые, индивидуально-групповые. Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная работа, планируется время для теории и практики. Занятия проводятся в виде лекций и практических занятий, презентаций проектов.

Формы дистанционного обучения: при проведении занятий используются платформы Google Classroom и ZOOM.

Срок освоения программы. 1 год, 9 месяцев, 36 недель.

Режим занятий. Общее количество часов по программе – 72. Занятия проводятся по 1 раз в неделю по 2 часа (45 минут – один академический час).

Цель: развитие творческих способностей обучающихся посредством компьютерных технологий.

Задачи:

1. Повысить у обучающихся мотивацию к изучению наук естественнонаучного цикла.
2. Вовлечь детей в проектную деятельность, развить логическое и алгоритмическое мышление.
3. Сформировать у детей навыки пользования ГРИС (графические исполнители)
4. Научить работать в мультимедийной среде Scratch.
5. Сформировать навыки работы в текстовом редакторе Microsoft Word и программе создания презентаций PowerPoint.

Планируемые результаты.

Личностные:

1. Обучаясь по программе, дети будут вовлечены в деятельность, непосредственно связанную с науками естественно-научного цикла:

математики, информатики. Будут замотивированы изучать эти науки в дальнейшем.

Метапредметные:

2. Обучающиеся будут вовлечены в проектную деятельность, научатся защищать свои проекты, выполненные в мультимедийной среде Scratch. Смогут представлять свою работу перед товарищами, будут использовать приобретённые знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни. Работа в графических программах и мультимедийной среде Scratch разовьёт их логическое и алгоритмическое мышление.

Предметные:

3. Научатся выполнять практические задания в программах MicrosoftWord, PowerPoint и графическом исполнителе Стрелочка.
4. У обучающихся сформируется представление о программировании в мультимедийной среде Scratch.

2. Учебный план.

Таблица №1

Курс (модуль, раздел)		Количество часов			Формы контроля /аттестации
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Вводное занятие «Правила работы на компьютере» Анкета «Мои интересы»	2	1	1	Устный опрос, анкета
2	Раздел 1. Среда программирования Scratch.				
2.1	Знакомство с интерфейсом программы. Изучение правил работы	4	4		Устный опрос
2.2	Виды эффектов в программе	2	1	1	Создание проекта с различными эффектами.
2.3	Знакомство с пером	2	1	1	Рисование с помощью пера
2.4	Знакомство с циклами в программировании.	2	1	1	Создание различных видов циклов.
2.5	Знакомство с блоками.	4	1	3	Мультфильм «Акула и рыбка»
2.6	Программирование персонажей	4	1	3	Мультфильм «Кот и летучая мышь»
2.7	Рисование персонажей	6	1	5	Практическая работа №1
3	Раздел 2. Электронные презентации PowerPoint				
3.1	Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint.	2	1	1	
3.2	Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации.	2	1	1	
3.3	Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации	2	1	1	
3.4	Теория создания слайд фильмов	4	1	3	Практическая работа №2
4	Раздел 3.Текстовый процессор Microsoft Word				
4.1	Интерфейс программы MS Word.	2	1	1	
4.2	Рабочее поле	2	1	1	
4.3	Средства редактирования документов	2	1	1	
4.4	Графические возможности программы MS Word.	4	1	3	Практическая работа №3
5	Раздел 4.Знакомство с графическим исполнителем «Стрелочка».				
5.1	Понятие алгоритма.	4	2	2	
5.2	Конструирование алгоритма с процедурами	4	2	2	

5.3	Представление о циклическом алгоритме	6	2	4	
5.4	Понятие ветвления	4	1	3	Практическая работа №4
6	Итоговая аттестация Игра «Чему мы научились»	6	3	3	Проектная работа «Сказка»
7	Итоговое занятие.	2	1	1	Беседа, презентация работ, выполненных га учебный год.
Итого:		72	30	42	

Содержание программы.

Тема 1. Вводное занятие «Правила работы на компьютере» (2 часа)

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе. Знакомство с ЭВМ и необходимыми принадлежностями для работы. Организация хранения информации в компьютере. Диски. Дискеты. Флэш накопители. Разъяснение правил работы на компьютере.

Практика: Устный опрос. (Как нужно вести себя в кабинете информатики? Какие есть составные части компьютера? Как включить и выключить компьютер? Какие есть составные части компьютера?). Тест «Компьютер»

Тема 2. Среда программирования Scratch 1.4 (28 часов).

2.1 Знакомство с интерфейсом программы. Изучение правил работы (4 часа)

Теория: Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Понятие команд исполнителя. Понятие системы команд исполнителя, исполнитель. Возможности Scratch. Интерфейс, главное меню. Команды и блоки. Программные единицы: скрипты. Линейный алгоритм. Работа с несколькими спрайтами одновременно.

2.2. Виды эффектов в программе (2 часа)

Теория: Виды эффектов в программе

Практика: Создание проекта с различными эффектами.

2.3 Знакомство с пером (2 часа)

Теория: Знакомство с пером

Практика: Рисование с помощью пера

2.4 Знакомство с циклами в программировании. (2 часа)

Теория: Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз».

Практика: Создание различных видов циклов.

2.5 Знакомство с блоками. (4 часа)

Теория: Блоки «Движение», «Перо», «Контроль», «Внешность», «Перо», «Операторы».

Практика: Мультфильм «Акула и рыбка»

2.6. Программирование персонажей (4 часа)

Теория: Библиотека костюмов и сцен Scratch 1.4. Анимация формы.

Практика: Мультфильм «Кот и летучая мышь»

2.7 Рисование персонажей (6 часа)

Теория: Рисование персонажей

Практика: Практическая работа №1

Тема 3. Электронные презентации PowerPoint (10 часов)

3.1 Знакомство с интерфейсом MS PowerPoint. (2 часа)

Теория: Запуск программы. Ознакомление с правилами заполнения слайдов.

Практика: Фронтальная практическая работа: знакомство с окном программы MS PowerPoint. Использование изученных правил на практике.

3.2 Конструктор слайдов. Настройка эффектов анимации. (2 часа)

Теория:Использование конструктора слайдов для создания презентации.Изучение правил настройки эффектов анимации.

Практика:Применение изученного материала на практике.
Применение изученного материала на практике.

3.3 Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука. Демонстрация презентации. (2 часа)

Теория:Вставка рисунка, диаграммы, графика, звука, гиперссылок при создании презентации. Демонстрация презентации.

Практика: Применение изученного материала на практике.

3.4.Теория создания слайд фильмов. (4 часа)

Теория:Объяснение материала по созданию слайд фильмов на примере создания слайд фильма «Мультфильм».

Практика:Практическая работа №2

Тема 4.Текстовый процессором MicrosoftWord (10 часов)

4.1 Интерфейс программы MS Word. (2 часа)

Теория:Формирование документа. Правила ввода текста. Открытие и сохранение документа в различных форматах. Режимы просмотра документа.

Практика: Использование полученных знаний на практике

4.2 Рабочее поле (2 часа)

Теория: Режимы работы текстового редактора. Понятие раздела. Колонтитулы, нумерация страниц. Шаблоны, использование и создание шаблонов для оформления текста. Стили документа. Использование оглавления документа.

Практика: Редактирование предложенного текста

4.3. Средства редактирования документов(2 часа)

Теория:Проверка орфографии и правописания, синонимы.. Ввод, редактирование и форматирование текста. Перекрестные ссылки. Гиперссылки. Виды списков. Маркеры. Табуляция.

Практика:Работа со списками.

4.4. Графические возможности программы MS Word. (4 часа)

Теория:Создание объектов (фигуры, объект WordArt, иллюстраций). Управление объектами в документе. Работа с таблицами. Алгоритм создания и работы с таблицей в документе. Форматирование таблицы. Границы и заливка.

Практика:Практическая работа №3

Тема 5. Знакомство с графическим исполнителем «Стрелочка» (18 ч).

5.1 Понятие алгоритма. (4 часа)

Теория: Примеры алгоритмов из окружающей жизни. Понятие последовательного (линейного) алгоритма.

Практика: Понятие команд исполнителя. Конструирование линейного алгоритма «Квадрат», «Буква Т», «Буква Ф», «Буква Ю»

5.2 Конструирование алгоритма с процедурами (4 часа)

Теория: «Число 1919», «Зигзаг», «Орнамент».

