

**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРЫЛОВСКИЙ РАЙОН**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА СТАНИЦЫ КРЫЛОВСКОЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ КРЫЛОВСКИЙ РАЙОН**

Принята на заседании
педагогического совета МБУДО ДДТ
от «20» 08 2020 г.
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Шаг в мир информатики»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год (72 ч.)
Возрастная категория: от 7 до 10 лет
Состав группы: 12 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 23272

Автор-составитель:

_____ -
педагог дополнительного образования

ст. Крыловская, 2020 г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

1.1. Пояснительная записка.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шаг в мир информатики» имеет техническую направленность.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Новизна программы состоит в том, что она учитывает новые технологические уклады, которые заключаются в сохранности контингента воспитанников, основанной на преемственности образовательного процесса, а также требуют новый способ мышления и тесного взаимодействия междисциплинарности при разработке проектов.

Введение в дополнительное образование общеобразовательной и общеразвивающей программы с использованием таких методов, как командная работа, поиск проблем и их практическое решение, анализ и обобщение опыта, подготовка исследовательских и инженерно-технических проектов и их защита, элементы соревнований, неизбежно изменит картину восприятия учащимися технических дисциплин, переводя их из разряда умозрительных в разряд прикладных.

Педагогическая целесообразность программы в том, занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей воспитанников, что позволяет заинтересовать, увлечь каждого ребёнка, раскрыть его творческие способности.

Дополнительная образовательная программа «Шаг в мир информатики» основывается на следующих *принципах*:

- систематичность и последовательность обучения;
- связь теории и практики;
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников.

Форма реализации программы — очная с использованием электронного обучения.

Под электронным образованием понимается реализация образовательных программ с использованием информационно - образовательных ресурсов, информационно-коммуникационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей,

обеспечивающих передачу информационно-образовательных ресурсов и взаимодействие участников образовательного пространства.

Отличительные особенности программы.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

Адресат программы. Программа предназначена для детей, проявляющих интерес к программированию, конструированию, информационным технологиям в целом. Возраст обучающихся: 7 — 10 лет.

Уровень программы – ознакомительный.

Объем и срок освоения программы – 1 год. Запланированное количество часов для реализации программы: 1 год обучения - 72 часа.

Форма обучения – очная, дистанционная.

Особенности организации образовательного процесса - в соответствии с календарным учебным графиком в группе детей одного возраста, являющихся основным составом объединения; в программе учитываются возрастные особенности учащихся, изложение материала строится от простого к сложному.

Режим занятий, периодичность и продолжительность - занятия проводятся с группой детей численностью до 12 человек; продолжительность занятий: 1 год обучения, 1 раз в неделю по 2 часа – 30 минут/учебный час, 72 часа в год.

1.2.Цели и задачи программы

Цели программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи: Образовательные:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- обеспечить прочное и сознательное овладение воспитанниками понятий «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач;

- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки.

Метапредметные:

- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

Личностные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- воспитание дисциплинированности, усидчивости, точности суждений.

Для реализации личностных задач используется коллективная деятельность. Личностные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

1.3. Содержание программы

Учебный план

1 год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			формы аттестации и контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с детьми.	2	2	-	Посещаемость занятий. Собеседование.
2.	«Здравствуй, класс компьютерный».	4	2	2	Посещаемость занятий. Наблюдение.
3.	«Наш компьютер – верный друг».	14	4	10	Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.	20	6	14	Посещаемость занятий. Творческая работа.
5.	«Мир, в котором мы живём».	10	4	6	Посещаемость занятий.

					Наблюдение.
6.	Знакомство с ПервоЛого	20	6	14	Посещаемость занятий. Творческая работа.
7.	Итоговое занятие. Защита проектов	2	-	2	Посещаемость занятий. Творческая работа.
	Всего	72	24	48	

Содержание учебного плана.

1 год обучения

Раздел 1. Вводное занятие. Знакомство с детьми.

Знакомство с детьми. Уточнение интересов и пожеланий занимающихся. Польза и значение знаний в области информатики.

