

**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; **не традиционные:** 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, 200. – 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		<b>Вводное занятие. Знакомство с детьми.</b>	2		<b>Групповая</b>		<b>Диагностическая карта. Наблюдение.</b>
2	-	<b>«Здравствуй, класс компьютерный»</b>	4		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
2.1		Правила поведения в компьютерном классе	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
2.2		Техника безопасности	2				Посещаемость занятий. Собеседование.
3	-	<b>«Наш компьютер – верный друг»</b>	14		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
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	-	<b>Знакомство с возможностями графического редактора. Рисование.</b>	<b>20</b>		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
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.

<b>5</b>		<b>«Мир, в котором мы живём».</b>	<b>10</b>		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
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.
<b>6</b>		<b>Знакомство с ПервоЛого</b>	<b>20</b>		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
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		<b>Итоговое занятие.</b>	<b>2</b>		<b>Групповая</b>		<b>Посещаемость занятий.</b>
7.1		Защита проектов	2				Посещаемость занятий. Творческая работа.
		<b>ИТОГО:</b>	<b>72 ч.</b>				

**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	<b>Высокий:</b> знает и всегда выполняет правило ТБ	2

		<b>Средний:</b> знает, но выполняет при напоминании педагога	1
		<b>Низкий:</b> не выполняет	0
2	Умение работать с клавиатурой	<b>Высокий:</b> обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		<b>Средний:</b> объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		<b>Низкий:</b> слабо развиты указанные навыки	0
3	Умение работать в текстовом редакторе Блокнот	<b>Высокий:</b> обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		<b>Средний:</b> объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		<b>Низкий:</b> слабо развиты указанные навыки	0
4	Умение работать в графическом редакторе	<b>Высокий:</b> обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		<b>Средний:</b> объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		<b>Низкий:</b> слабо развиты указанные навыки	0
5	Умение работать в среде ПервоЛого	<b>Высокий:</b> обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		<b>Средний:</b> объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		<b>Низкий:</b> слабо развиты указанные навыки	0
<b>Итоговый результат:</b>			

*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	
	<b>Итоговое количество баллов:</b>	

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

*Итоговое количество баллов:*

Низкий уровень – 5 – 7

Средний уровень – 8 – 11

Высокий уровень – 12 – 15