

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**


СОГЛАСОВАНО

Заседание МС

МБУ ДО «ДДТ»

Протокол № 1 от 28. 08. 2020 г.

Зам. директора по НМР

 С. В. Синецкина

УТВЕРЖДАЮ

Приказ № 94-о

От 04. 09. 2020г.

Директор МБУ ДО «ДДТ»

Е. А. Саранова



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Компьютерный кружок»**

Возраст обучающихся: 8 -11 лет

Срок реализации: 2 года

Уровень программы: базовый

Разработчик программы:

Дорофеева Валентина Анатольевна

педагог дополнительного образования

Вихоревка 2020г.

Содержание

1.	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	5
1.3.	Содержание программы	6
1.4.	Планируемые результаты	10
2.	Комплекс организационно – педагогических условий	12
2.1.	Учебный план	12
2.2.	Календарный учебный график	19
2.3.	Оценочные материалы	20
2.4.	Методические материалы	23
2.5.	Условия реализации программы	25
2.6.	Список литературы	26
2.7.	Календарный учебно-тематический план	28
	Приложения	40

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный кружок» разработана на основе авторской программы Н.В. Макаровой «Программа по информатике и ИКТ» (системно-информационная концепция). – СПб: Питер, Бородин М. Н. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010. и в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273;
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016 – 2020 годы, утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 23.05.2015г. № 497;
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р) и план по ее реализации на 2015 -2020гг.и мероприятий;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальный проект «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018г. № 16);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018г. № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области (составители Т.А. Татарникова, Т.П. Павловская. – Иркутск, 2016г, 21 с.)
- СанПин 2.4.4.3172-14, утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014г. № 41. «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»
- Устав МБУ ДО «Дом Детского Творчества» г. Вихоревка.

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – базовый.

Актуальность программы. Одним из важнейших изобретений человечества является компьютер. Ни для кого не секрет, что сегодня все больше детей вырастает, так и не познав подлинных возможностей компьютера. Чаще всего дети играют в компьютерные игры, общаются в социальных сетях, просматривают множество бесполезной информации. Таким образом, бесконтрольное времяпрепровождение детей за компьютером способствует искажению представления учащихся об «информационном пространстве» в целом и компьютере, как средстве получения этой информации. В результате, компьютер остается для них нереализованным источником знаний. Возникает потребность усилить воздействие компьютера как средства познания окружающего мира,

источника знаний и эмоциональных впечатлений, а также важного инструмента для реализации своего творческого потенциала.

Ценность, новизна программы состоит в том, что в ней уделяется большое внимание практической деятельности учащихся: освоение базовых понятий и представлений в области информатики, а также наиболее необходимых навыков и умений при изучении различных предметов с использованием компьютерной техники и для дальнейшего изучения информатики. Программа основана на принципах развивающего обучения, способствует повышению качества обучения, формированию алгоритмического стиля мышления и усилению мотивации к обучению.

Отличительные особенности программы

Программа построена таким образом, чтобы в процессе воспитания и привития интереса к компьютеру осуществлялось комплексное воздействие на интеллектуальную, эмоциональную и волевую сферы ребенка.

Данная программа помогает познакомить ребенка с информационными технологиями. Параллельно с овладением знаниями родного языка учиться осуществлять набор уже изученных букв, тренируя память и анализируя образы.

В младшем школьном возрасте происходит постепенная смена ведущей деятельности, переход от игры к учебе. При этом игра сохраняет свою ведущую роль. Поэтому значительное место на занятиях занимают игры. Возможность опоры на игровую деятельность позволяет сделать интересными и осмысленными любую учебную деятельность. Дети при восприятии материала обращают внимание на яркую подачу его, эмоциональную окраску, в связи с этим основной формой объяснения материала является демонстрация.

Адресат программы

Данная дополнительная общеобразовательная программа адресована детям 8-11 лет, поэтому разрабатывалась с учетом особенностей детей младшего школьного возраста.

Младший школьный возраст – очень ответственный период школьного детства, от полноценного проживания которого зависит уровень интеллекта и личности, желание и умение учиться, уверенность в своих силах.

С поступлением ребенка в школу игра постепенно теряет главенствующую роль в его жизни, хотя и продолжает занимать в ней важное место. Ведущей деятельностью младшего школьника становится учение, которое существенно изменяет мотивы его поведения.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним.

Однако от педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоциональное и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того чтобы занятия были интересны и не утомляли детей, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

Срок освоения программы

Общеразвивающая программа «Компьютерный кружок» рассчитана на 2 года, 72 недели, 18 месяцев обучения.

Форма обучения: очная, дистанционная.

Дистанционная форма обучения осуществляется при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога, с применением специальных взаимодействующих технических средств.

Дистанционная форма обучения применяется в следующих случаях:

- заболевание ребенка, не исключающее возможность обучаться в домашних условиях;
- проведение дополнительных занятий с детьми при подготовке к конференциям, олимпиадам или другим конкурсным мероприятиям;
- при ухудшение погодных условий (низкий температурный режим, штормовое предупреждение и т.п.);
- введение карантина как на локальном, так и на региональном уровне и иных ограничительных мер.

Режим занятий

1 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 15 минут

2 год обучения – 2 раза в неделю по 2 учебных часа, перерыв между занятиями 15 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.

Задачи:

Образовательные

- познакомить с устройством ввода информации - клавиатурой;
- дать представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить работать с программами WORD, PAINT, Калькулятор;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий;
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.

Развивающие

- формировать активное творческое мышление;
- стимулировать познавательную активность посредством включения их в различные виды деятельности;
- развивать способность осознанно ставить перед собой конкретные задачи и добиваться их выполнения.

Воспитательные

- формировать новаторское отношение ко всем сферам жизнедеятельности человека;
- развивать целеустремленность и трудолюбие;
- формировать бережное отношение к природе и человеку.

Объем программы

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы всего: 288 учебных часа.

1 год обучения: 144 часа.

2 год обучения: 144 часа.

1.3. Содержание программы

Содержание программы первый год (144 часа)

Раздел 1. Введение в программу (2 часа)

Теория (1 час)

Информационные технологии, информация.

Практика (1 час)

Входной контроль

Раздел 2. Информация вокруг нас (20 часов)

Теория (8 часов)

Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Передача информации. В мире кодов. Способы кодирования информации. Обработка информации. Изменение формы представления информации. Получение новой информации. Поиск информации.

Практика (12 часов)

Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Передача информации. В мире кодов. Способы кодирования информации. Практическая работа «кодирование информации». Обработка информации. Изменение формы представления информации. Получение новой информации. Поиск информации. Текущий контроль

Раздел 3. Графический редактор PAINT (42 часа)

Теория (14 часов)

Графический редактор Paint. Окно. Инструменты. Практическая работа «Графический объем. Шоколад», «Прорисовка объема. Кубик». Практическая работа «Графический объем. Фонарик». Практическая работа «Прием копирования с наложением и пересечением. Мяч с полосками. Луна». Практическая работа «Прием прорисовки объема. Пуговица. Пирамида». Практическая работа «Элементы коллажирования. Коллаж с игрушками». Практическая работа «Рисование по пикселям». Практическая работа «Пазл». Практическая работа «Выделение, копирование, разворот. Снежинки». «Прорисовка объекта снеговик». Практическая работа «Прорисовка игрушек на елку». Практическая работа «Создание новогодней открытки». Практическая работа «Рисуем пляж». Практическая работа «Рисуем космос». Практическая работа «Сказку колобок».

Практика (28 часов)

Графический редактор Paint. Окно. Инструменты. Практическая работа «Графический объем. Шоколад», «Прорисовка объема. Кубик». Практическая работа «Графический объем. Фонарик». Практическая работа «Прием копирования с наложением и пересечением. Мяч с полосками. Луна». Практическая работа «Прием прорисовки объема. Пуговица. Пирамида». Практическая работа «Элементы коллажирования. Коллаж с игрушками». Практическая работа «Рисование по пикселям». Практическая работа «Пазл». Практическая работа «Выделение, копирование, разворот. Снежинки». «Прорисовка объекта снеговик». Практическая работа «Прорисовка игрушек на елку». Практическая работа «Создание новогодней открытки». Практическая работа «Рисуем пляж». Практическая работа «Рисуем космос». Практическая работа «Сказку колобок». Текущий контроль

Раздел 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот» (2 часа)

Теория (1 час)

Назначение программы. Структура окна.

Практика (1 часа)

Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.

Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» (4 часа)

Теория (1 час)

Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора.

Практика (3 часа)

Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач. Текущий контроль

Раздел 6. Текстовый редактор WORD (32 часа)

Теория (14 часов)

Запуск и выход. Состав окна. Создание нового документа. Шаблоны. Сохранение документов. Открытие документов. Возможности окна «Открытие документов». Параметры страницы. Правила набора текста. Выделение. Проверка правописания. Шрифты. Форматирование символов. Панель форматирования. Гориз. Линейка Списки. Колонки. Колонтитулы. Границы. Оформление текстов с помощью WORDART Работа с графическими объектами. Настройка изображения. Автофигуры. Создание таблиц. Редактирование таблиц. Составление кроссворда.

Практика (18 часов)

Запуск и выход. Состав окна. Создание нового документа. Шаблоны. Сохранение документов. Открытие документов. Возможности окна "Открытие документов". Параметры страницы. Правила набора текста. Выделение. Проверка правописания. Шрифты. Форматирование символов. Панель форматирования. Гориз. Линейка Списки. Колонки. Колонтитулы. Границы. Оформление текстов с помощью WORDART Работа с графическими объектами. Настройка изображения. Автофигуры. Создание таблиц. Редактирование таблиц. Составление кроссворда. Текущий контроль.