Раздел 2. «Здравствуй, класс компьютерный».

Теория: Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

Практика: Освоение рабочего места. Правила включения/выключения компьютера.

Раздел 3. «Наш компьютер – верный друг».

Теория: Когда появился компьютер. Какие бывают компьютеры. Применение компьютера. Компьютер и его основные устройства. Мышь. Пиктограммы. Клавиатура. Работа на клавиатуре. Работа с текстовым редактором Блокнот.

Практика: Самостоятельная работа «Чему мы научились?»

Раздел 4. Знакомство с возможностями графического редактора.

Рисование.

Теория: Графика. Раскрашивание компьютерных рисунков. Знакомство с инструментами для рисования. Создание простейших рисунков. Моделирование. Конструирование.

Практика: Самостоятельная работа «Чему мы научились?»

Раздел 5. «Мир, в котором мы живём».

Теория: Информация вокруг нас. Как мы получаем информацию. Способы представления и передачи информации. Виды информации. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное. Элементы логики. Сопоставление. Обобщение.

Практика: Самостоятельная работа «Чему мы научились?»

Раздел 5. Знакомство с ПервоЛого

Теория: Интерфейс программы. Создание альбома. Анимации. Создание черепашки. Работа с закладками. Мультимедийные возможности. Программирование среде ПервоЛого. Лабиринт и создание игры.

Практика: Создание проекта.

Раздел 5. Итоговое занятие. Защита проектов

Практика: Защита проектов учащимися. Подведение итогов.

Планируемые результаты:

1 год обучения

Основным результатом обучения является достижение информационно-коммуникационной компетентности учащегося.

Планируемые *образовательные* результаты:

- достаточное умение работать на ПК, учитывая возрастные особенности воспитанников;
- прочное и сознательное владение понятиями «информация» и «виды информации»;
- умение применять полученные знания для решения реальных практических задач;
- освоение среды ПервоЛого и стандартных команд исполнителя Черепашки.

Метапредметные результаты:

- компетентность воспитанников в области источника получения информации;
- реализованные индивидуальные и творческие способности детей;
- развитый логический и алгоритмический стиль мышления

Личностные результаты:

- сформированное чувство ответственности;
- твердое умение работать в коллективе;
- проявляемая доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- устойчивое чувство уверенности в своих силах, дисциплинированность, усидчивость, точность суждений.

По окончании **обучения** воспитанники должны знать:

- основные устройства компьютера;
- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
- понятие множества, моделирование, конструирование;
- основные элементы интерфейса программы.

Должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать альбом;
- создавать анимации;
- работать с закладками.

Раздел № 2 «Комплекс организационно - педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1.Календарный учебный график (Приложение №1)

2.2.Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение - освоение программы «Занимательная информатика» требует наличия учебного кабинета;

помещение кабинета должно удовлетворять требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2 № 178-02) и быть оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной учебной мебелью и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Для успешной реализации программы необходимо следующее оборудование и материалы на одну группу:

- 1) светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- 2) дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- 3) компьютеры (желательно по количеству обучающихся);
- 4) принтер;
- 5) сканер;
- 6) проектор;
- 7) экран.

Информационное обеспечение – на занятиях используется учебно-методический комплекс:

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

2.3. Формы аттестации:

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Вводный контроль проводится в форме собеседования на вводных занятиях с целью выявления уровня начальных знаний. На основе полученных данных выявляется готовность к усвоению программного материала.

Текущий контроль за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, вызов-опрос, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная, контрольные испытания, где ребята могут применить свои знания на практике, выполняя задания коллективно и индивидуально.

Промежуточный контроль проводится с целью проверки качества усвоения знаний детьми по итогам полугодия. Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

Итоговый контроль реализации дополнительной образовательной программы «Занимательная информатика» проводится в конце учебного года в виде – игры, соревнования, конкурсы, марафон, защита проекта. По окончании года обучения выполняется итоговая творческая работа, творческий проект.