5.3 Представление о циклическом алгоритме. (6 часов)

Теория: Понятие циклического алгоритма. Реализация циклов в алгоритме цикла. Циклы с постусловием и предусловием.

Практика Конструирование циклического алгоритма «Линия», «Рамка», «Разлиновка», «Лесенка», «Расческа».

5.4. Понятие ветвления. (4 часа)

Теория: Полное и неполное ветвлении. Вложенные ветвления. Значение и применение в алгоритме. Примеры решения.

Практика: Практическая работа № 4.

6. Итоговая аттестация. (6 часов)

Теория: повторение пройденного материала за год.

Практика: работа над проектом «Сказка» и его защита.

7. Итоговое занятие. (2 часа)

Теория: беседа, презентация работ, выполненных за учебный год.

3. Комплекс организационно-педагогических условий
Календарный учебный график.

Таблица № 2

Месяц	Недели обучения	Занятия / из них контрольные / каникулярный период
		1 год обучения
1 – е полугодие. Начало учебного года – первый учебный день.		
Сентябрь – декабрь	1	у
	2	у
	3	у
	4	у
	5	у
	6	у
	7	у
	8	у
	9	у
	10	у
	11	у
	12	у
	13	у
	14	у
	15	у
	16	у
2 – е полугодие		
Январь – май	17	п
	18	п
	19	у
	20	у
	21	у
	22	у
	23	у
	24	у
	25	у
	26	у
	27	у
	28	у
	29	у
	30	у
	31	у
	32	у
	33	у
	34	А _и
	35	А _и
	36	А _и
	37	у
	38	у
Июнь - август	39 - 52	к
Кол - во учебных недель		36
Кол – во занятий в неделю		1
Кол – во ак. часов в неделю		2
Всего часов по программе		72

Условия реализации программы:

Для реализации программы занятия объединения необходимо проводить в классе с возможностью подключения к сети Интернет, оборудованном 4 компьютерами или ноутбуками с полным пакетом офисных приложений MicrosoftOffice.

Информационное обеспечение.

На занятиях объединения целесообразно использовать стандартные программы MicrosoftOffice а так же дополнительные программные обеспечения «ГРИС», «Scratch».

Кадровое обеспечение.

Реализация программы и подготовка занятий осуществляется педагогом дополнительного образования, имеющим навыки работы со стандартными программами MicrosoftOffice, а так же дополнительные программные обеспечения «ГРИС», «Scratch».

Формы, аттестации, контроля.

На первом занятии обучающимися проводится анкетирование с целью определения уровня их подготовленности, результаты которого помогут педагогу найти к каждому из детей индивидуальный подход. Учитывая, знания и умения ребенка, педагог сможет при необходимости разделить детей на пары, в которых один из обучающихся будет обладать навыками работы на компьютере. Это позволит детям работать более продуктивно во время обучения.

Для реализации содержания обучения все занятия дополняются и закрепляются выполнением устного опроса, теста, практических творческих работ. Навыки, приобретенные на занятиях, помогут обучающимся представлять информацию в наиболее наглядном и удобном для восприятия виде.

Выполнение практических работ по темам способствует закреплению полученных знаний, навыков и умений для выполнения работы.

В конце обучения проводится **итоговая аттестация** в форме работы над проектом в мультимедийной среде Scratch «Сказка» и его защита, в ходе которой проверяется усвоение, как теоретического материала, так и практических умений и навыков.

Оценочные материалы.

Оценка тестового задания оценивается по уровню выполнения. 100-80 % заданий – высокий уровень; 70-50 % - средний; 40% и ниже – низкий.

Оценка практических работ обучающихся проводится по 5 бальной шкале. Оценивается сложность технического исполнения – до 5 баллов; художественные и содержательные достоинства – до 5 баллов: защита работ – до 5 баллов. Максимальное количество баллов, которые могут получить обучающиеся при выполнении практических работы – 15 баллов.

Методические материалы.

Для выполнения задач программы «Увлекательная информатика» в ней сочетаются такие формы проведения занятий, как беседы (теоретический материал) и практические работы.

На занятиях объединения используются следующие методы работы:

- Словесные – вербальные (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж). Эти методы используются при знакомстве обучающихся с новой темой.
- Демонстрационные или наглядные методы.
- Практические методы (создание презентаций).
- Методы мотивации и стимулирования (творческие задания, поощрения).
- Методы контроля и коррекции.

Таблица №4

№	Название раздела, темы	Методы обучения	Формы организации учебного занятия	Педагогические технологии	Дидактические материалы
1	Вводное занятие «Правила работы на компьютере»	Словесный; Объяснительно - иллюстративный	Беседа; практическое занятие	Коллективная коллективного взаимодействия	Презентация «Правила работы в кабинете информатики» «Гимнастика для глаз» Презентация «Компьютер» Тест
2	Среда программирования Scratch	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Развивающее обучение, личностно-ориентированное, здоровье сберегающая технология, коммуникативная технология обучения, когнитивные технологии, ИКТ технологии.	Видеоролики: знакомство со средой программирования Scratch https://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ
3	Создание презентаций с помощью PowerPoint	Словесный; Объяснительно - иллюстративный Практический	Беседа; практическое занятие	Развивающее обучение, личностно-ориентированное, здоровье сберегающая технология, коммуникативная технология обучения, когнитивные технологии, ИКТ технологии.	Разработка «Работа в PowerPoint»
4	Текстовый редактор WORD.	Словесный; Объяснительно - иллюстративный Практический	Беседа; практическое занятие	Развивающее обучение, личностно-ориентированное, здоровье сберегающая технология, коммуникативная технология обучения,	Разработка «WORD»

				когнетивные технологии, ИКТ технологии.	
5	Знакомство с графическим исполнителем Стрелочка.	Словесный; Наглядный; практический	Беседа; Практическое занятие	Развивающее обучение, личностно-ориентированное, здоровьесберегающая технология, коммуникативная технология обучения, когнетивные технологии, ИКТ технологии.	Видеоролики: Алгоритмы. Линейные алгоритмы.исполнитель алгоритмов Стрелочка https://www.youtube.com/watch?v=o2eNV_uSg_0 Алгоритмы. Процедуры. Исполнитель алгоритмов Стрелочка https://www.youtube.com/watch?v=ElVwjIOzDoc Алгоритмы. Циклы. Исполнитель алгоритмов Стрелочка https://www.youtube.com/watch?v=AkahROOVuYU Алгоритмы. Ветвление. Исполнитель алгоритмов Стрелочка https://www.youtube.com/watch?v=UUrjQsW0iE
6	Итоговая аттестация.	Практический	Наблюдение;	Технология дифференцированного обучения	
7	Итоговое занятие.	Словесный	Наблюдение	Технология дифференцированного обучения	Работы обучающихся, выполненные в течение учебного года

Рабочая программа воспитательной работы

1. Особенности воспитательной работы в объединении.

В объединении дети получают не только знания и умения по выбранному направлению, но и учатся быть социально активными, информационно грамотными и полезными членами общества. В содержании образовательного процесса наряду с образовательными и творческими задачами обязательно присутствуют задачи воспитательные, направленные на организацию социального опыта ребенка, формирование социальной активности, адаптивности, социальной ответственности.

Воспитание в объединении рассматривается как:

- социальное взаимодействие педагога и обучающегося, ориентированное на сознательное овладение детьми социальным и духовным опытом,
- формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения,
- является долговременным и непрерывным процессом, результаты которого носят отсроченный характер.

Так же воспитывающая деятельность детского объединения дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

Персональное взаимодействие педагога с каждым обучающимся является обязательным условием успешности образовательного процесса в учреждении. Из анкетирования удовлетворенностью образовательными услугами нами определено, что ребенок приходит на занятия, прежде всего, для того, чтобы содержательно и эмоционально пообщаться со значимым для него взрослым.

Организуя индивидуальный процесс, педагог решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;
- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности обучающегося;
- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;
- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выступлениями, презентациями и др.);
- формирует у обучающегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;
- формирует у обучающегося коллективную ответственность, умение взаимодействовать с другими членами коллектива.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих основных задач:

- 1) *использовать социокультурное и интернет - пространство для усиления воспитательной составляющей учебного занятия;*
- 2) *обеспечить развитие личности, формирование компетенций, необходимых для жизни;*
- 3) *приобщать обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям;*
- 4) *воспитать внутреннюю потребность личности в здоровом образе жизни.*
- 5) *организовать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития детей.*

Воспитательная работа интегрирована в учебный процесс, реализуется на учебных занятиях и массовых мероприятиях и строится по семи направлениям: патриотическое, правовое, духовно – нравственное, экологическое, здоровый образ жизни, основы безопасности жизнедеятельности, профориентация.