Раздел 7. Развивающие игры. (36 часов)

Теория (8 часов)

Игры. Виды игр. Игры на внимательность (поиск предметов). Польза и вред игр.

Игры на мышление. ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ. Построения древа игры. Планирование игр.

Практика (28 часов)

Игры. Виды игр. Игры на внимательность (поиск предметов). Польза и вред игр.

Игры на мышление. ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ. Построения древа игры. Планирование игр. Разработка игры в графическом редакторе Paint. Текущий контроль

Раздел 8. Знакомство с медиа продукцией (6 часов)

Теория (1 час)

Знакомство с медиа продукцией

Практика (5 часов)

Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок. Промежуточная аттестация

Содержание программы второй год (144 часа)

Раздел 1. Введение (2 часа)

Теория (2 часа)

Информационные технологии, информация.

Раздел 2 Информация в природе и технике (10 часов)

Теория (4 часов)

Информация в природе и технике. Определение и виды информации. Передача информации. Свойства информации.

Практика (6 часов)

Информация в природе и технике. Определение и виды информации. Передача информации. Свойства информации. Текущий контроль

Раздел 3 Городецкая роспись в графическом редакторе PAINT (20 часов)

Теория (9 часов)

История городецкой росписи. Основные элементы городецкой росписи. Дуги, листики. Городецкие цветы, поэтапное рисование бутона и ягодки. Городецкие цветы, поэтапное рисование купавы и розана. Городецкие цветы, поэтапное рисование городецкой розы. Городецкие птицы, поэтапное рисование петуха. Городецкие птицы, поэтапное рисование лебедя. Городецкие птицы, поэтапное рисование павлина. Композиция в городецкой росписи.

Практика (11 часов)

История городецкой росписи. Основные элементы городецкой росписи. Дуги, листики. Городецкие цветы, поэтапное рисование бутона и ягодки. Городецкие цветы, поэтапное рисование купавы и розана. Городецкие цветы, поэтапное рисование городецкой розы. Городецкие птицы, поэтапное рисование петуха. Городецкие птицы, поэтапное рисование лебедя. Городецкие птицы, поэтапное рисование павлина. Композиция в городецкой росписи. Текущий контроль

Раздел 4 Создание презентаций с помощью Power Point (18 часов)

Теория (7 часов)

Интерфейс программы (структура окна) Power Point. Работа со стилями в Power Point. Создание нового слайда, фон слайда в Power Point. Вставка рисунков и других объектов на слайд в Power Point. Создание скриншотов Power Point. Анимация на слайдах в Power Point.

Практика (11 часов)

Интерфейс программы (структура окна) Power Point. Работа со стилями в Power Point. Создание нового слайда, фон слайда в Power Point. Вставка рисунков и других объектов на слайд в Power Point. Создание скриншотов Power Point. Анимация на слайдах в Power Point. Творческая работа. Текущий контроль.

Раздел 5 Элементарные вычисления на калькуляторе (12 часов)

Теория (5 часов)

Запуск программы, режим работы калькулятора. Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора. Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора. Порядок действий, инициализация калькулятора. Использование памяти, Инженерный режим работы калькулятора.

Практика (7 часов)

Запуск программы, режим работы калькулятора. Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора. Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора. Порядок действий, инициализация калькулятора. Использование памяти, Инженерный режим работы калькулятора. Текущий контроль

Раздел 6 Работа в текстовом процессоре WORD (16 часов)

Теория (6 часов)

Форматирование документа, вставка рисунков в редакторе WORD. Вставка специальных символов в редакторе WORD. Создание перекрестных ссылок в редакторе WORD. Форматирование абзацев, работа с линейкой в редакторе WORD. Рисование в редакторе WORD. Ввод формул в редакторе WORD.

Практика (10 часов)

Форматирование документа, вставка рисунков в редакторе WORD. Вставка специальных символов в редакторе WORD. Создание перекрестных ссылок в редакторе WORD.

Форматирование абзацев, работа с линейкой в редакторе WORD. Рисование в редакторе WORD. Ввод формул в редакторе WORD. Текущий контроль.

Раздел 7 Решение головоломок (логических задач, 4 часа)

Теория (1 час)

Решение головоломок (логических задач)

Практика (3 часа)

Решение головоломок (логических задач). Текущий контроль.

Раздел 8 Разработка простейших компьютерных программ (22 часа)

Теория (9 часов)

Знакомство с программой ЛогоМиры. Графический редактор в программе ЛогоМиры. Инструменты, команды в программе ЛогоМиры. Практическая работа «Пейзаж». Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома в программе ЛогоМиры. Рисование. Палитра в программе ЛогоМиры. Команды управления Черепашкой в программе ЛогоМиры. Работа с Черепашкой (копирование, перемещение, смена цвета) в программе ЛогоМиры.

Практика (13 часов)

Знакомство с программой ЛогоМиры. Графический редактор в программе ЛогоМиры. Инструменты, команды в программе ЛогоМиры. Практическая работа «Пейзаж». Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома в программе ЛогоМиры. Рисование. Палитра в программе ЛогоМиры. Команды управления Черепашкой в программе ЛогоМиры. Работа с Черепашкой (копирование, перемещение, смена цвета) в программе ЛогоМиры. Текущий контроль

Раздел 9 Работа на клавиатурном тренажере (20 часов)

Теория (6 часов)

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. Работа на клавиатурном тренажере.

Практика (14 часов)

Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. Работа на клавиатурном тренажере. Текущий контроль.

Раздел 10 Мультимедийная информация и ее применение в обучении (6 часов)

Теория (2 часа)

Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.

Практика (4 часа)

Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие. Текущий контроль

Раздел 11 Сетевые технологии. Интернет (14 часов)

Теория (6 часов)

Передача информации. Локальные компьютерные сети. Безопасность в Интернете. Антивирусные программы. Электронная почта. Практическая работа «Работа с электронной почтой». Файловые архивы, практическая работа «Загрузка файлов с архива» Поиск информации в Интернете.

Практика (8 часов)

Передача информации. Локальные компьютерные сети. Безопасность в Интернете. Антивирусные программы. Электронная почта. Практическая работа «Работа с электронной почтой». Файловые архивы, практическая работа «Загрузка файлов с архива» Поиск информации в Интернете.

Итоговая аттестация.

1.4. Планируемые результаты

Результаты освоения программного материала оцениваются по трём базовым уровням и представлены соответственно личностными, метапредметными и предметными результатами.

Личностные результаты:

- дисциплинированность, трудолюбие, упорство в достижении поставленных целей;
- умение управлять своими эмоциями в различных ситуациях;
- умение оказывать помощь своим сверстникам.

Метапредметные результаты.

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
- умение объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения;
- умение следовать при выполнении задания инструкциям учителя;
- умение понимать цель выполняемых действий.

Познавательные универсальные учебные действия:

- перерабатывать полученную информацию, делать выводы;
- осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение договариваться и приходить к общему решению, работая в паре, группе;
- координировать различные позиции во взаимодействии со сверстниками;
- принимать общее решение;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;
- умение участвовать в диалоге, соблюдать нормы речевого этикета, передавать в связном повествовании полученную информацию.

По окончании 1-го года обучения обучающиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- назначение и работу графического редактора PAINT;
- назначение и работу стандартных программ «Блокнот» и «Калькулятор»;
- возможности текстового редактора WORD;
- понятие информации, свойства информации;
- назначение и работу программы Power Point;
- Основные блоки клавиш.

должны уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- включить, выключить компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- набирать информацию на русском регистре;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск);
- работать с программами WORD, PAINT, Блокнот, Калькулятор

- работать со стандартными приложениями Windows;
- Создавать презентации;
- работать с разными видами информации;
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- оценивать результаты своей работы;
- работать в команде.

Обретут навык:

- Работы в программах PAINT, «Блокнот», «Калькулятор», WORD, Power Point;
- Набора текста.

По окончании 2 года обучающиеся

должны знать:

- правила техники безопасности;
- правила работы за компьютером;
- Компьютерные сети;
- информационные процессы;
- понятие информации, свойства информации;
- типы моделей;
- основные понятия логики;
- устройство персонального компьютера, основные блоки;
- устройства ввода и вывода информации;
- основные операционные системы и их отличия;
- определение файла и файловой системы;
- классификации вирусов;
- способы защиты информации;
- понятие алгоритм;
- свойства алгоритмов.

должны уметь:

- Создавать презентации;
- пошагово выполнять алгоритм практического задания;
- осуществлять поиск информации на компьютере;
- осуществлять поиск информации в интернете, выделять из общего списка нужные фрагменты;
- работать с программами Power Point, Черепашка, Чертежник;
- работать с разными видами информации;
- строить суждения;
- решать логические задачи;
- находить сходства и отличия реальных объектов и их моделей;
- пользоваться устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру;
- пользоваться антивирусными программами;
- осуществлять ручной поиск вредоносных программ;
- распознавать некоторые вирусы;
- составлять алгоритмы;
- реализовывать алгоритмы;
- осуществлять отбор нужной информации.

Обретут навык:

- Работы в программе ЛогоМиры;
- Пользования антивирусными программами;

- Поиска информации через сеть Интернет;
- Пользования устройствами ввода и вывода информации, подключать их к компьютеру.