Способы контроля:

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка самостоятельной работы;
- игры;
- защита проектов

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.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: при применении дистанционных технологий обучения – просмотр видео и фото файлов с выполненным заданием с помощью электронной почты, опрос, комментарии и замечания педагога.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов – результаты фиксируются в картах (Приложение № 2)

2.4.Оценочные материалы

Способы оценки результатов:

Для оценки качества знаний, умений и навыков учащихся следует проводить различного рода контрольно-проверочные мероприятия, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

Так, в конце года обучения следует проводить зачет по теоретическому курсу – создание и защита собственных проектов – с целью проверки знаний по изученным дисциплинам.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Педагог на занятиях должен создавать атмосферу радости, соучастия обучаемых в процессе восприятия материала и потребность творческой отдачи при выполнении практических заданий.

Оценочными материалами при дистанционном обучении являются:

- тест;
- фото;
- видео отчет;
- адресное общение с помощью электронной почты.

2.5. Методические материалы.

Методы обучения используемые в учебно-воспитательном процессе.

Метод обучения – это способ совместной деятельности педагога и учащихся в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

Формы организации образовательного процесса – групповая, индивидуальная.

Формы организации учебного занятия – **традиционные:** беседы, соревнования, походы, наблюдения, практические занятия; **нетрадиционные:** турнир, дебаты, экскурсии, семинар.

Занятия ориентированы на развитие логического мышления обучающихся и сообразительность. Как правило, различные темы и формы подачи программного материала активно чередуются в течение одного занятия.

Занятия содержат познавательный материал, соответствующий возрастным особенностям детей в сочетании с практическими заданиями: оздоровительные минутки, дыхательные упражнения, для глаз, для осанки.

В каникулярное время занятия проходят в облегчённой форме: викторины, экскурсии.

Отличительной особенностью дистанционного обучения (ДО) является акцент на самостоятельную работу учащихся с учебным материалом. Технология ДО основана на применении в учебном процессе различных видов учебно-методической литературы: печатные материалы, электронные учебные пособия, аудио- и видео-продукция.

По каждому разделу формируется учебно-методический комплекс, в соответствии с учебной программой и календарным учебным графиком на текущий учебный год.

Педагогические технологии.

Педагогическая технология – совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приёмов обучения, воспитательных средств; она есть организационно-методический инструментарий педагогического процесса (Б.Т. Лихачёв).

При обучении по данной программы реализуются следующие педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа «Мир информатики» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);

- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у воспитанников кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке «Икс-файл» большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка «Икс-файл» основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии, кроме этого при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы» через телевизор воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни; «Что такое пиксель» в педагогической копилке имеется подготовленная педагогом презентация, которая наглядно и красочно объясняет понятие «пиксель».

Алгоритм учебного занятия

Структура занятия:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

Дидактические материалы

иллюстративный и демонстрационный материал:

- плакаты тематической направленности;

раздаточный материал:

- карточки элементы окна;
- карточки основные устройства компьютера;
- ребусы, кроссворды, загадки и др.;

практический материал:

- увлекательная программа-тренажёр для детей по информатике;
- методическое пособие по информатике страна «Фантазия» для 1-4 классов;

- обучающая игра для детей дошкольного возраста «Земля до начала времён» и др.

Для реализации дополнительной образовательной программы необходимо следующее *программное обеспечение*:

- Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003 г.;
- Прикладная программа Paint (графический редактор);
- Текстовый редактор Блокнот, Microsoft Word;
- Табличный процессор Microsoft Excel;
- Программное обеспечение Первого, Легомиры, перворобот Wedo.

В качестве *методических материалов* используется:

- методическая библиотека объединения, содержащая как справочный материал, так и учебную литературу;
- периодическую литературу, получаемую ДДТ.

2.6. Список литературы.

Литература для педагога:

1. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 477 с.: ил.
2. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
3. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
4. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
5. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
6. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскиммо, 2005. -112с., ил.
7. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.
8. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
9. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
10. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
11. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
12. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.
13. Окулов С.М. Информатика: Развитие интеллекта школьников. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., ил.