Патриотическое: это мероприятия, направленные на формирование у детей патриотических чувств, активной гражданской позиции, терпимости и уважения. Формирование чувства патриотизма и гражданственности, уважение к памятникам защитников Отечества и подвигов героя.

Духовно-нравственное: это мероприятия, направленные на гармоничное духовное развитие личности, пропаганду культурно-исторических традиций. Формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа РФ.

Экологическая культура: это мероприятия, направленные на формирование экологической грамотности.

Здоровый образ жизни: это мероприятия, направленные на формирование мотивации здорового образа жизни человека - гимнастика Стрельниковой, динамические паузы, пятиминутки о неприятии вредных привычек.

Правовое: это мероприятия, направленные на формирование правовых знаний.

Основы безопасности жизнедеятельности: это мероприятия, направленные на формирование устойчивых навыков поведения в обществе.

Профориентация. Воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду и жизни. Общественно полезная деятельность, создание игровых ситуаций по мотивам различных профессий, трудовые акции, встречи и беседы с интересными успешными людьми.

Работа с родителями обучающихся или их законными представителями.

Работа с родителями (законными представителями) обучающихся осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания.

- Регулярное информирование родителей об успехах и проблемах их детей, о жизни детского объединения в целом через социальную сеть в Контакте в родительских веб – чатах объединений.
- Индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.
- Организация родительских собраний.
- Привлечение членов семей обучающихся к организации и проведению дел объединения.
- Организация мастер – классов, открытых занятий и других событий.

4. Показатели результативности

Уровень сформированности общекультурных, коммуникативных, здоровьесберегающих, информационных, командных, креативных компетенций, компетенций личностного самосовершенствования.

Уровень социальной активности обучающихся.

Календарный план воспитательной работы.

№	Мероприятие (форма)	Направления	Сроки
1.	Беседа и просмотр презентации на тему «Знаменитые люди Удмуртии»	Патриотическое направление (формирование чувства патриотизма и гражданственности,	27.10.2022
2.	Беседа на тему День Победы		4.05.2023

		уважение к памятникам защитников Отечества и подвигов героя).	
3.	Беседа на тему «Права и обязанности гражданина РФ» Просмотр видеоролика. В рамках Всемирного дня ребенка. Дня правовой помощи детям.	Правовое направление (уважение к закону и правопорядку).	17.10.2022
4.	Беседа с игровыми элементами на тему «Здоровый образ жизни» «Профилактика наркомании, алкоголизма, табакокурения» В рамках Всемирного дня здоровья.	Здоровый образ жизни (Мероприятия, направленные на формирование мотивации здорового образа жизни человека, неприятие вредных привычек)	6.04.2023
5.	Беседа на тему «Что такое добро». В рамках Дня проявления доброты.	Духовно - нравственное направление (формирование бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа РФ)	16.02.2023
6.	Беседа «Мусор». В рамках Дня защиты Земли.	Экологическое (бережное отношение к природе и окружающей среды).	30.03.2023
7.	Беседа на тему «Безопасный путь от дома до школы» Просмотр видеоролика «Безопасная дорога». Дети рисуют безопасный маршрут их следования от дома до школы.	Основы безопасности жизнедеятельности. (Это мероприятия, направленные на формирование устойчивых навыков поведения в обществе. Профилактическая работа противодействия экстремизму)	15.09.2022
8.	Собрание на тему «Безопасность детей в сети интернет». Повестка: Анкета для родителей на тему «Удовлетворённость посещением кружка». Разное.	Работа с родителями. (собрание, мастер – класс, открытое занятие, экскурсия на производство).	29.09.2022
9.	Беседа на тему «Современные	Профориентация	12.01.2022

	профессии»	(подготовка к сознательному выбору профессии, воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду и жизни)	
--	------------	---	--

4. Список литературы.

Основная:

1. Баловсяк, Н. В. Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2007. – 176 с.
2. Информатика и информационно-коммуникативные технологии в школе [Электронный ресурс] / Бацлаков А. С. – М., 2004. – Режим доступа: www.klyaksa.net. – Загл. с экрана.
3. Кравченя, Э.М. Компьютерная графика / Кравченя Э.М. - Минск: Новое знание, 2006.- 248с. – Учебное пособие.
4. Патаракин. Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч / Патаракин Е. Д. Москва: Интуит.ру, 2008 . – 185 с. Учебно-методическое пособие.

5.Рындак, В. Г. Проектная школьника в среде программирования Scratch / Рындак В.Г. - Оренбург: Оренбургский государственный институт менеджмента, 2009. – 350 с. Учебно-методическое пособие.

6. Семакин, И. Г. Информатика и ИКТ: учебник для 8-9 класса/ И. Г. Семакин, Л. А. Залогова, С. В. Русаков, Л. В. Шестакова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. – 165 с.

Дополнительная:

1. Баловсяк, Н. В. Реферат, курсовая, диплом на компьютере. Популярный самоучитель / Н.В. Баловсяк. – СПб.: Питер, 2007. – 176 с.

2. Информатика и информационно-коммуникативные технологии в школе [Электронный ресурс] / Бацлаков А. С. – М., 2004. – Режим доступа: www.klyaksa.net. – Загл. с экрана. (Дата обращения 10.06.2021)

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дебесский Центр технического творчества»

Контрольно-измерительные, оценочные, методические, дидактические
и другие материалы
по дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программе
«Занимательная информатика»

Подготовила:
Карачева Виктория Сергеевна,
педагог дополнительного образования

с. Дебесы, 2022 г.

Анкеты для оценивания удовлетворенности качеством программы.

Анкета для обучающихся в начале учебного года.

- 1. Укажи свой возраст: _____**
- 2. Почему ты выбрал именно это объединение дополнительного образования?**
 - А. Посоветовали в школе / детском саду
 - Б. Ходят друзья, родственники, знакомые
 - В. Так решили родители

Г. Интересные направления обучения

Д. Удобное местоположение (рядом с домом, школой)

Е. Твой вариант _____

3. Знаешь ли ты, чем будешь заниматься в объединении «Компьютерная азбука» в этом году?

А. Да;

Б. Нет;

Г. В какой-то степени

Д. Затрудняюсь ответить.

4. Что ты хочешь получить от занятий в объединении «Компьютерная азбука»

А. Полезное времяпровождение.

Б. Найти новых друзей.

В. Улучшить свои творческие и познавательные навыки.

Г. Узнать много нового.

Д. Начать заниматься деятельностью, которая впоследствии станет твоей профессией.

Е. Твой вариант _____

Анкета для обучающихся в конце учебного года.

1. Укажи свой возраст: _____

2. Оцени уровень своего интереса к занятиям в объединении «Увлекательная информатика»

А. Всегда с удовольствием посещаю занятия

Б. Временами интерес к занятиям снижается

В. Родители часто уговаривают меня посещать занятия

Г. Затрудняюсь ответить

3. Доволен ли ты обучением в объединении «Увлекательная информатика»?

А. Да.

Б. Нет.

В. Не знаю.

4. Как, по твоему мнению, влияет посещение объединения «Увлекательная информатика» на твою успеваемость в школе?

А. Положительно влияет (повышает школьную успеваемость)

Б. Влияет скорее положительно, чем отрицательно

В. Никак не влияет

Г. Влияет скорее отрицательно, чем положительно

Д. Отрицательно влияет (снижает школьную успеваемость)

Е. Затрудняюсь ответить

5. Какие на твой взгляд черты личности развивают занятия в объединении «Увлекательная информатика»?

А. Развитие личностных качеств (дисциплина, внимательность, аккуратность и т.п.)

Б. Расширение кругозора, повышение эрудированности

В. Развитие интеллектуальных способностей (четкость мышления, способность делать выводы и т.п.)