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерный кружок»

Учебный план I год обучения

№	Название разделов (тем)	Кол-во часов			Формы контроля и аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1 Введение в программу	1	1	2	
1	Входной контроль		1	1	Контрольная работа
1.1	Информационные технологии, информация. Правила техники безопасности при работе в кабинете ВТ	1		1	
	Раздел 2 Информация вокруг нас	8	12	20	
2.1	Организация хранения информации в компьютере.	1	1	2	
2.2	Информация в компьютере.	1	1	2	
2.3	Передача информации.	1	1	2	
2.4	В мире кодов. Способы кодирования информации	1	1	2	
2.5	Практическая работа» кодирование информации»		2	2	
2.6	Обработка информации.	1	1	2	
2.7	Изменение формы представления информации	1	1	2	
2.8	Получение новой информации.	1	1	2	
2.9	Поиск информации	1	2	3	
2.10	Текущий контроль		1	1	Тест
	Раздел 3 Графический редактор PAINT	14	28	42	
3.1	Графический редактор Paint. Окно. Инструменты	1	1	2	
3.2	Практическая работа «Графический объем. Шоколад», «Прорисовка объема. Кубик»	1	1	2	
3.3	Практическая работа «Графический объем. Фонарик»	1	1	2	

3.4	Практическая работа «Прием копирования с наложением и пересечением. Мяч с полосками. Луна»	1	1	2	
3.5	Практическая работа «Прием прорисовки объема. Пуговица. Пирамида»	1	1	2	
3.6	Практическая работа «Элементы коллажирования. Коллаж с игрушками»	1	1	2	
3.7	Практическая работа «Рисование по пикселям»	1	3	4	
3.8	Практическая работа «Пазл»	1	1	2	
3.9	Практическая работа «Выделение, копирование, разворот. Снежинки». «Прорисовка объекта снеговик»	1	1	2	
3.10	Практическая работа «Прорисовка игрушек на елку»	1	1	2	
3.11	Практическая работа «Создание новогодней открытки»	1	3	4	
3.12	Практическая работа «Рисуем пляж»	1	1	2	
3.13	Практическая работа «Рисуем космос»	1	3	4	
3.14	Практическая работа «Сказку колобок»	1	3	4	
3.15	Текущий контроль «Рисуем осень»		6	6	
	Раздел 4 Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	1	1	2	
4.1	Назначение программы Блокнот. Структура окна. Работа с текстом.	1	1	2	
	Раздел 5 Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	1	3	4	
5.1	Назначение программы Калькулятор. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими	1	2	3	

	действиями.				
5.2	Текущий контроль		1	1	Самостоятельная работа
6	Раздел 6 Текстовый редактор WORD	14	18	32	
6.1	Запуск и выход. Состав окна	1	1	2	
6.2	Создание нового документа. Шаблоны. Сохранение документов.	1	1	2	
6.3	Открытие документов. Возможности окна "Открытие документов"	1	1	2	
6.4	Параметры страницы. Правила набора текста. Выделение	1	1	2	
6.5	Проверка правописания. Шрифты. Форматирование символов.	1	1	2	
6.6	Панель форматирования. Гориз. линейка	1	1	2	
6.7	Списки. Колонки. Колонтитулы. Границы.	1	1	2	
6.8	Оформление текстов с помощью WORDART	1	1	2	
6.9	Работа с графическими объектами.	1	1	2	
6.10	Настройка изображения. Автофигуры.	1	1	2	
6.11	Создание таблиц	1	1	2	
6.12	Редактирование таблиц	1	3	4	
6.13	Составление кроссворда	1	3	4	
6.14	Текущий контроль		2	2	Контрольная работа
7	Раздел 7 Развивающие игры	8	28	36	
7.1	Игры. Виды игр.	1	1		
7.2	Игры на внимательность (поиск предметов)	1	5	6	
7.3	Польза и вред игр.	1	1		
7.4	Игры на мышление.	1	5	6	
7.5	ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ	1	5	6	
7.6	Построения древа игры.	1	3	4	
7.7	Планирование игр	1	1	2	
7.8	Разработка игры в	1	5	6	

	графическом редакторе Paint				
7.9	Текущий контроль		2	2	Разработка игры
	Раздел 8 Знакомство с медиапродукцией	1	3	4	
8.1	Знакомство с медиапродукцией	1	3	4	
8.2	Промежуточная аттестация		2	2	тест
Всего часов		47	97	144	

Учебный план II год обучения

№	Название разделов (тем)	Кол-во часов			Формы контроля и аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Раздел 1				
1	Вводное занятие.	2	0	2	
2	Раздел 2 Информация в природе и технике	4	6	10	
2.1	Информация в природе и технике	1	1	2	
2.2	Определение и виды информации	1	1	2	
2.3	Передача информации.	1	1	2	
2.4	Свойства информации.	1	1	2	
2.5	Текущий контроль		2	2	тест
3	Раздел 3 Городецкая роспись в графическом редакторе PAINT	9	11	20	
3.1	История городецкой росписи.	1		1	тест
3.2	Текущий контроль		1	1	
3.3	Основные элементы городецкой росписи. Дуги, листики.	1	1	2	
3.4	Городецкие цветы, поэтапное рисование бутона и ягодки	1	1	2	
3.5	Городецкие цветы, поэтапное рисование купавы и розана.	1	1	2	
3.6	Городецкие цветы, поэтапное рисование городецкой розы.	1	1	2	
3.7	Городецкие птицы, поэтапное рисование петуха.	1	1	2	
3.8	Городецкие птицы, поэтапное рисование лебедя.	1	1	2	
3.9	Городецкие птицы, поэтапное рисование	1	1	2	

	павлина.				
3.10	Композиция в городецкой росписи	1	1	2	
3.11	Текущий контроль		2	2	Самостоятельная работа
4	Раздел 4 Создание презентаций с помощью Power Point	7	11	18	
4.1	Интерфейс программы (структура окна) Power Point.	1	1	2	
4.2	Работа со стилями в Power Point.	1	1	2	
4.3	Создание нового слайда, фон слайда в Power Point.	1	1	2	
4.4	Вставка рисунков и других объектов на слайд в Power Point.	1	1	2	
4.5	Создание скриншотов Power Point.	1	1	2	
4.6	Анимация на слайдах в Power Point.	1	1	2	
4.7	Творческая работа	1	3	4	
4.8	Текущий контроль		2	2	Кроссворд, демонстрация презентации
5	Раздел 5 Элементарные вычисления на калькуляторе	5	7	12	
5.1	Запуск программы, режим работы калькулятора	1	1	2	
5.2	Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора	1	1	2	
5.3	Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора	1	1	2	
5.4	Порядок действий, инициализация калькулятора	1	1	2	
5.5	Использование памяти, Инженерный режим работы калькулятора	1	2	3	
5.6	Текущий контроль		1	1	Решение задач
6	Раздел 6 Работа в текстовом процессоре WORD	6	10	16	
6.1	Форматирование документа, вставка	1	1	2	

	рисунков в редакторе WORD				
6.2	вставка специальных символов в редакторе WORD	1	1	2	
6.3	Создание перекрестных ссылок в редакторе WORD	1	1	2	
6.4	Форматирование абзацев, работа с линейкой в редакторе WORD	1	1	2	
6.5	Рисование в редакторе WORD	1	3	4	
6.5	Ввод формул в редакторе WORD	1	1	2	
6.7	Текущий контроль		2	2	Кроссворд
7	Раздел 7 Решение головоломок (логических задач)	1	3	4	
7.1	Решение головоломок (логических задач)	1	1	2	
7.2	Текущий контроль		2	2	игра
8	Раздел 8 Разработка простейших компьютерных программ	9	13	22	
8.1	Знакомство с программой ЛогоМиры	1	1	2	
8.2	Графический редактор в программе ЛогоМиры	1	3	4	
8.3	Инструменты, команды в программе ЛогоМиры	1	1	1	
8.4	Практическая работа «Пейзаж»	1	1	1	
8.5	Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома в программе ЛогоМиры	1	1	1	
8.6	Рисование. Палитра в программе ЛогоМиры	1	1	1	
8.7	Команды управления Черепашкой в программе ЛогоМиры	1	1	1	
8.8	Работа с Черепашкой (копирование, перемещение, смена цвета) в программе ЛогоМиры	1	1	1	
8.9	Творческая работа	1	1	1	

8.10	Текущий контроль		2	2	практическая работа
9	Раздел 9 Работа на клавиатурном тренажере	6	14	20	
9.1	Основные блоки клавиш.	1	1		
9.2	Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.	1	1		
9.3	Функциональные клавиши	1	1		
9.4	Клавиши управления курсором.	1	1		
9.5	Управляющие клавиши	1	1		
9.6	Работа на клавиатурном тренажере.	1	7		
9.7	Текущий контроль		2	2	Соревнование
10	Раздел 10 Мультимедийная информация и ее применение в обучении	2	4	6	
10.1	Звуковые редакторы, Видео редакторы, плееры	2	3		
10.	Текущий контроль		1	1	тест
11.	Раздел 11 Сетевые технологии. Интернет	6	8	14	
11.1	Передача информации. Локальные компьютерные сети	1	1	2	
11.2	Безопасность в Интернете. Антивирусные программы	1	1	2	
11.3	Электронная почта. Практическая работа «Работа с электронной почтой»	1	1	2	
11.4	Файловые архивы, практическая работа «Загрузка файлов с архива»	1	1	2	
11.5	Поиск информации в Интернете.	2	2	4	
11.6	Итоговая аттестация		2	2	контрольная работа
Всего часов		55	89	144	

Календарный учебный график

Календарный учебный график 1 год обучения

№ разде ла	Раздел\месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	Введение	2								
2	Информация вокруг нас	14	6							
3	Графический редактор PAINT		10	16	16					
4	Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»					2				
5	Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»					4				
6	Текстовый редактор WORD					8	16	8		
7	Развивающие игры							8	18	10
8	Знакомство с медиапродукцией									4
	Промежуточная аттестация									2

Календарный учебный график 2 год обучения

№ разде ла	Раздел\месяц	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май
1	Вводное занятие.	2								
2	Информация в природе и технике	10								
3	Графический редактор PAINT	4	16							
4	Создание презентаций с помощью Power			16	2					

	Point									
5	Элементарные вычисления на калькуляторе				10					
6	Работа в текстовом процессоре WORD				2	14				
7	Решение головоломок (логических задач)						4			
8	Разработка простейших компьютерных программ						12	10		
9	Работа на клавиатурном тренажере							8	12	
10	Мультимедийная информация и ее применение в обучении								4	2
11	Сетевые технологии. Интернет									12
	Итоговая аттестация									2

Оценочные материалы

1. Таблица «Параметры и критерии оценивания личностных, метапредметных и предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерный кружок» <https://cloud.mail.ru/public/9Hvn/3L383R8fv> ;
2. Таблица «Диагностика оценивания личностных, метапредметных и предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерный кружок» <https://cloud.mail.ru/public/4U6e/4Dp7aNsAq> ;

Виды контроля:

Входной контроль (для определения индивидуального маршрута развития обучающегося)

Текущий контроль

Промежуточная аттестация

Итоговая аттестация

Формы контроля:

Формы входного контроля: устный опрос, тест.

