

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

УТВЕРЖДЕНО

приказом № 146 от 26 августа 2024 г.

Директор школы:

_____ Т.Л. Семенова

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА

**Тема «Контрольно – измерительные, оценочные, методические,
дидактические и другие материалы по дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательная информатика»**

Составитель:

Тронина О.В.,

педагог дополнительного образования

Нижняя Пыхта, 2024 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 используемые 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.

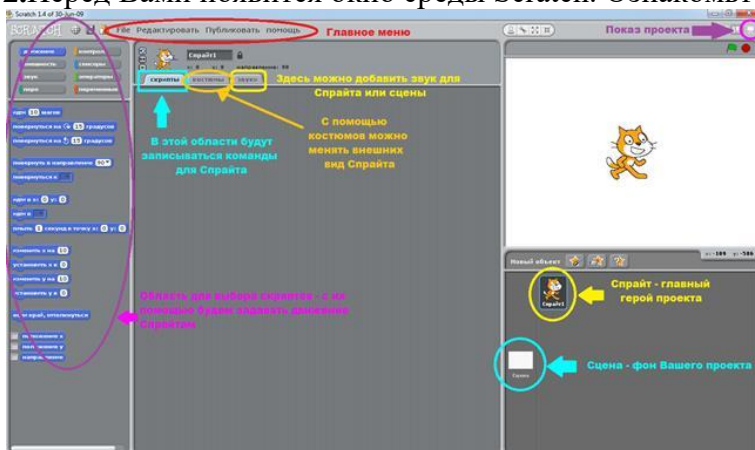
Практическая работа №1

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

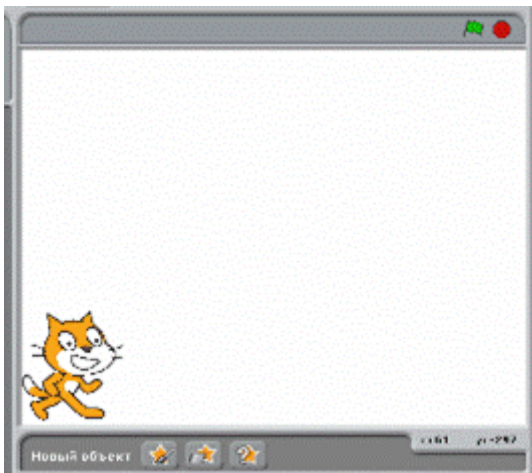
Задание. Создайте для спрайта Кот следующую анимацию: Кот находится в левом нижнем углу, при щелчке по зеленому флагу Кот начинает движение вправо, дойдя до края, двигается по диагонали в левый верхний угол.

Технология выполнения задания.

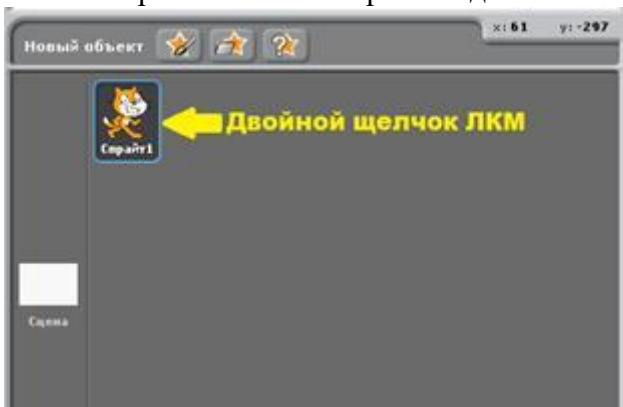
1. Запустите среду Scratch двойным щелчком по ярлыку на рабочем столе.
2. Перед Вами появится окно среды Scratch. Ознакомьтесь с объектами среды.



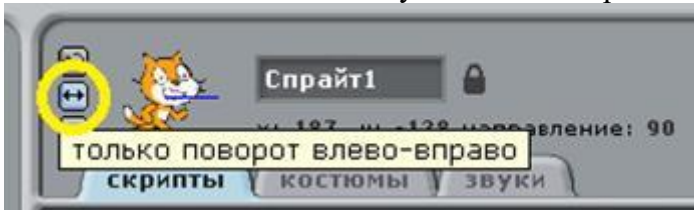
3. Переместите Кота в левый нижний угол Вашего проекта. Для этого необходимо нажать на Кота левой кнопкой мыши и протянуть его в нужное место.