Г. Развитие творческих способностей (рисование, моделирование, придумывание нового)

Д. Развитие навыков общения

Е. Повышение общего культурного уровня (развитие речи, вежливость)

Ж. Повышение интереса к учебной деятельности

З. затрудняюсь ответить

6. Что на занятиях нравятся тебе больше всего?

А. Когда мы узнаем что-нибудь новое

Б. Когда мы рисуем эскизы на занятиях

В. Когда мы придумываем и изобретаем

Г. Когда мы создаем макеты того, что придумали

7. Какие темы занятий в этом учебном году показались тебе наиболее интересными?

Анкета для родителей в начале учебного года.

1. Сколько лет Вашему ребенку? _____

2. Что, на Ваш взгляд, поспособствовало выбору Вами и Вашим ребенком секции, кружка, объединения дополнительного образования?

А. Рекомендации друзей и знакомых;

Б. Желание ребенка;

В. Реклама дополнительного образования;

Г. Близость от дома;

Д. Качество услуг и гарантируемый результат;

Е. другое _____

3. Реклама из каких источников привлекла Ваше внимание в большей степени?

А. Реклама в школе

Б. Интернет

В. Дни открытых дверей

Г. Другое _____

4. Знакомы ли Вы с программой, по которой будет заниматься Ваш ребенок в объединении «Увлекательная информатика»?

А. Да;

Б. Нет;

Г. В какой-то степени

Д. Затрудняюсь ответить.

5. Что может привлечь Вас в педагоге выбранного Вами объединения дополнительного образования?

А. Профессионализм

Б. Интеллигентность

В. Высокий рейтинг среди других педагогов

Г. Что-то еще _____

6. Что может помешать занятиям Вашего ребенка дополнительным образованием?

А. Территориальная удаленность

Б. Нет того, что интересно ребенку

В. Нет учета особенностей личности ребенка Г.
Другое _____

7. Что, на Ваш взгляд, привело Вас и Вашего ребенка заниматься в объединение «Увлекательная информатика» ?

А. Надежда заняться любимым делом;

Б. Желание узнать что-то новое, интересное;

В. Надежда найти новых друзей;

Г. Потребность в духовно-нравственном развитии;

Д. Надежда на то, что занятия помогут лучше понять самого себя

Е. Желание узнать о том, что не изучают в общеобразовательной школе;

Ж. Желание подготовиться к выбору профессии;

З. Надежда на то, что занятия дополнительным образованием помогут преодолеть трудности в учебе;

И. Потребность развивать самостоятельность;

К. Желание провести свободное время с пользой.

Л. Другое _____

Анкета для родителей в конце учебного года.

1. Удовлетворены ли Вы деятельностью объединения «Увлекательная информатика»?

1. Да.

2. Нет.

3. Отчасти.

4. Затрудняюсь ответить.

2. Удовлетворены ли Вы качеством предоставляемых дополнительных образовательных услуг Вашему ребенку?

1. Да.

2. Нет.

3. Отчасти.

4. Затрудняюсь ответить.

3. Интересно ли Вашему ребенку посещать занятия объединения «Увлекательная информатика»?

1. Да.

2. Нет.

3. Отчасти.

4. Затрудняюсь ответить.

4. Посещая объединение «Увлекательная информатика», Вы считаете, что: Укажите нужные варианты

А. Знания и умения, которые здесь получает Ваш ребенок, имеют значение для его будущей профессии;

Б. Занятия дополнительным образованием по-настоящему готовят Вашего ребенка к самостоятельной жизни;

В. Ваш ребенок получает возможность поднять свой авторитет среди друзей;

Г. В объединении всегда хорошие отношения между взрослыми и ребятами;

Д. Ваш ребенок постоянно узнает много нового;

Е. Занятия в коллективе дают Вашему ребенку возможность лучше понять самого себя;

Ж. В посещаемом Вашим ребенком коллективе созданы все условия для развития его(ее) способностей;

З. К педагогу Вашего ребенка можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации;

И. Ваш ребенок проводит время с пользой;

К. Другое _____

5. Выберите из списка то, что, по Вашему мнению, стало результатом занятий Вашего ребенка в объединении «Увлекательная информатика»?

А. Ребенок приобрел актуальные знания, умения, практические навыки – тому, чему не учат в школе, но очень важно для жизни

Б. Ребенку удалось проявить и развить свой талант, способности.

В. Ребенок сориентировался в мире профессий, освоил значимые для профессиональной деятельности навыки.

Г. Ребенок смог улучшить свои знания по школьной программе, стал лучше учиться в школе.

6. Удовлетворены ли Вы режимом работы объединения «Увлекательная информатика» (дни, время, продолжительность занятий)?

А. Да;

Б. Нет;

В. Затрудняюсь ответить.

7. Какую форму взаимодействия Вы используете при общении с педагогом?

А. Консультации по телефону, в социальных сетях и при встрече.

Б. Родительское собрание.

В. Совместная деятельность с ребенком и педагогом (участие в мероприятиях).

8. Что Вы ожидаете от занятий Вашего ребенка в объединении «Увлекательная информатика»?

Диагностические методики личностного развития

Цель диагностики - управление личностным ростом ребенка. Отслеживание динамики развития каждого ребёнка, коррекция образовательного процесса в направлении усиления его развивающей функции.

Задачи:

- оценка правильности выбора технологии и методики;
- корректировка организации и содержания учебного процесса.

«Цветопись»

Для оценки работы обучающихся используются цвета:

- красный - работает самостоятельно, в быстром режиме;
- желтый -выполняет задания, соблюдая все требования;
- зеленый-выполняет задание самостоятельно, но допускает ошибки;

-синий -постоянно обращается к помощи педагога и детей;

-фиолетовый -слабо справляется с заданием.

Табель развития.

№	Ф.И.О	Дата диагностики	Цветопись
Раздел «ГРИС»			

Методика «Закончи предложение» (методика Н.Е. Богуславской)

Детям предлагается бланк теста, где необходимо закончить предложения несколькими словами.

1. Если я знаю, что поступил неправильно, то ...
2. Когда я затрудняюсь сам принять правильное решение, то ...
3. Выбирая между интересным, но необязательным, и необходимым, но скучным занятием, я обычно ...
4. Когда в моем присутствии обижают человека, я ...
5. Когда ложь становится единственным средством сохранения хорошего отношения ко мне, я ...
6. Если бы я был на месте учителя, я ...

Обработка результатов по вышеуказанной шкале.

Незаконченные предложения, или моё отношение к людям.

Отношение к друзьям

Думаю, что настоящий друг ...

Не люблю людей, которые ...

Больше всего люблю тех людей, которые ...

Когда меня нет, мои друзья ...

Я хотел бы, чтобы мои друзья ...

Отношение к семье

Моя семья обращается со мной как ...

когда я был маленьким, моя семья ...

Чувство вины

Сделал бы все, чтобы забыть ...

Моей самой большой ошибкой было ...

Если ты совершаешь дурной поступок, то ...

Отношение к себе

Если все против меня ...

Думаю, что я достаточно способен ...

Я хотел бы быть похожим на тех, кто ...

Наибольших успехов я достигаю, когда ...

Больше всего я ценю ...

Цель данной анкеты - выявление уровня владения компьютером

Анкета

Дорогие ребята, внимательно прочитайте и ответить на приведенные ниже вопросы. Ваши ответы очень важны для нашей дальнейшей работы.

1. Укажите свой возраст? _____
2. Есть ли у тебя дома компьютер? _____
3. Как ты считаешь, компьютер тебе необходим? _____
4. Что бы ты стал делать на компьютере? _____
5. Для чего, по-твоему, нужен компьютер людям? _____
6. Что ты умеешь делать на компьютере? _____
7. Часто ли ты пользуешься компьютером? _____
8. Какой экзамен по выбору ты бы выбрал? _____
9. Как ты оцениваешь свой уровень компьютерной грамотности по 5-бальной шкале? _____

Цель: Узнать качество усвоения правил работы на компьютере и его безопасном использовании

Опрос на тему:

«Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики и ИКТ»

Выберите один вариант ответа:

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо

- а) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;
- б) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;
- в) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.

2. *Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?*

- а) нет;
- б) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;
- в) да.

3. *В случае пожара необходимо*

- а) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;
- б) немедленно покинуть компьютерный класс;
- в) выключить компьютер и покинуть здание.

5. *Если персональный компьютер не включается, необходимо:*

- а) проверить питание;
- б) проверить переключатели;
- в) сообщить учителю.