Формы текущего контроля: устный опрос, контрольная работа, игра, решение кроссвордов, практическая работа, соревнование.

Формы промежуточной и итоговой аттестации определяются на основании содержания дополнительной общеразвивающей программы, в соответствии с ее прогнозируемыми результатами:

* в письменной форме: тестирование, решение кроссвордов.

* в устной форме: собеседование, опрос.

* в практической форме: работа за компьютером.

Системы оценивания.

При оценивании результатов используется 4-х уровневая система оценки освоения учебного материала. Положительная отметка должна быть выставлена обучающемуся, который не продемонстрировал существенных сдвигов в формировании навыков, но регулярно посещал занятия, старательно выполнял задания педагога, овладел доступными ему навыками самостоятельных занятий по профилю деятельности. В журнал выставляется оценка на основании данных протоколов контроля, аттестации.

Текущее оценивание результатов обучения по ИКТ

Оценка практических работ

«5»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий;

· проводит работу в условиях, обеспечивающих получение правильных результатов и выводов;

· соблюдает правила техники безопасности;

· в ответе правильно и аккуратно выполняет все записи, таблицы, рисунки, чертежи, графики, вычисления;

· правильно выполняет анализ ошибок.

«4»: - ставится, если выполнены требования к оценке 5, но допущены 2-3 недочета, не более одной ошибки и одного недочета.

«3»: · работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты и выводы;

· в ходе проведения работы были допущены ошибки.

«2»: · работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не позволяет сделать правильных выводов;

· работа проводилась неправильно.

Оценка устных ответов

«5»: · правильно понимает сущность вопроса, дает точное определение и истолкование основных понятий;

· правильно анализирует условие задачи, строит алгоритм и записывает программу;

· строит ответ по собственному плану, сопровождает ответ новыми примерами, умеет применить знания в новой ситуации;

· может установить связь между изучаемым и ранее изученным материалом из курса информатики, а также с материалом, усвоенным при изучении других предметов.

«4»: · ответ обучающегося удовлетворяет основным требованиям к ответу на оценку 5, но дан без использования собственного плана, новых примеров, без применения знаний в новой ситуации, без использования связей с ранее изученным материалом и материалом, усвоенным при изучении других предметов;

· обучающийся допустил одну ошибку или не более двух недочетов и может их исправить самостоятельно или с небольшой помощью педагога.

«3»: · правильно понимает сущность вопроса, но в ответе имеются отдельные пробелы в усвоении вопросов курса информатики, не препятствующие дальнейшему усвоению программного материала;

· умеет применять полученные знания при решении простых задач по готовому алгоритму;

· допустил не более одной грубой ошибки и двух недочетов, не более одной грубой и одной негрубой ошибки, не более двух-трех негрубых ошибок, одной негрубой ошибки и трех недочетов;

· допустил четыре-пять недочетов.

«2»: - ставится, если обучающийся не овладел основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы и допустил больше ошибок и недочетов, чем необходимо для оценки 3.

Оценка тестовых работ

«5»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий;

· допустил не более 2% неверных ответов.

«4»: - ставится, если выполнены требования к оценке 5, но допущены ошибки (не более 20% ответов от общего количества заданий).

«3»: · обучающийся выполнил работу в полном объеме, неверные ответы составляют от 20% до 50% ответов от общего числа заданий;

· если работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить оценку.

«2»: · работа, выполнена полностью, но количество правильных ответов не превышает 50% от общего числа заданий;

· работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не превышает 50% от общего числа заданий.

Выведение итоговых оценок

За полугодие и учебный год ставится итоговая оценка. Она является единой и отражает в обобщенном виде все стороны подготовки обучающегося по основным темам и разделам дополнительной общеразвивающей программы.

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы - 0-2 балла соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы - 2-4 балла соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы - 5-7 баллов соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) - 8-10 баллов соответствует отметке «5».

Пакет диагностических методик

Оценочный лист контрольной работы (Приложение 1)

Таблица «Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерный кружок» (Приложение 2)

Входной контроль, промежуточная аттестация, итоговая аттестация (Приложение 3)

Методические материалы

1. Интеллектуальная викторина «Осень» <https://cloud.mail.ru/public/TE7k/5ki2VUxLM>;
2. Интеллектуальная викторина «Зима» <https://cloud.mail.ru/public/2Kv8/PiRBXLaUJ>;
3. Поход в лес <https://cloud.mail.ru/public/4ZDL/4RLamqCG>;
4. Интеллектуальная викторина «ЗОЖик» <https://cloud.mail.ru/public/2bzb/3wvxsHpcY>;
5. Интеллектуальная викторина «Весна» <https://cloud.mail.ru/public/3apX/5mjruE7tu>;

Формы и методы работы:

Учитывая возрастные и психологические особенности обучающихся, для реализации программы используют различные формы и методы обучения:

I. Методы по источнику получения знаний:

А) Устные методы:

- Объяснение характеризуется лаконичностью и четкостью изложения. При подготовке к практической работе объясняю, как выполнить ее, проговариваем самые трудные задания.

- Рассказ применяется на занятиях для сообщения новых знаний. На рассказ отводится мало времени, поэтому содержание его очень краткое. Использую рассказ в изучении темы, где коротко рассказываю исторические сведения, теоретические основы темы и т.п. На занятиях рассказ часто переходит в беседу.

- Беседа имеет целью приобретение новых знаний и закрепление их путем устного обмена мнениями педагога и воспитанников. Беседа способствует активизации детского мышления. Беседа обычно занимает 10-15 минут, в ходе ее предусматривается также анализ практических работ, проектов, обсуждение технологии работы, оценка качества работы.

- Б) Наглядные методы обеспечивают непосредственное восприятие учащимися конкретных предметов и их образов. На занятиях использую изобразительные пособия (схемы, таблицы, картины, чертежи). Использование компьютерных технологий (презентации)

II. Методы по познавательной активности

А) Репродуктивный метод способствует формированию умений запоминать информацию и воспроизводить ее. При выполнении практических занятий репродуктивная деятельность детей выражена в форме упражнений. Систему упражнений строю таким образом, чтобы в них постоянно вносились элементы новизны.

Б) Проблемно-поисковый метод включает в себя элементы репродуктивной и поисковой деятельности. Воспитанникам не дается окончательное решение задачи, часть посильных вопросов дети решают самостоятельно.

III. Методы стимулирования и мотивации познавательной деятельности

Важнейшая задача педагога – обеспечение появления у воспитанников положительных эмоций по отношению к учебной деятельности, к ее содержанию, формам и методам осуществления.

Одним из приемов создания ситуации успеха служит подбор не одного, а небольшого ряда заданий нарастающей сложности. В изучении каждой темы первое занятие проще, чем последующие.

Другим приемом служит дифференцированная помощь ребенку при выполнении задания.

Огромные потенциальные возможности для развития детей несет в себе игра, поэтому игровой метод должен широко использоваться в кружковой работе. Через игру на занятиях происходит психологическая подготовка ребенка к будущему труду, воспитание любви к работе, формирование устойчивого интереса к новой технике. Исходя из содержания программы, провожу различные познавательные игры: игры-путешествия, сюжетно-ролевые, конкурсы-соревнования и др. Игры-путешествия, которые часто используются в кружковой работе, основаны на первоначальных представлениях детей о теме занятия. При этом важен тот восторженный интерес, с которым подавляющее большинство ребят воспринимает предложенную информацию. Игры-путешествия связаны с воображаемой ситуацией.

Результативность и успешность применения методов обучения зависит от того, насколько они способствуют развитию самостоятельности и творческой активности обучающихся.

В современных условиях одной из актуальных задач является повышение эффективности методов обучения. Трудно отдать предпочтение одному или нескольким методам. Здесь необходим комплексный подход. Успех обеспечивает система методов обучения. Нужно знать специфические условия, в которых проявляется преимущество каждого из методов. Разработка такого комплексного подхода является наиболее перспективной.

Дидактический материал:

Сборник практических работ «Paint»

Сборник практических работ «Word»

Сборник практических работ «ЛогоМиры»

Плакаты

«Гимнастика для глаз»

«Правила работы на клавиатуре»

«Как хранят информацию в компьютере»

«Подготовка текстовых документов»

«Компьютер и информация»

«Знакомство с клавиатурой»

«Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатике»

«Техника пожарной безопасности»

Презентации:

«Техника безопасности и и правила поведения в кабинете информатике»

«Как хранят информацию в компьютере»

«Передача информации»

«Кодирование информации»

2.5. Условия реализации программы

Для организации и осуществления воспитательно-образовательного процесса необходим ряд компонентов, обеспечивающих его эффективность:

Кадровое условие реализации программы

Для реализации данной программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями технической и естественнонаучной направленности, предмета «информатика».