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

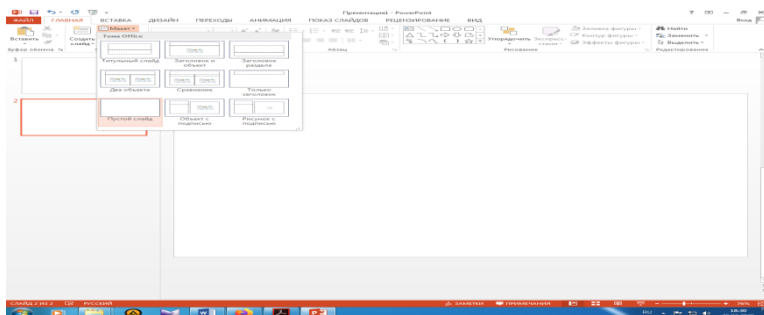
Цель: Научить выполнять практические задания в программе PowerPoint

Ход работы:

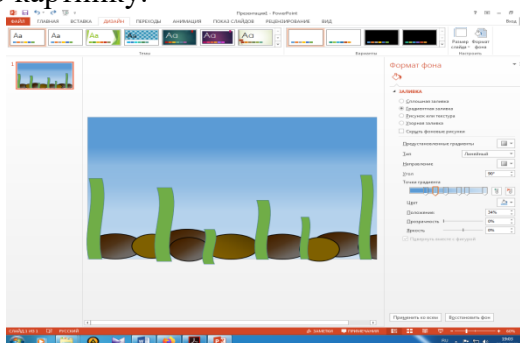
1. Открыть программу **MS PowerPoint**.

Пуск → Все программы → MicrosoftOffice → PowerPoint.

Создать пустой слайд.



2. Нарисовать следующую картинку:



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

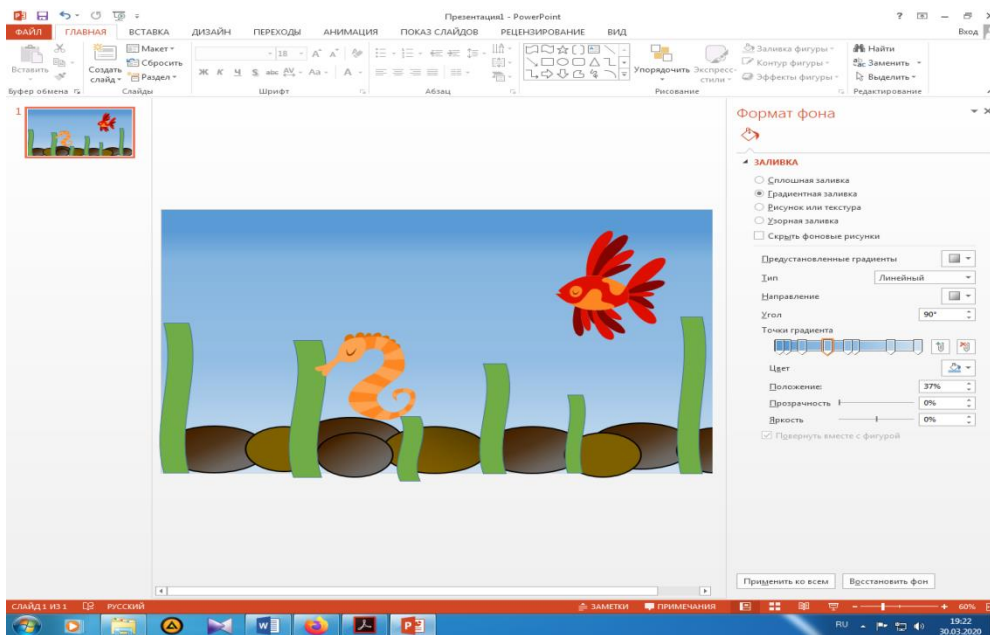
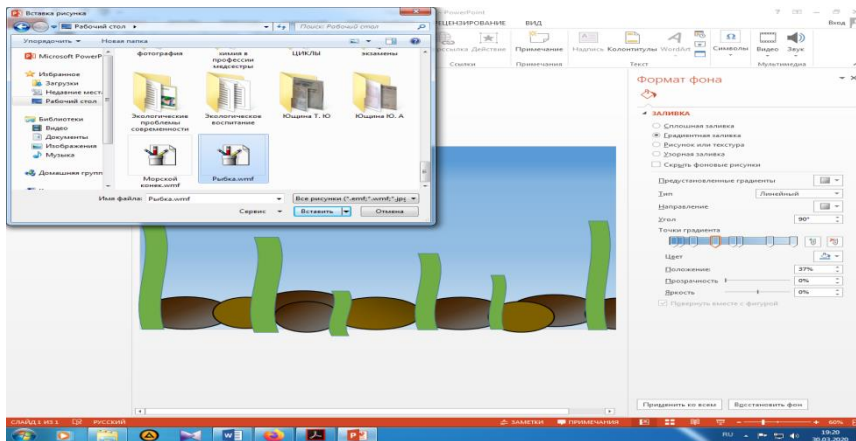
Траву рисуем с помощью данной фигуры:



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

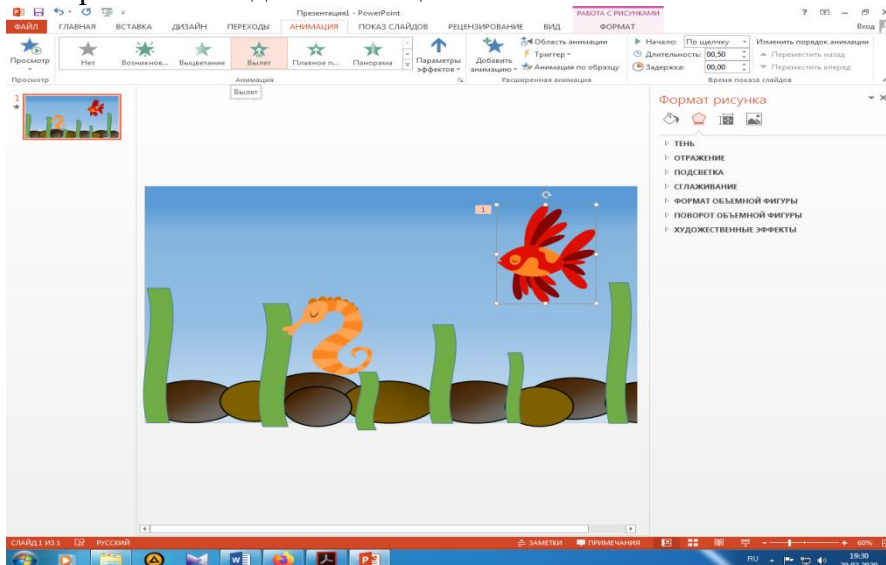
3. Далее добавляем рисунок **Рыбку** и **Морского конька** (*Предварительно скачайте к себе на рабочий стол*).

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



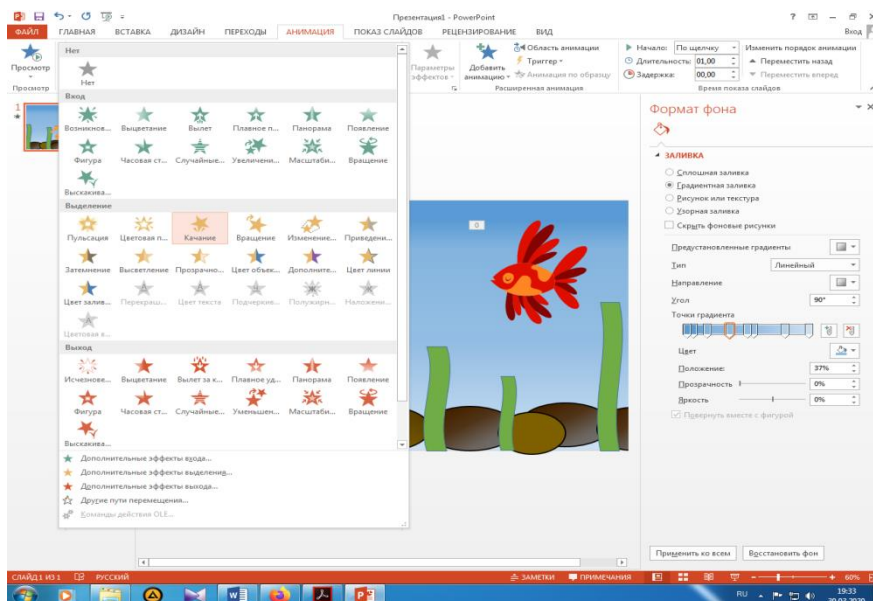
Рыбку и Морского окуня увеличьте немного в размере (растяните)