14. Первин Ю.А. Методика раннего обучения информатики: Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
15. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе. – Волгоград: Учитель, 2008. – 223 с.: ил.
16. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 144 с.: ил.
17. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.: ил.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005. 496 с.: ил.
19. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
20. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.
21. Шуман Ханс – Георг Компьютер для детей. – М.: «Интерэксперт», 2004.
22. Первые механизмы.
23. Книга для учителя ПервоРобот Wedo

Литература для учащихся:

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
10. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.

Календарный учебный график

1 год обучения

№ п/п	Дата	Название раздела, тема занятия	Кол-во часов	Время проведения занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1		Вводное занятие. Знакомство с детьми.	2		Групповая		Диагностическая карта. Наблюдение.
2	-	«Здравствуй, класс компьютерный»	4		Групповая		Посещаемость занятий.
2.1		Правила поведения в компьютерном классе	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2.2		Техника безопасности	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
3	-	«Наш компьютер – верный друг»	14		Групповая		Посещаемость занятий.
3.1		Когда появился компьютер. Какие бывают компьютеры	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
3.2		Применение компьютера	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
3.3		Компьютер и его основные устройства. Мышь	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3.4		Пиктограммы	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3.5		Клавиатура. Работа на	2				Посещаемость занятий.

		клавиатуре					Собеседование.
3.6		Работа с текстовым редактором Блокнот.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
3.7		Самостоятельная работа «Чему мы научились?»	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
4	-	Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.	20		Групповая		Посещаемость занятий.
4.1		Графика	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
4.2		Раскрашивание компьютерных рисунков	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.3		Знакомство с инструментами для рисования	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
4.4		Создание простейших рисунков	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.5		Создание простейших рисунков	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.6		Моделирование	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
4.7		Моделирование	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.8		Конструирование	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.9		Конструирование					Посещаемость занятий. Наблюдение.
4.10		Самостоятельная работа «Чему мы научились?»					Посещаемость занятий. Творческая работа.

5		«Мир, в котором мы живём».	10		Групповая		Посещаемость занятий.
5.1		Информация вокруг нас . Как мы получаем информацию	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
5.2		Виды информации. Способы представления и передачи информации	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
5.3		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5.4		Элементы логики. Сопоставление. Обобщение	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
5.5		Самостоятельная работа «Чему мы научились?»	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
6		Знакомство с ПервоЛого	20		Групповая		Посещаемость занятий.
6.1		Интерфейс программы.	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
6.2		Создание альбома.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.3		Анимации.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.4		Создание черепашки.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.5		Работа с закладками.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.6		Мультимедийные возможности.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.

6.7		Программирование в среде ПервоЛого.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.8		Лабиринт и создание игры.	2				Посещаемость занятий. Наблюдение.
6.9		Создание проекта.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
6.10		Создание проекта.	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
7		Итоговое занятие.	2		Групповая		Посещаемость занятий.
7.1		Защита проектов	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
		ИТОГО:	72 ч.				

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

**Карта наблюдений за результатами освоения обучающимися
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы
«Шаг в мир информатики»**

1 год обучения

№ п/п	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Умение работать с клавиатурой	Умение работать в текстовом редакторе Блокнот	Умение работать в графическом редакторе	Умение работать в среде ПервоЛого	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

№	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	Умение работать с клавиатурой	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
3	Умение работать в текстовом редакторе 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
4	Умение работать в графическом редакторе	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 ПервоЛого	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
Итоговый результат:			

Подведение итогов:

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень – 0 – 5 балл

Критерии оценивания презентаций (в баллах)

№	Параметры оценивания презентации	Баллы (от 1 – 3 баллов)
1	Соответствие презентации заявленной теме задания	
2	Соответствие оформления презентации основным требованиям	
3	Наличие и обоснованность графического оформления	
4	Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
5	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, 3 балла – высокий уровень.

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень – 5 – 7

Средний уровень – 8 – 11

Высокий уровень – 12 – 15