Помещение:

Для реализации данной программы необходимо помещение площадью на одного ребенка 4,5м²

Технические средства обучения:

- * мультимедийный проектор;
- * экспозиционный экран;
- * персональный компьютер (ноутбук), для каждого ученика

Оборудование:

- * Учебные столы ростовой группы № 4;
- * Стулья ростовой группы № 4;
- * Шкаф.

2.6. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Бородин М. Н. Информатика. Программы для общеобразовательных учреждений. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Буйлова Л.Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ // Молодой ученый. - №15, 2015. - С. 567-572.
3. Гончарова Е.В. Дополнительное образование детей в схемах, таблицах и определениях \ Гончарова Е.В, Телегина И.С. – Нижневартонск: Издательство НВГУ, 2013. - 139 с.
4. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р). [Электронный ресурс] - <http://docs.cntd.ru/document/420219217> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
5. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ в организациях, осуществляющих образовательную деятельность в Иркутской области. Составители Т.А. Татарникова, Т.А. Павловская. - Иркутск, 2016, 21с.
6. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс]- <http://dopedu.ru/metodopit.html> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] - http://minobr.gov-turman.ru/files/Prikaz_1008.pdf (Дата обращения 29.03.2016 г.).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей" (вместе с "СанПиН 2.4.4.3172-14. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы...")» (Зарегистрировано в Минюсте России 20.08.2014 года № 33660). [Электронный ресурс] - http://www.oskoluno.ru/documents/otdel-dop-obraz/post-san_vrach_RF-41_04-07-2014.pdf (Дата обращения 29.03.2016 г.).
9. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 года № 09-3242 «О направлении информации. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)». [Электронный ресурс] - <http://docs.cntd.ru/document/420331948> (Дата обращения 29.03.2016 г.).
10. Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 14.12.2015 года № 09-3564 «О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеразвивающих программ». [Электронный ресурс]- <http://mosmetod.ru/metodicheskoe-prostranstvo/sredne-professionalnoe-obrazovanie/normativnye-dokumenty/pismo-ministerstva-obrazovaniya-i-nauki-rossijskoj-federatsii-ot-14-12-2015-09-3564-o-vneurochnoj-deyatelnosti-i-rea.html> (Дата обращения 29.03.2016 г.).

11. Федеральный закон от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» [Электронный ресурс] - <http://base.garant.ru/70291362/> (Дата обращения 29.03.2016 г)
12. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.Вершникова

Литература для детей и родителей

1. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей. – СПб., 1996
2. Информатика, 5-6 класс, Начальный курс, Макарова Н.В., 2005.
3. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011 г.
4. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 4 класс – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2011 г.
5. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 1991
6. Успенская Л.П., Успенский М.Б. Учитесь правильно говорить: Книга для учащихся: Ч. 1. М.: Просвещение, 1993.

Сайты

1. Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»
<http://www.lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>
2. Инфоурок <https://infourok.ru/>
3. Сообщество учителей информатики <http://informatiki.tgl.net.ru/kopilka>
4. Online Test Pad <http://onlinetestpad.com/ru-ru/Main/Capabilities.aspx>

**Календарный учебно-тематический план дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерный кружок»
1 год обучения**

№	дата	название раздела; темы раздела; темы занятия	объем часов	форма занятия	форма аттестации (контроля)
№1.		Раздел 1 Вводное занятие. Информационные технологии, информация. Правила техники безопасности при работе в кабинете ВТ. Входной контроль.	2	Беседа, контрольная работа	тест
№2.		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Организация хранения информации в компьютере.	2	Лекция, практическое занятие	
№3.		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Информация в компьютере.	2	Лекция, практическое занятие	
№4		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Передача информации.	2	Лекция, практическое занятие	
№5.		Раздел 2 «Информация вокруг нас» В мире кодов. Способы кодирования информации	2	Лекция, практическое занятие	
№6		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Практическая работа» кодирование информации»	2	Лекция, практическое занятие	
№7		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Обработка информации.	2	Лекция, практическое занятие	
№8		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Изменение формы представления информации	2	Лекция, практическое занятие	
№9.		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Получение новой информации.	2	Лекция, практическое занятие	
№10		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Поиск информации	2	Лекция, практическое занятие	
№11		Раздел 2 Обобщающий урок по теме «Информация вокруг нас» текущий контроль	2	практическое занятие, самостоятельная работа	тест

№12		Раздел 3 Графический редактор PAINT. Графический редактор Paint. Окно. Инструменты	2	Лекция, практическое занятие	
№13		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Графический объем. Шоколад», «Прорисовка объема. Кубик»	2	Практическое занятие	
№14		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Графический объем. Фонарик»	2	Лекция, практическое занятие	
№15		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Прием копирования с наложением и пересечением. Мяч с полосками. Луна»	2	Лекция, практическое занятие	
№16		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Прием прорисовки объема. Пуговица. Пирамида»	2	Лекция, практическое занятие	
№17		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Элементы коллажирования. Коллаж с игрушками»	2	Лекция, практическое занятие	
№18		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисование по пикселям»	2	Лекция, практическое занятие	
№19		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисование по пикселям»	2	Лекция, практическое занятие	
№20		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Пазл»	2	Лекция, практическое занятие	
№21		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Выделение, копирование, разворот. Снежинки». «Прорисовка объекта снеговик»	2	Лекция, практическое занятие	
№22		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Прорисовка игрушек на елку»	2	Лекция, практическое занятие	
№23		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Создание новогодней открытки»	2	Лекция, практическое занятие	
№24		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Создание новогодней открытки»	2	Практическое занятие	

№25		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем пляж»	2		
№26		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем космос»	2		
№27		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем космос»	2		
№28		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем сказку колобок»	2		
№29		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем сказку колобок»	2		
№30		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «рисуем листья осенних деревьев»			
№31		Раздел 3 Графический редактор PAINT Практическая работа «Рисуем осенние деревья»			
№32		Раздел 3 Графический редактор PAINT «Рисуем осень» Текущий контроль	2	Самостоятельная работа	Выполнение рисунка
№33		Раздел 4. Знакомство со стандартными программами. «Блокнот» Назначение программы Блокнот. Структура окна. Работа с текстом.	2	Лекция, практическое занятие	
№34		Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» Назначение программы Калькулятор. Структура окна. Виды калькулятора.	2	Лекция, практическое занятие	
№35		Раздел 5. Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор» Работа с простейшими арифметическими действиями. Текущий контроль	2	Самостоятельная работа	Решение задач при помощи калькулятора.
№36		Раздел 6.Текстовый редактор WORD MS Word. Запуск и выход. Состав окна	2	Лекция, практическое	

				занятие	
№37		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Создание нового документа. Шаблоны. Сохранение документов.	2	Лекция, практическое занятие	
№38		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Открытие документов. Возможности окна "Открытие документов"	2	Лекция, практическое занятие	
№39		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Параметры страницы. Правила набора текста. Выделение	2	Лекция, практическое занятие	
№40		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Проверка правописания. Шрифты. Форматирование символов.	2	Лекция, практическое занятие	
№41		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Панель форматирования. Гориз. линейка	2	Лекция, практическое занятие	
№42		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Списки. Колонки. Колонтитулы. Границы.	2	Лекция, практическое занятие	
№43		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Оформление текстов с помощью WORDART	2	Лекция, практическое занятие	
№44		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Работа с графическими объектами.	2	Лекция, практическое занятие	
№45		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Настройка изображения. Автофигуры.	2	Лекция, практическое занятие	
№46		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Создание таблиц	2	Лекция, практическое занятие	

№47		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Редактирование таблиц	2	Практическое занятие	
№48		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Редактирование таблиц	2	Практическое занятие	
№49		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Составление кроссворда	2	Практическое занятие	
№50		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Составление кроссворда	2	Практическое занятие	
№51		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Текущий контроль	2	Контрольная работа	Выполнение контрольной работы.
№52		Раздел 7. Развивающие игры Игры. Виды игр.	2	Практическое занятие	
№53		Раздел 7. Развивающие игры Игры на внимательность (поиск предметов)	2	Практическое занятие	
№54		Раздел 7. Развивающие игры Игры на внимательность (поиск предметов)	2	Практическое занятие	
№55		Раздел 7. Развивающие игры Игры на внимательность (поиск предметов)	2	Практическое занятие	
№56		Раздел 7. Развивающие игры Польза и вред игр.	2	Практическое занятие	
№57		Раздел 7. Развивающие игры Игры на мышление.	2	Практическое занятие	
№58		Раздел 7. Развивающие игры Игры на мышление.	2	Практическое занятие	