4. Добавляем анимацию. Щёлкаем по рылке 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.



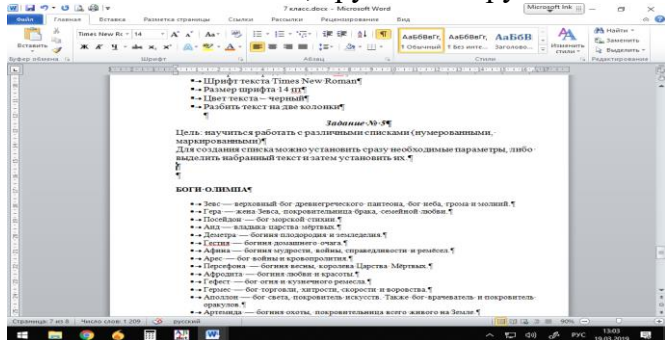
6. Сохраните презентацию под названием «Морское дно»

Практическая работа №3

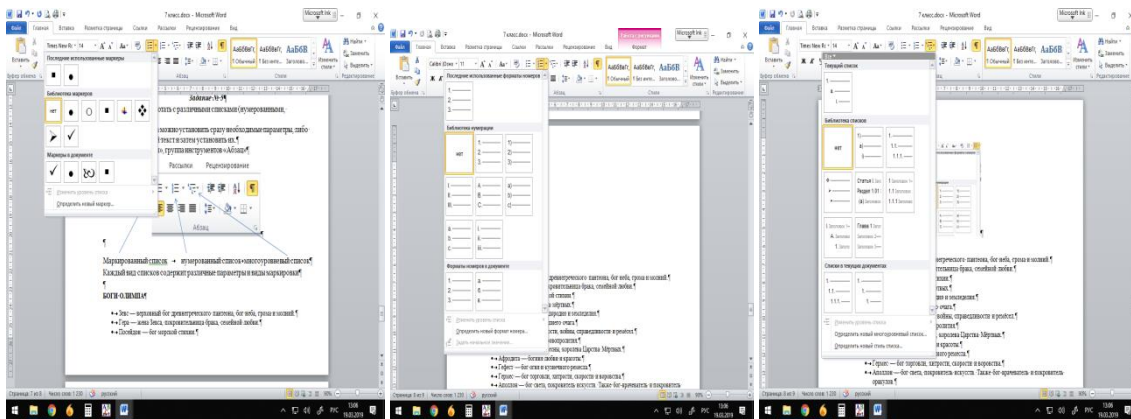
Цель: Научить выполнять практические задания в текстовом редакторе Microsoft Word