6. *Какие действия **не запрещены** правилами поведения в кабинете?*

- а) спокойно не торопясь занять своё рабочее место;
- б) работать с влажными или грязными руками;
- в) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

7. *Что может быть опасным для здоровья в компьютерном классе?*

- а) ничего;
- б) долгая мыслительная активность;
- в) нагрузка на зрение, суставы, электрический ток.

8. *Что нужно сделать по окончании работы за ПК?*

- а) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;
- б) покинуть кабинет;
- в) выключить компьютер.

Практическая работа №1

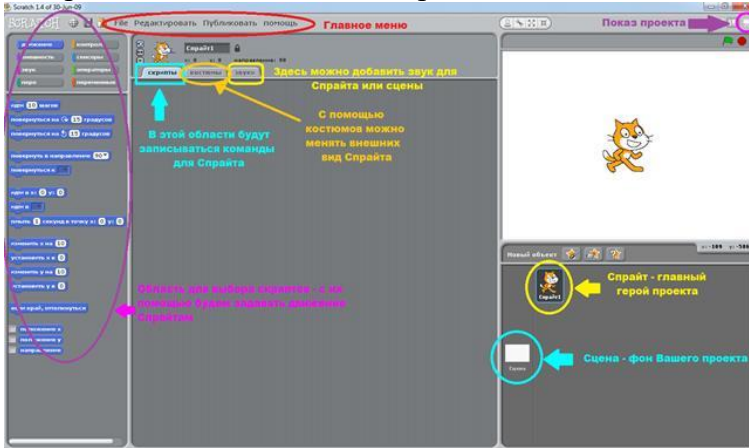
Цель: развить логическое и алгоритмическое мышление, научиться запускать программу Scratch, изучить основные пункты среды и научиться создавать простейшую анимацию в среде Scratch.

Задание. Создайте для спрайта Кот следующую анимацию: Кот находится в левом нижнем углу, при щелчке по зеленому флагу Кот начинает движение вправо, дойдя до края, двигается по диагонали в левый верхний угол.

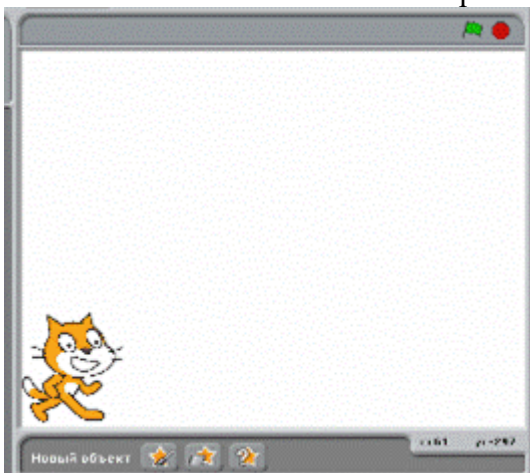
Технология выполнения задания.

1. Запустите среду Scratch двойным щелчком по ярлыку на рабочем столе.

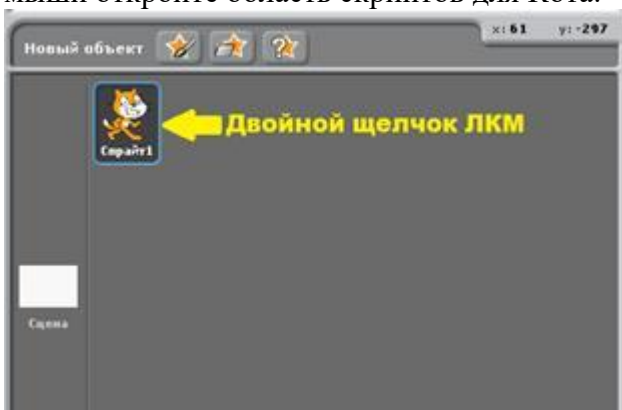
2. Перед Вами появится окно среды Scratch. Ознакомьтесь с объектами среды.



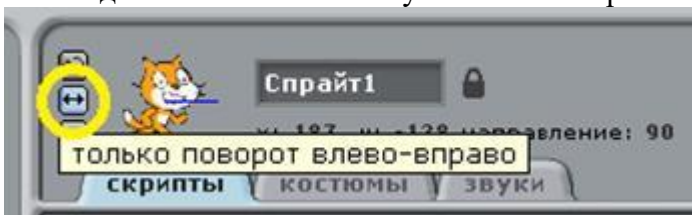
3. Переместите Кота в левый нижний угол Вашего проекта. Для этого необходимо нажать на Кота левой кнопкой мыши и протянуть его в нужное место.



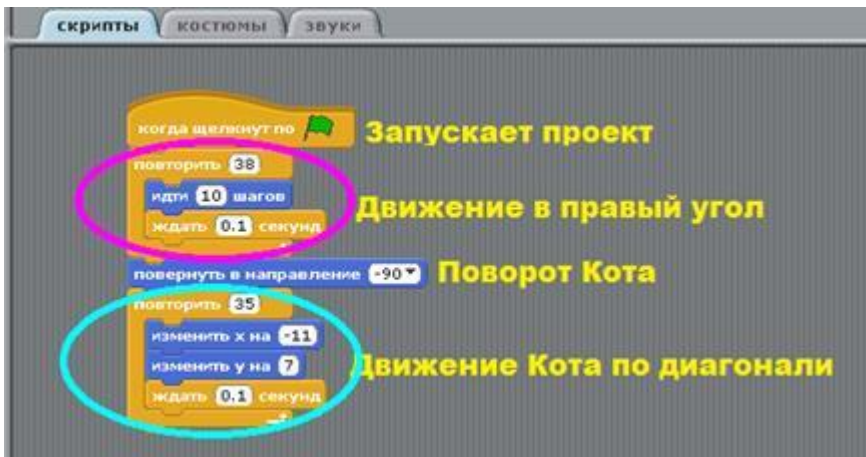
4. Теперь приступим к написанию скрипта для Кота. Двойным щелчком левой кнопкой мыши откройте область скриптов для Кота.



5. Для того чтобы Кот при столкновении со стеной не поворачивался вверх ногами необходимо нажать на кнопку «только поворот влево - вправо»



6. В окне команд для спрайта Кот составьте следующую программу, используя область скриптов, которая находится в левой части окна.



7. Переведите проект в режим демонстрации.



8. Для запуска проекта нажмите на зеленый флаг. Убедитесь, что Ваш спрайт выполняет действия, указанные в задании.

Дополнительное задание 1. Измените программу так, чтобы Кот после того, как дойдет до правого угла, шел вверх до самого конца.

Дополнительное задание 2. Составьте следующую анимацию для спрайта Кот: Кот находится в правом нижнем углу, затем он доходит до середины экрана, после чего поворачивается и возвращается назад.

Дополнительное задание 3. Составьте следующую анимацию для спрайта Кот: Кот проходит 4 раза по периметру экрана.

Практическая работа №2

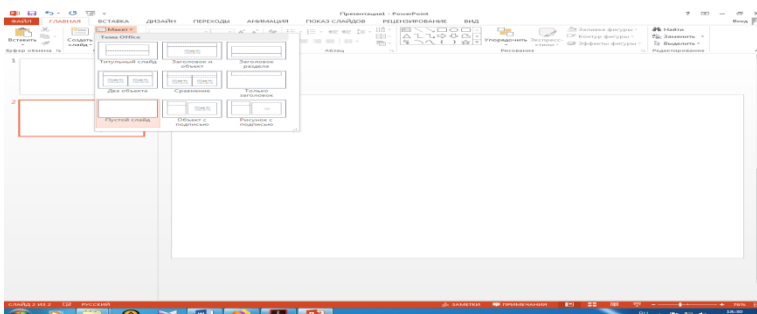
Цель: Научить выполнять практические задания в программе PowerPoint

Ход работы:

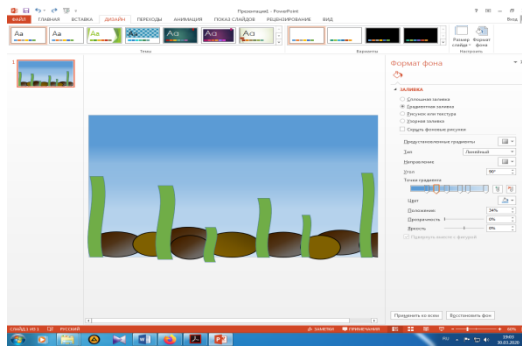
1. Открыть программу **MS PowerPoint**.