№59		Раздел 7. Развивающие игры Игры на мышление.	2	Практическое занятие	
№60		Раздел 7. Развивающие игры ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ	2	Практическое занятие	
№61		Раздел 7. Развивающие игры ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ	2	Практическое занятие	
№62		Раздел 7. Развивающие игры ИГРЫ В СЕТИ ИНТЕРНЕТ	2	Практическое занятие	
№63	Дата	Раздел 7. Развивающие игры название раздела; темы раздела; темы занятия Построения дерева игры.	Кол- во часов	2	Практическое занятие форма занятия форма
№64		Раздел 7. Развивающие игры Построения дерева игры.	2	Практическое занятие	аттестации (контроля)
№1 №65		Раздел 1 Введение. Вводное занятие. Из чего состоит Раздел 7. Развивающие игры компьютер? «Техника безопасности на уроках Планирование игр информатики»	2	2	Лекция Практическое занятие
№66		Раздел 7. Развивающие игры Раздел 2 «Информация вокруг нас» Разработка игр в графическом редакторе Paint	2	2	Лекция, практическое занятие
№2. №67		Информация в природе и технике Тема 7. Развивающие игры Разработка игры в графическом редакторе Paint	2	2	Практическое занятие
№3 №68		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Тема 7. Развивающие игры Определение и виды информации Разработка игры в графическом редакторе Paint	2	2	Лекция, практическое занятие
№4 №69		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Тема 7. Развивающие игры Передача информации.	2	2	Игра Игра. Лекция
№5. №70		Раздел 2 «Информация вокруг нас» Свойства информации.	2	2	Лекция, практическое занятие
№6 №71		Тема 8. Знакомство с медиапродукцией Раздел 2 «Обобщающий урок по теме «Информация назначение и возможности медиапродукции внутри нас» текущий контроль	2	2	Практическое занятие Самостоятельная работа
№7. №72		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT.История городецкой росписи. Текущий контроль	2	2	Лекция, практическое занятие
№8 №73		Тема 8. Знакомство с медиапродукцией Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT.Сюжетная мультифильмов, сказок Основы композиции городецкой росписи. Дуги, Промежуточная аттестация листки.	2	2	Лекция, практическое занятие

№9.		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT. Городецкие цветы, поэтапное рисование бутона и ягодки	2	Лекция, практическое занятие	
№10.		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT. Городецкие цветы, поэтапное рисование купавы и розана.	2	Лекция, практическое занятие	
№11		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT Городецкие цветы, поэтапное рисование городецкой розы.	2	Лекция, практическое занятие	
№12		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT. Городецкие птицы, поэтапное рисование петуха.	2	Лекция, практическое занятие	
№13		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT Городецкие птицы, поэтапное рисование лебедя.	2	Лекция, практическое занятие	
№14		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT Городецкие птицы, поэтапное рисование павлина.	2	Лекция, практическое занятие	
№15		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT. Композиция в городецкой росписи	2	Лекция, самостоятельная работа	тест
№16		Раздел 3 Городецкая роспись в графический редактор PAINT. Текущий контроль	2	Самостоятельная работа	Самостоятельное составление композиции
№17		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Интерфейс программы (структура окна) Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	
№18.		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Работа со стилями в Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	
№19		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Создание нового слайда, фон слайда в Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	
№20.		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Вставка рисунков и других объектов на слайд в Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	

№21		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Создание скриншотов Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	
№22		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Анимация на слайдах в Power Point.	2	Лекция, практическое занятие	
№23		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Творческая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№24		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Творческая работа	2	Лекция, практическое занятие	
№25		Раздел 4. Создание презентаций с помощью Power Point. Обобщающий урок по теме «Power Point» текущий контроль	2	Защита презентации	Решение кроссворда, демонстрация презентации
№26		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе Запуск программы, режим работы калькулятора	2	Лекция, практическое занятие	
№27		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора	2	Лекция, практическое занятие	
№28		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе. Управление Калькулятором, обычный режим работы Калькулятора	2	Лекция, практическое занятие	
№29		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе. Порядок действий, инициализация калькулятора	2	Лекция, практическое занятие	
№30		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе Использование памяти, Инженерный режим работы калькулятора	2	Лекция, практическое занятие	
№31		Раздел 5. Элементарные вычисления на калькуляторе Обобщающий урок по теме: «Элементарные вычисления на калькуляторе». Текущий контроль т	2	Контрольная работа	Решение задач
№32		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Форматирование документа, вставка рисунков в редакторе	2	Лекция, практическое занятие	

		WORD			
№33		Раздел 6.Текстовый редактор WORD вставка специальных символов в редакторе WORD		Лекция, практическое занятие	
№34		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Создание перекрестных ссылок в редакторе WORD	2	Лекция, практическое занятие	
№35 .		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Форматирование абзацев, работа с линейкой в редакторе WORD	2	Лекция, практическое занятие	
№36 .		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Рисование в редакторе WORD	2	Лекция, практическое занятие	
№37 .		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Рисование в редакторе WORD		Лекция, практическое занятие	
№38 .		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Ввод формул в редакторе WORD	2	Лекция, практическое занятие	
№39 .		Раздел 6.Текстовый редактор WORD Обобщающий урок по теме: «Текстовый редактор WORD» ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ	2	Самостоятельная работа	Решение кроссворда
№40		Раздел 7. Решение головоломок (логических задач)	2	Лекция, практическое занятие	
№41 .		Раздел 7. Решение головоломок (логических задач) Текущий контроль	2	Игра	Решение головоломок (логических задач)
№42		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Знакомство с программой ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№43		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Графический редактор в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	

№44		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Графический редактор в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№45		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Инструменты, команды в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№46		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Практическая работа «Пейзаж»	2	Лекция, практическое занятие	
№47		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Создание альбома, знакомство с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки, сохранение альбома в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№48		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ Рисование. Палитра в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№49		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ Команды управления Черепашкой в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№50		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ Работа с Черепашкой (копирование, перемещение, смена цвета) в программе ЛогоМиры	2	Лекция, практическое занятие	
№51		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ. Творческая работа	2	Лекция, творческая работа	
№52		Раздел 8. Разработка простейших компьютерных программ Текущий контроль	2	Творческая работа	Создание собственного сюжета

№53		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Основные блоки клавиш.	2	Лекция, занятие	практическое	
№54		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш.	2	Лекция, занятие	практическое	
№55		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Функциональные клавиши	2	Лекция, занятие	практическое	
№56		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Клавиши управления курсором.	2	Лекция, занятие	практическое	
№57		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Управляющие клавиши	2	Лекция, занятие	практическое	
№58		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Работа на клавиатурном тренажере.	2	Лекция, занятие	практическое	
№59		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Работа на клавиатурном тренажере.	2	Лекция, занятие	практическое	
№60		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. Работа на клавиатурном тренажере.	2	Лекция, занятие	практическое	
№61		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере.	2	Лекция, занятие	практическое	
№62		Раздел 9. Работа на клавиатурном тренажере. «Клавиатурные гонки».	2	игра		Соревнование набор текста на скорость
№63		Раздел 10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Звуковые редакторы	2	Лекция, занятие	практическое	

№64		Раздел 10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении Видео редакторы.	2	Лекция, практическое занятие	
№65		Раздел 10. Мультимедийная информация и ее применение в обучении Плееры, их отличие. Текущий контроль.	2	Практическое занятие, самостоятельная работа	тест
№66		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Передача информации. Локальные компьютерные сети	2	Лекция, практическое занятие	
№67		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Безопасность в Интернете. Антивирусные программы	2	Лекция, практическое занятие	
№68		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Электронная почта. Практическая работа «Работа с электронной почтой»	2	Лекция, практическое занятие	
№69		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Файловые архивы, практическая работа «Загрузка файлов с архива»	2	Лекция, практическое занятие	
№70		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Поиск информации в Интернете.	2	Лекция, практическое занятие	
№71		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. «Поиск Информации в интернете»	2	Практическое занятие	
№72		Раздел 11. Сетевые технологии. Интернет. Обобщающий урок по теме «Сетевые технологии. Интернет.» Итоговая аттестация	2	Контрольная работа	Контрольная работа

**ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ КОНТРОЛЬНОЙ РАБОТЫ,
РЕЗУЛЬТАТЫ ВХОДНОГО КОНТРОЛЯ ЗУН,
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ И ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Группа _____ Год обучения _____ учебный год 20__-20__
Объединение _____ пос. _____
Педагог _____
Программа _____
Количество обуч-ся в группе по списку _____
Количество обуч-ся выполнявших работу _____
Причины отсутствующих _____

ПАРАМЕТРЫ (должны знать, должны уметь)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы – освоено 1/2 программы

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы – освоено более 2/3 программы, (практически полностью)

ИНДИКАТОРЫ:

Недостаточный, нулевой - 0-2 балла соответствует отметке «2».

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы – освоено 1/2 программы – 2-4 балла соответствует отметке «3».

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 5-7 баллов соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы – освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 8-10 баллов соответствует отметке «5».

№ п/п	Фамилия Имя обучающегося	параметры					Всего Баллов или среднее значение всех параметров	Уровень	Отметка
		1	2	3	4	5			
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
7.									
8.									
9.									
10.									
11.									
12.									
итог	Недостаточный, нулевой уровень - __ человек Достаточный, средний, удовлетворительный уровень - __ человек Оптимальный, хороший уровень - __ человек. Высокий, отличный уровень - __ человек.								

Вывод: причины результата (слишком высокого, или низкого)

Пути решения проблемы

При анализе результатов промежуточного и итогового контроля в учебной группе необходимо указать следующее:

Качество знаний (% качества) определяется в процентах и рассчитывается по формуле:
(кол-во «5» + кол-во «4») / кол-во обучающихся в группе * 100%

Например, в результате итогового контроля обучающиеся получили следующие отметки:

«2» - 0 детей

«3» - 2 детей

«4» - 4 детей

«5» - 6 детей

$(6 + 4) = 10 / 12 * 100\% = 83\%$, Таким образом, качество знаний составляет 83%

Уровень обученности (% обученности) определяется в процентах и рассчитывается по формуле: $(\text{кол-во «2»} * 0,12 + \text{кол-во «3»} * 0,36 + \text{кол-во «4»} * 0,64 + \text{кол-во «5»} * 1) / 12 * 100\%$

$(0 * 0,12 = 0; 3 * 0,36 = 0,72; 4 * 0,64 = 2,56; 6 * 1 = 6.) 0,72 + 2,56 + 6 = 9,28 / 12 * 100\% = 77\%$, таким образом уровень обученности составляет 77%

Средний балл вычисляется по формуле: $(\text{кол-во «2»} * 2 + \text{кол-во «3»} * 3 + \text{кол-во «4»} * 4 + \text{кол-во «5»} * 5) / 12 = ((3 * 2 = 6; 4 * 4 = 16; 6 * 5 = 30. 6 + 16 + 30 = 52) / 12 = 4,3)$ Таким образом средний балл составляет 4,3

Оценка уровня подготовки обучающихся и освоения ими соответствующей дополнительной общеразвивающей программы проводится ежегодно в форме зачета, контрольной работы, постановки, защиты творческой работы или проекта, конкурсных программ, академического концерта, итогового занятия, творческого отчета, смотров, выставок и т.д. по отдельным видам деятельности, предметам, курсам, дисциплинам, установленным в дополнительной общеразвивающей программе объединения.