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

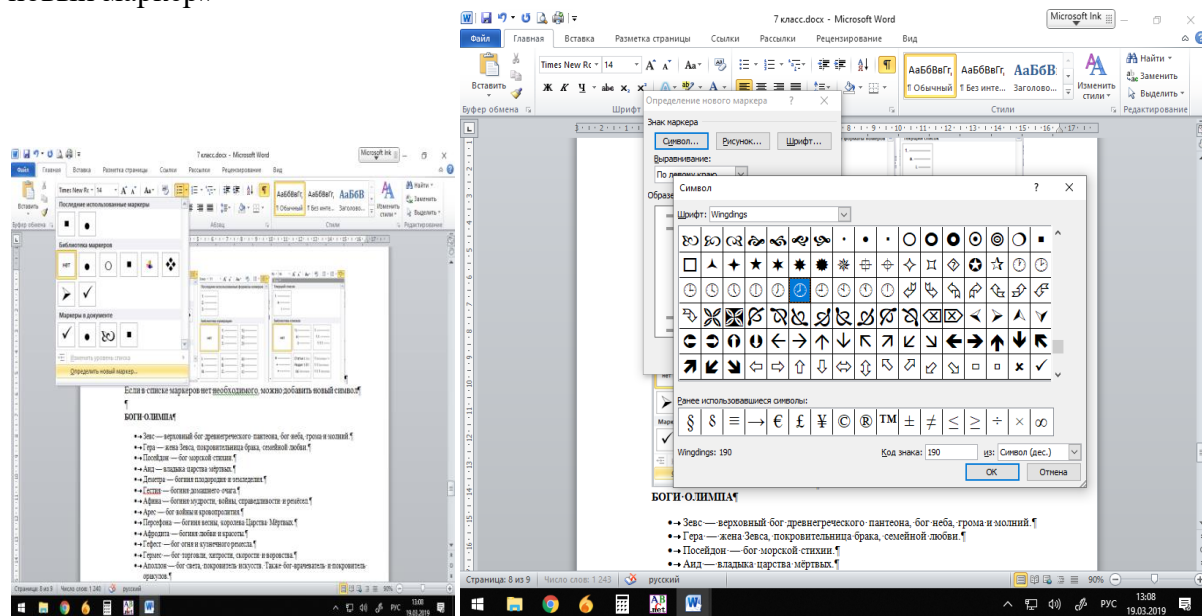
На вкладке «Главная», группа инструментов «Абзац»



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».

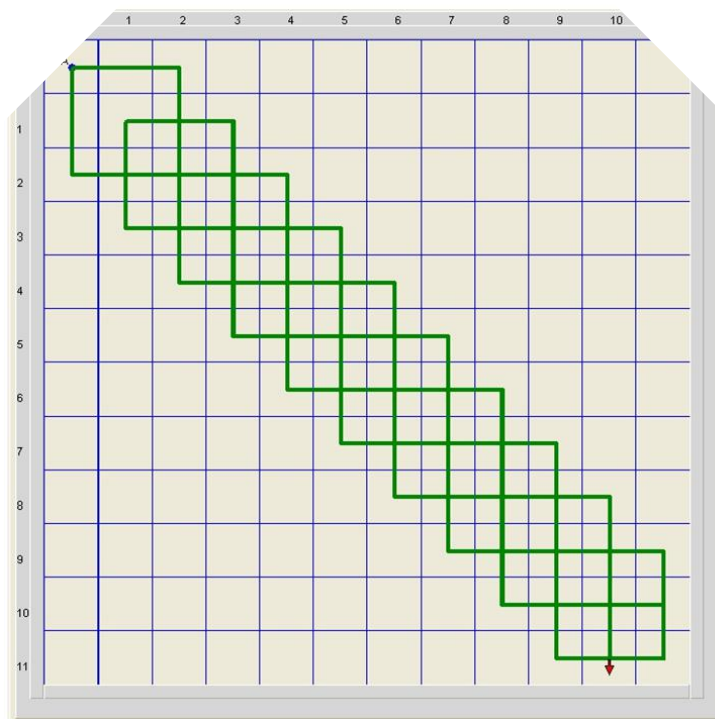
Создать новый документ, набрать текст по абразцу.

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 мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 - присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение

		<p>содержания проекта</p> <p>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)</p> <p>1 – присутствует мультипликация</p>
6	Наличие скриптов (программ)	<p>2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты</p> <p>1 – присутствуют готовые скрипты</p> <p>0 – отсутствуют скрипт</p>
7	Уровень проработанности решения задачи	<p>2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов</p> <p>1 – недостаточный уровень проработанности решения</p> <p>0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное</p>
8	Красочность оформления работы	<p>2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков</p> <p>1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы</p> <p>0 – фон тусклый, не отражает содержание работ</p>
9	Качество оформления работы	<p>3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы</p> <p>2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно</p> <p>1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно</p>
	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>Метапредмет</i>	
		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
<i>№</i>	<i>Ф.И.</i>														
<i>1</i>															
<i>2</i>															
<i>3</i>															

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.