Пуск → Все программы → MicrosoftOffice → PowerPoint.

Создать пустой слайд.



2. Нарисовать следующую картинку:



Траву и камни рисуем с помощью инструмента **ВСТАВКА** → **Фигуры**

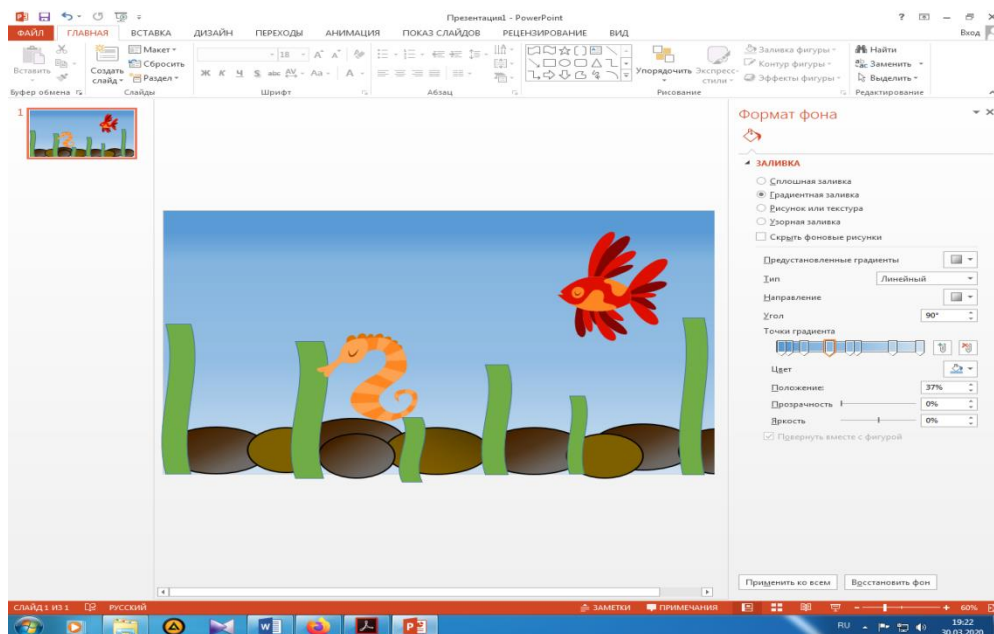
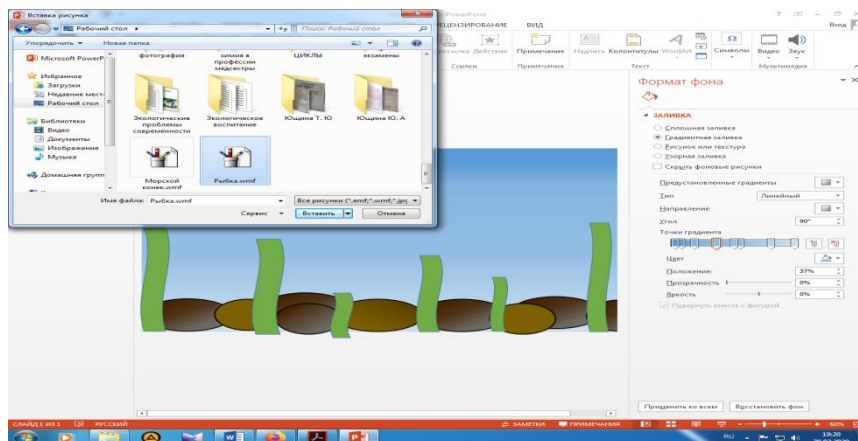
Траву рисуем с помощью данной фигуры:



Фон делаем с помощью вкладки **Дизайн** → **Формат фона** → **Градиентная заливка**.

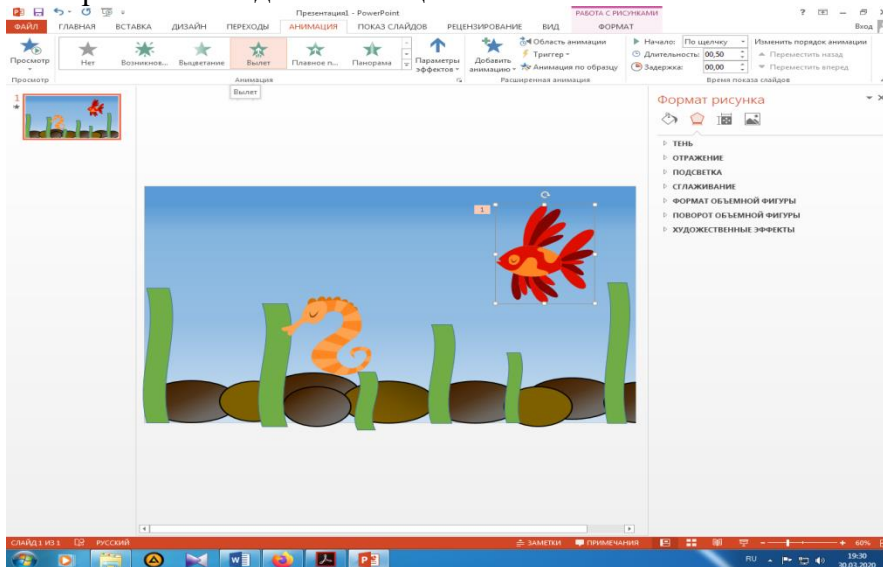
3. Далее добавляем рисунок **Рыбку** и **Морского конька** (*Предварительно скачайте к себе на рабочий стол*).

Делаем так: **Вставка** → **Рисунки** → **Рабочий стол** → **Выбираем картинки по очереди**.



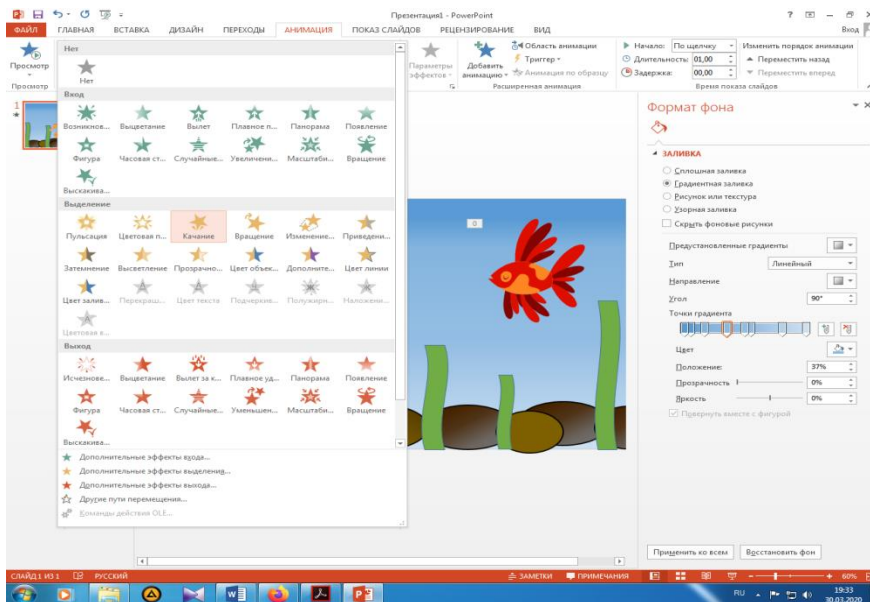
Рыбку и Морского коня увеличьте немного в размере (растяните)

4. Добавляем анимацию. Щёлкаем по рыбе два раза левой кнопкой мыши. Выбираем на вкладке **Анимация** → **Вылет**



Анимацию устанавливаем: с предыдущим

5. Аналогично делаем анимацию для Морского окуня. Только выбираем анимацию **Качание**.