Приложение 2

Параметры и критерии оценивания предметных знаний, умений и навыков по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерный кружок»

1 год обучения

Параметры оценивания	1-й год обучения			Форма проверки, диагностики	Методы, методики диагностики
	Критерии оценивания	Теоретические знания	Практическая работа		
Освоение разделов. Введение	Знает правила техники безопасности; правила работы за компьютером;	правила техники безопасности; правила работы за компьютером;		Контрольная работа	Наблюдение, опрос
Информация вокруг нас	Знает об обработке, хранении информации	Организация хранения информации в компьютере. Информация в компьютере. Диски. Дискеты.	Практическая работа» кодирование информации»	Тест	Наблюдение, опрос, тест

Графический редактор PAINT	Знать назначение и работу графического редактора PAINT;	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Цвет в графике. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).	Выполнение рисунка	Тест	Наблюдение, опрос, тест
Знакомство со стандартными программами. «Блокнот»	Знать назначение и работу стандартных программ «Блокнот»	Назначение программы. Структура окна.	Работа с текстом. Набор текста и редактирование. Копирование, перемещение текста. Исправление ошибок.		Наблюдение, опрос
Знакомство со стандартными программами. «Калькулятор»	Знать назначение и работу стандартных программ «Блокнот»	Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.		Самостоятельная работа	Наблюдение, опрос, самостоятельная работа

Текстовый редактор WORD	Знать возможности текстового редактора WORD;	Назначение, запуск/ закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Создание, хранение и считывание документа. Основные операции с текстом Внесение исправлений в текст. Режим вставки (символов, рисунков). Рисунок в WORD. Параметры страницы. Оформление текстов с помощью WORDART. Таблицы.	Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	Контрольная работа	Наблюдение, опрос, контрольная работа
Развивающие игры	Уметь составлять алгоритмы; реализовывать алгоритмы	Игры на внимательность (поиск предметов) Стратегические игры. Выигрышная стратегия. Построения древа игры	Построение древа игры	Разработка игры	Разработка игры
Знакомство с медиапродукцией	Знать о мультимедийная информация и ее применение в обучении	Графические редакторы. Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.		Промежуточная аттестация	Контрольная работа

2 год обучения

Параметры	2-й год обучения		Ф о р м а	М е т о д
-----------	------------------	--	-----------	-----------

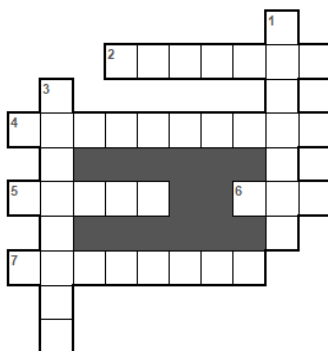
оценивания	Критерии оценивания	Теоретические знания	Практическая работа		
Освоение разделов. Введение	Знает правила техники безопасности; правила работы за компьютером;	правила техники безопасности; правила работы за компьютером;			Наблюдение, опрос
Информация в природе и технике	Знает об обработке, хранении информации	Информация в природе и технике, определение информации, информатика, свойства информации	Практическая работа» кодирование информации»	тест	Наблюдение, опрос, тест
«Городецкая роспись в графическом редакторе PAINT»	Знать назначение и работу графического редактора PAINT;	Графический редактор PAINT. Работа с палитрой цветов	Практическая работа «Городецкая роспись в графическом редакторе PAINT»	Практическая работа, тест	Наблюдение, опрос, тест,
Создание презентаций с помощью Power Point	Знать назначение и работу программы Power Point;	Создание презентаций с помощью Power Point. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. Работа со стилями. Создание нового слайда, фон слайда. Вставка рисунков и других объектов на слайд. Создание скриншотов. Анимация на слайдах	Создание презентации на свободную тему	Кроссворд, демонстрация презентации	Наблюдение, опрос, демонстрация презентации

Элементарные вычисления на калькуляторе	Знать назначение и работу стандартных программ «калькулятор»	Элементарные вычисления на калькуляторе (Сложение и вычитание чисел) Назначение программы. Структура окна. Виды калькулятора. Работа с простейшими арифметическими действиями. Решение задач.	Решение задач	Решение задач	Наблюдение, опрос, Решение задач
Работа в текстовом процессоре WORD	Знать возможности текстового редактора WORD;	Работа в текстовом процессоре WORD. Форматирование документа, вставка рисунков. Создание таблиц, вставка специальных символов. Создание перекрестных ссылок. Форматирование абзацев. Сохранение документа. Печать.	Составление кроссвордов. Поиск и исправление ошибок. Копирование и перемещение текста. Проверка орфографии. Форматирование текста (изменение шрифтов, оформление абзаца).	кроссворд	Наблюдение, опрос, решение кроссворда
Решение головоломок (логических задач)	Уметь составлять алгоритмы; реализовывать алгоритмы	Решение головоломок (логических задач). Тесты на внимательность.	Решение онлайн головоломок (логических задач)	игра	игра

Разработка простейших компьютерных программ	Знать основные принципы работы компьютерных программ	Разработка простейших компьютерный программ. Работа в среде программирования «Логомиры». Простейшие элементы программирования в офисных приложениях.	Работа над проектом «моя первая программа». Выполнение различных сюжетов в программе «ЛогоМиры»	Практическая работа в программе «ЛогоМиры»	Наблюдение, опрос, практическая работа
Работа на клавиатурном тренажере.	Знать правила набора текста	Основные блоки клавиш. Работа с алфавитно-цифровым блоком клавиш. Функциональные клавиши. Клавиши управления курсором. Управляющие клавиши. «Клавиатурные гонки онлайн».	Работа на клавиатурном тренажере	соревнование	Наблюдение, опрос, соревнование
Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Графические редакторы.		Звуковые редакторы. Видео редакторы. Плееры, их отличие.		Тест	Наблюдение, опрос, тест

Сетевые технологии.	Уметь работать с файлами (создавать, сохранять, осуществлять поиск); пользоваться антивирусными программами; осуществлять ручной поиск вредоносных программ распознавать некоторые вирусы	Интернет. Компьютерные сети. Локальная компьютерная сеть. Глобальная компьютерная сеть. Браузеры. Поиск информации в интернете. Почтовые сервисы. Образовательные сайты. Работа в чатах, регистрация на почтовом сервере. Подведение итогов.	Практическая работа «Поиск Информации в интернете»	Контрольная работа	Контрольная работа
---------------------	---	---	--	--------------------	--------------------

1. Входной контроль: компьютерный кружок 1 год обучения
Онлайн кроссворд "Основные понятия информатики"



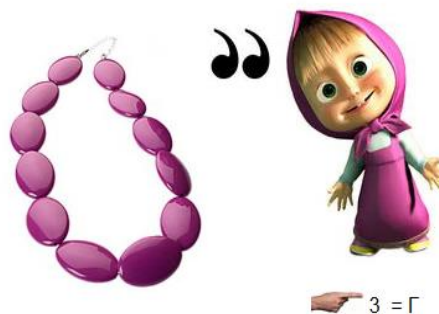
ПО ГОРИЗОНТАЛИ

2. Объект, который служит для наглядного представления информации 4. Знания, сведения об окружающем нас мире 5. Название графического редактора 6. Другое название шифра 7. Эффект, используемый в презентации

ПО ВЕРТИКАЛИ

1. Устройство вывода 3. Всемирное хранилище информации.

Ребусы:



Тест «Техника безопасности в кабинете информатики»

I – вариант

- 1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?
 - a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
- 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
 - a) 15-20 см
 - b) 50-70 см
 - c) Меньше 40 см
 - d) 90-110 см
- 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.

- c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
- 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
- a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
- 5) При появлении запаха гари нужно...
- a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
- 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
- a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
- 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
- a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесть, бегать по кабинету.
 - d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
- 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
- a) Делать то же, что все делают.
 - b) Спокойно ожидать указания преподавателя.
 - c) Медленно покинуть кабинет.
 - d) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
- a) Не допускается до занятий.
 - b) Должен пройти снова инструктаж.
 - c) Получает двойку.
 - d) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя: а) Трогать устройства сигнализации.
- b) Медленно передвигаться по кабинету.
 - c) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - d) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
- 11) При входе посетителей учащиеся должны...
- a) Сидеть на месте.
 - b) Подняться и поприветствовать гостя.
 - c) Крикнуть «Здравствуйте».
 - d) Спокойно поздороваться с гостем.
- 12) Ученик не имеет права в кабинете информатики...
- a) Самостоятельно включать и выключать компьютер, монитор.
 - b) Пользоваться преподавательским компьютером.
 - c) Пользоваться интерактивной указкой при ответах у доски.
 - d) Начинать работу по указанию учителя.
- 13) Во время работы ученик должен...