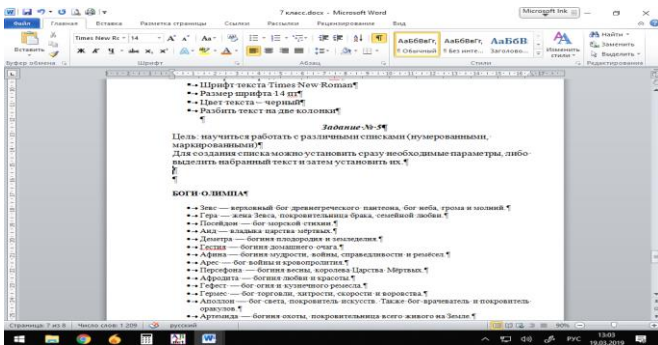
6. Сохраните презентацию под названием «Морское дно»

Практическая работа № 3.

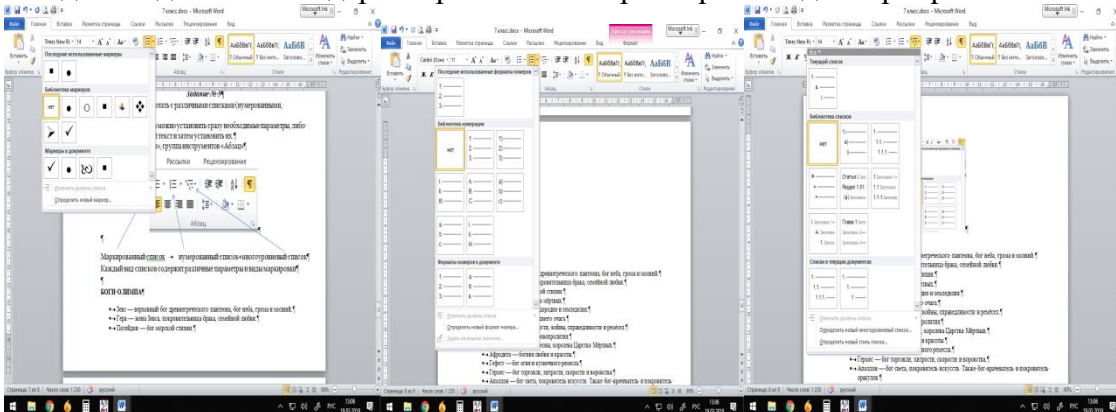
Цель: Научить выполнять практические задания в текстовом редакторе Microsoft Word

Для создания списка можно установить сразу необходимые параметры, либо выделить набранный текст и затем установить их.

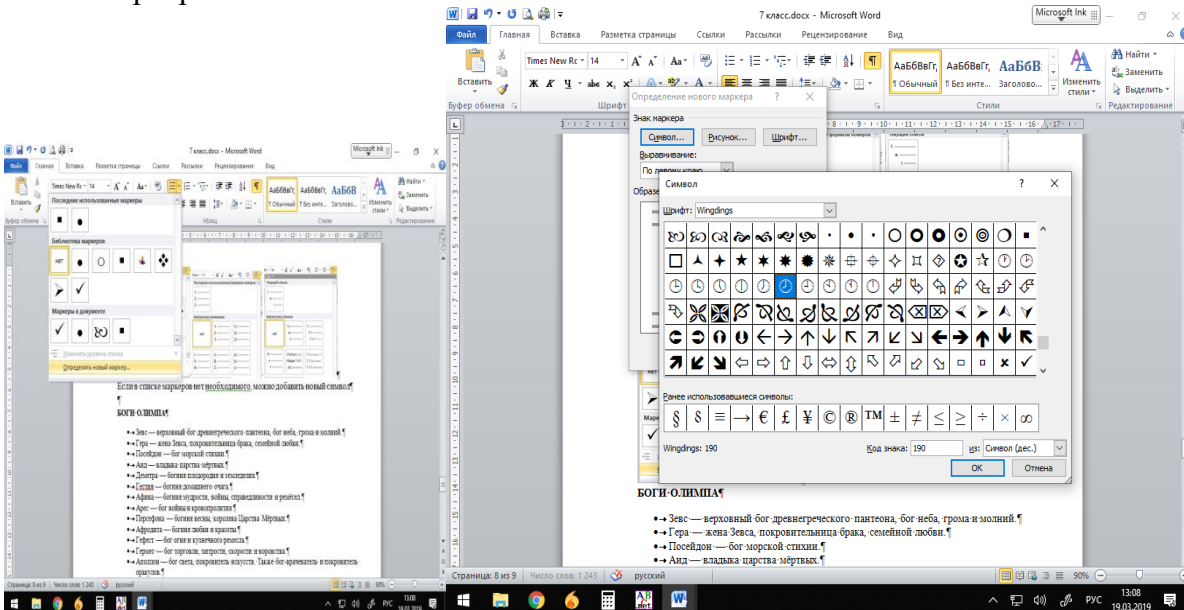
На вкладке «Главная», группа инструментов «Абзац»



Маркированный список нумерованный список многоуровневый список
 Каждый вид списков содержит различные параметры и виды маркировки



Если в списке маркеров нет необходимого, можно добавить новый символ «Определить новый маркер»



В появившемся диалоговом окне нажать «Символ», далее выбрать необходимый, нажать «ОК».

Создать новый документ, набрать текст по образцу.

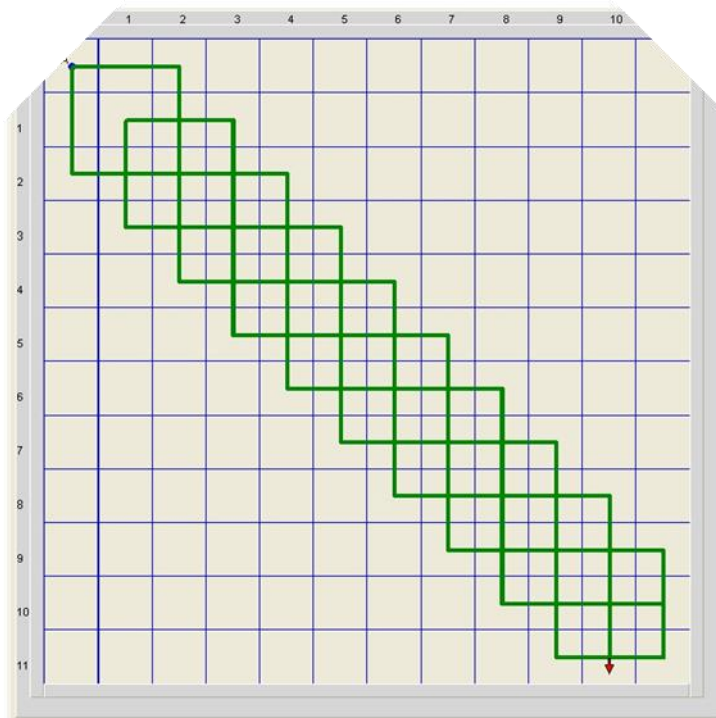
БОГИ ОЛИМПА

- Зевс — верховный бог древнегреческого пантеона, бог неба, грома и молний.
- Гера — жена Зевса, покровительница брака, семейной любви.
- Посейдон — бог морской стихии.
- Аид — владыка царства мёртвых.
- Деметра — богиня плодородия и земледелия.
- Гестия — богиня домашнего очага.
- Афина — богиня мудрости, войны, справедливости и ремёсел.
- Арес — бог войны и кровопролития.

- Персефона — богиня весны, королева Царства Мёртвых.
- Афродита — богиня любви и красоты.
- Гефест — бог огня и кузнечного ремесла.
- Гермес — бог торговли, хитрости, скорости и воровства.
- Аполлон — бог света, покровитель искусств. Также бог-врачеватель и покровитель оракулов.
- Артемида — богиня охоты, покровительница всего живого на Земле.
- Дионис — бог виноделия и веселья.

Практическая работа № 4.

Цель: научить выполнять практические задания «ГРИС»,



Итоговая аттестация.

Цель: Вовлечь в проектную деятельность, научить защищать свои проекты, выполненные в мультимедийной среде Scratch.

Задание №1

Тест на тему:

«Устройство компьютера»

1. Компьютер это -

1. устройство для обработки аналоговых сигналов;
2. устройство для хранения информации любого вида.
3. многофункциональное электронное устройство для работы с информацией;
4. электронное вычислительное устройство для обработки чисел;

2. Производительность работы компьютера (быстрота выполнения операций) зависит от:

1. тактовой частоты процессора;
2. объема обрабатываемой информации.
3. быстроты нажатия на клавиши;
4. размера экрана монитора;

3. Система взаимосвязанных технических устройств, выполняющих ввод, хранение, обработку и вывод информации называется:

1. программное обеспечение;
2. компьютерное обеспечение;
3. аппаратное обеспечение.
4. системное обеспечение;

4. Устройство для визуального воспроизведения символьной и графической информации -

1. процессор;
2. клавиатура.
3. сканер;
4. монитор;

5. Какое устройство не находится в системном блоке?

1. видеокарта
2. процессор;
3. сканер;
4. жёсткий диск;
5. сетевая карта;

6. Дисковод - это устройство для

1. чтения/записи данных с внешнего носителя;
2. хранения команд исполняемой программы.
3. долговременного хранения информации;
4. обработки команд исполняемой программы;

7. Какое устройство не является периферийным?

1. жесткий диск;
2. принтер;
3. сканер.
4. модем;
5. web-камера;

8. Принтер с чернильной печатающей головкой, которая под давлением выбрасывает чернила из ряда мельчайших отверстий на бумагу, называется

1. сублимационный;
2. матричный.
3. струйный;
4. жёсткий;
5. лазерный;

9. Программа - это последовательность...

1. команд для компьютера;
2. электрических импульсов;
3. нулей и единиц;
4. текстовых знаков;

10. При выключении компьютера вся информация теряется ...

1. на гибком диске;
2. на жестком диске;
3. на CD-ROM диске;
4. в оперативной памяти;

11. Для долговременного хранения пользовательской информации служит:

1. внешняя память ;
2. процессор;
3. дисковод;
4. оперативная память;

12. Перед отключением компьютера информацию можно сохранить:

1. в оперативной памяти;
2. во внешней памяти;
3. в регистрах процессора;
4. на дисковом;

13. Наименьшая адресуемая часть памяти компьютера:

1. байт; 2. бит; 3. файл; 4. машинное слово;

14. Магнитный диск предназначен для:

1. обработки информации; 2. хранения информации;
3. ввода информации; 4. вывода информации;

15. Где хранится выполняемая в данный момент программа и обрабатываемые ею данные?

1. во внешней памяти; 2. в оперативной памяти;
3. в процессоре; 4. на устройстве ввода;

Ключ к тесту контрольной работы по теме: «Устройство компьютера»

- 1) 32)23)34)45) 36) 17) 18) 39) 110) 411) 112) 213) 214) 215) 2

Задание № 2

Создать групповой проект – «Сказка на новый лад»
в мультимедийной среде Скретч.

Подготовительный этап. Ответственным моментом является планирование – составление алгоритма взаимодействия объектов (спрайтов). Составить сценарий «Сказки на новый лад» в последовательности действий исполнителей (героев).

Второй этап (организационный этап). Распределить роли таким образом, чтобы все были включены в деятельность. Если героев много и костюмов в библиотеке нет, то учащиеся должны заняться рисованием или обработкой найденных в интернете костюмов.

Третий этап (реализация проекта) для каждого исполнителя нужно прописать его конкретные действия

Исполнитель	Костюмы	Действия

Четвёртый этап (представление и оценка результатов проекта) подготовится к презентации проекта.

Критерии оценки Скретч-проекта:

№	Критерий	Оценка
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами	Баллы суммируются за наличие каждого

	мультимедийности	критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 - присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (мелодия, созданная в музыкальном редакторе, звуковой файл, записанный через микрофон, музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипт
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работ
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
	Максимальное количество баллов	24 балла

**Информационная карта Определение уровня овладения навыками и умениями по дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Занимательная информатика»**

		<i>Освоение теории</i>					<i>Освоение практической деятельности</i>					<i>Метапредметные результаты</i>			<i>Личностные результаты</i>					
№	Ф.И.	Вводное занятие	Scratch	PowerPoint	WORD.	ГРИС	Устный опрос.	Практическая работа №1	Практическая работа №2	Практическая работа №3	Практическая работа №4	Итоговая аттестация. Теория	Итоговая аттестация. Практика	Вовлечение в проектную деятельность	Умение защищать свои проекты	Выполнение практических заданий	Развитие логического и алгоритмического мышления	Представление о программировании в мультимедийной среде Scratch	Повысить у обучающихся мотивацию к изучению наук естественнонаучного цикла.	Средний бал
1																				
2																				
3																				

Обучающие результаты:

Вводное занятие:

3 балла – ребёнок знает правила поведения и техники безопасности, сознательно выполняет их, может делать замечания друзьям, объяснить им, если они ведут себя неправильно.

2 балла – ребёнок знает правила, но выполняет их не всегда.

1 балл – не знает правил, затрудняется в толковании условных обозначений.

Scratch:

3 балла – при работе правильно выполняет задания и допускает не более 3 ошибок.

2 балла – иногда может выполнить работу неправильно, т.к. допускает ошибки по невнимательности более 8 ошибок

1 балл – выполняет работу не задумываясь, поэтому часто неправильно, либо затрудняется при сохранении, допускает много ошибок не может выполнить задание без помощи

PowerPoint:

3 балла – хорошо понимает назначение программы, при выполнении задания не допускает ошибок.

2 балла – не совсем правильно понимает назначение программы, поэтому при выполнении задания допускает незначительные ошибки.

1 балл – не понимает назначения программы, поэтому затрудняется при выполнении задания.

WORD:

3 балла – выбирает текст самостоятельно, редактирует его параметры, действуя мышью, получает задуманный результат.

2 балла – не всегда правильно выбирает текст и параметры инструментов, результат не совсем соответствует замыслу.

1 балл – затрудняется при наборе текста и инструментов и их параметров, не может получить результата.

Использование специальных методов(сборки рисунка из деталей, вспомогательных построений, укрупнений, рисование по пикселям и т.д) 3

балла – понимает при общем показе и самостоятельно осваивает нужные действия. 2 балла – для освоения требуется однократный индивидуальный показ.

ГРИС «Стрелочка»:

3 балла – при выполнении заданий не испытывает затруднений, быстро понимает условия программы.

2 балла – условия программы понимает, но при выполнении задания испытывает затруднения, необходима незначительная помощь педагога.

1 балл – не всегда понимает все условия программы, испытывает трудности, может выполнить небольшое количество заданий.

Навыки пользования ГРИС

3 балла - ребёнок самостоятельно выполняет задания, творческие задумки воплощает в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

Paint:

3 балла – знает названия инструментов графического редактора Paint, предусмотренных программой (Кисть, Заливка, Распылитель, Линия, Эллипс, Прямоугольник, Скруглённый прямоугольник, Ластик, Надпись), их назначение, условные обозначения в редакторе.

2 балла – знает названия не всех инструментов, может затрудняться в условных обозначениях.

1 балл – знает названия небольшого количества инструментов, условных обозначений.

Итоговая аттестация:

3 балла – при выполнении итоговой работы использует все виды изученных программ, справляется самостоятельно и быстро.

2 балла – действует не достаточно быстро, допускает ошибки, с заданием справляется.

1 балл – затрудняется в выполнении, не может без помощи справиться с заданием.

Метапредметные результаты:**Проектная деятельность.**

3 балла - ребёнок самостоятельно придумывает проект своей работы, творческие задумки воплощает в своём проекте.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

Умение выполнять практические работы в программах

3 балла - ребёнок самостоятельно выполняет задания.

2 балла – способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - постоянно нуждается в помощи педагога.

Навыки пользования Scratch

3 балла - ребёнок самостоятельно выполняет задания, творческие задумки воплощает в своей работе.

2 балла – пользуется чужой идеей, вносит в работу свои изменения и дополнения, способен анализировать и изменять работу после советов педагога

1 балл - ребёнок предпочитает «работу по образцу», повторяет за педагогом или соседом, не внося в собственную работу практически никаких изменений; постоянно нуждается в стимулировании со стороны педагога.

Личностные результаты:

3 балла – ребёнок любознателен, сообразителен и самостоятелен при выполнении различных заданий, сотрудничает с педагогом и сверстниками.

2 балла - не всегда любознателен, сообразителен. Нуждается в небольшой помощи со стороны педагога при выполнении заданий, после незначительной помощи действует самостоятельно, идет на контакт с педагогом и сверстниками, но не всегда.

1 балл – проявляет любознательность, но не сообразителен, действует неуверенно, теряется, без помощи задание выполнить не может. Идет на контакт с педагогом и сверстниками в зависимости от ситуации.