- a) Обращаться бережно с техникой.
 - b) Бить сильно по клавишам клавиатуры.
 - c) Сообщать учителю о неисправностях техники.
 - d) Периодически разбирать системный блок.
- 14) Ученик не имеет права...
- a) Отключать и подключать провода питания.
 - b) Касаться пальцами экрана монитора.
 - c) Работать чистыми руками.
 - d) Работать влажными руками.
- 15) Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые...
- a) 25 минут
 - b) 45 минут
 - c) 1 час
 - d) Можно не делать

1 задание (информатика)	2 задание (ребусы)	3 задание техника безопасности
Максимальное количество баллов 7	Максимальное количество баллов 3	Максимальное количество баллов 15

Критерии оценивания

Максимальное количество баллов – 25

Высокий уровень от 20 до 25 баллов - отметка 5

Оптимальный (хороший) уровень - от 16 до 20 баллов - отметка 4

Средний, (удовлетворительный) уровень - от 14 до 16 баллов отметка 3

Низкий уровень - менее 14 баллов - отметка 2

Текущий контроль по разделу «Информация вокруг нас» **Тест**

1. Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты, фотографии – это примеры:
 - числовой информации
 - звуковой информации
 - текстовой информации
 - видеоинформации
2. Дайте самый полный ответ: Информация – это...
 - прогноз погоды
 - то, что передают по телевизору в выпусках новостей
 - сведения об окружающем нас мире

3. С помощью какого органа чувств человек получает большую часть информации?
- кожа
 - глаза
 - нос
 - язык
 - уши
4. Количественные характеристики объектов окружающего мира — возраст, вес, рост человека, численность населения, запасы полезных ископаемых, площади лесов и т. д. — представляют в форме
- числовой информации
 - текстовой информации
 - видеоинформации
 - графической информации
 - звуковой информации
5. Дайте самый полный ответ. Информатика — это ...
- умение обращаться с компьютером
 - умение составлять компьютерные программы
 - наука об информации и способах ее хранения, обработки и передачи с помощью компьютера
6. Все, что мы слышим, — человеческая речь, музыка, пение птиц, шелест листвы, сигналы машин — относится к
- числовой информации
 - текстовой информации
 - графической информации
 - звуковой информации
 - видеоинформации
7. Все, что напечатано или написано на любом из существующих языков, относится к
- числовой информации
 - текстовой информации
 - графической информации
 - звуковой информации
 - видеоинформации
8. Укажите лишнее:
- Лицо
 - Нос
 - Глаза
 - Уши
 - Язык
9. С помощью какого органа чувств человек получает осязательную информацию?
- уши
 - глаза
 - кожа
 - нос
 - язык

Критерии оценивания:

менее 50 % — «2»






51 - 75 % — «3»

76 - 98 % — «4»






99 -100 % — «5»

**Текущий контроль по разделу «Графический редактор PAINT»,
Тест**






1. Укажите инструмент для рисования прямой линии

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






2. Укажите инструмент для рисования скругленного прямоугольника

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






3. Укажите инструмент для рисования кривой линии

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 






4. Укажите инструмент для рисования многоугольника

- A) 
- B) 
- C) 
- D) 
- E) 

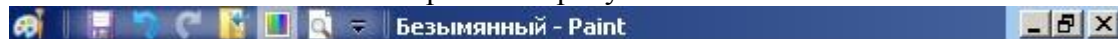
5. Установите соответствие

- | | |
|--|------------------------------------|
| A)  | 1) карандаш |
| B)  | 2) выделение прямоугольной области |
| C)  | 3) выделение произвольной области |
| D)  | 4) определение цвета рисования |
| E)  | 5) заливка |

6. Установите соответствие

- | | |
|--|----------------|
| A)  | 1) текст |
| B)  | 2) распылитель |
| C)  | 3) масштаб |
| D)  | 4) кисть |
| E)  | 5) ластик |

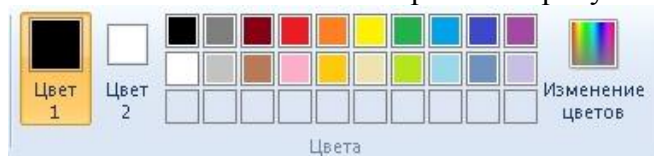
7. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



- A) рабочая область
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка

- D) строка состояния
- E) палитра

8. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



- A) панель быстрого доступа
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка
- D) строка состояния
- E) палитра

9. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



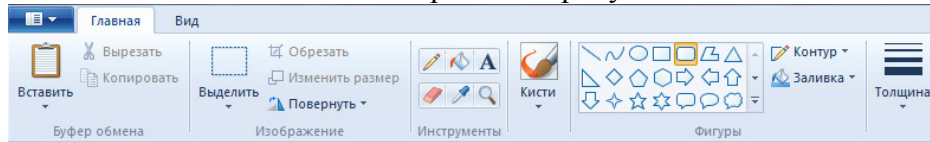
- A) панель быстрого доступа
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка
- D) строка состояния
- E) палитра

10. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



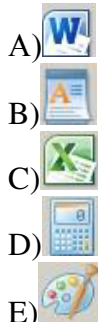
- A) панель быстрого доступа
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка
- D) строка состояния
- E) палитра

11. Какой элемент окна Paint изображен на рисунке



- A) панель быстрого доступа
- B) лента вкладок
- C) строка заголовка
- D) строка состояния
- E) палитра

12. Какой значок имеет графический редактор Paint



13. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- A) наклон
- B) поворот



- С) уменьшение размеров
- Д) растяжение
- Е) обрезка

14. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) увеличение размеров
- Е) обрезка



15. Какие действия были произведены с рисунком

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) копирование
- Е) обрезка



16. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) увеличение размеров
- Е) обрезка



17. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) увеличение размеров
- Е) обрезка



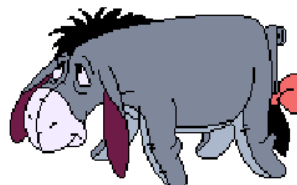
18. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) увеличение размеров
- Е) обрезка



19. Какие действия были произведены с рисунком после копирования

- А) наклон
- В) поворот
- С) уменьшение размеров
- Д) растяжение
- Е) обрезка



20. Какую клавишу необходимо использовать для рисования правильных фигур

- А) Shift
- В) Back Space
- С) Delete
- Д) Caps Lock
- Е) Ctrl

21. Укажите расширение, которое может иметь файл графического редактора Paint

- A) doc
- B) txt
- C) bmp
- D) exe
- E) rtf

22. Каким инструментом нарисован данный рисунок

- A) линия
- B) прямоугольник
- C) овал
- D) распылитель
- E) скругленный прямоугольник



23. Каким инструментом нарисован данный рисунок

- A) линия
- B) кривая
- C) овал
- D) распылитель
- E) скругленный прямоугольник



24. Укажите стандартный путь открытия графического редактора Paint

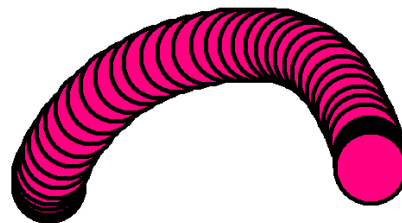
- A) Пуск – Программы – Стандартные – Paint
- B) Пуск – Программы – Служебные – Paint
- C) Пуск – Настройка – Панель управления – Paint
- D) Пуск – Документы – Мои документы – Paint
- E) правильного ответа нет

25. Сколько раз необходимо фиксировать кривую линию

- A) 10 раз
- B) 3 раза
- C) 2 раза
- D) 1 раз
- E) ни одного раза

26. С помощью какой клавиши нарисован данный рисунок

- A) Shift
- B) Back Space
- C) Delete
- D) Caps Lock
- E) Ctrl



27. Каких возможностей не предоставляет графический редактор Paint

- A) изменение толщины линий
- B) изменение цвета фона
- C) установка прозрачного выделения
- D) вставка готовых рисунков
- E) устранение эффекта красных глаз

28. Каких возможностей не предоставляет графический редактор Paint

- A) отмена предыдущего действия
- B) заливка замкнутой области
- C) изменение размеров рисунка
- D) автоматическое улучшение контрастности на рисунке

Е) изменение палитры

29. Как переводится слово Paint с английского языка

А) графическая программа

В) детская раскраска

С) рисование, краски

Д) вышивание, нитки

Е) нет правильного ответа

30. Какие форматы графических файлов не поддерживает Paint

А) jpeg

В) gif

С) tiff

Д) png

Е) нет правильного ответа

Критерии оценивания

менее 50 % – «2»

51 - 75 % – «3»

76 - 98 % – «4»

99 -100 % – «5»

менее 16 вопросов – «2»

16 - 22 вопросов – «3»

23 - 29 вопросов – «4»

29 - 30 вопросов – «5»

Самостоятельная работа

1. Вычислите при помощи калькулятора значения следующих арифметических выражений: $1 \cdot 9 + 2$, $12 \cdot 9 + 3$, $123 \cdot 9 + 4$, $1234 \cdot 9 + 5$. Попробуйте самостоятельно продолжить цепочку примеров, дающих аналогичные результаты.
2. Задумайте число, не превышающее 100. С помощью **Калькулятора** выполните следующую цепочку преобразований:
 - Умножьте задуманное число на себя;
 - К ответу дважды прибавьте задуманное число;
 - Результат разделите на задуманное число;
 - Из ответа вычтите задуманное число.Если вы чётко следовали указаниям, то у вас должно получиться число **2**
3. Задумайте любое трёхзначное число. С помощью **Калькулятора** выполните следующую цепочку преобразований:
 - Умножьте задуманное число на 3;
 - К ответу прибавьте 9;
 - К ответу прибавьте 15;
 - Из ответа вычтите 3;
 - Разделите ответ на 3;
 - Из ответа вычтите задуманное число.У вас должно получиться число **7**.
4. Задумайте любое произвольное число. С помощью **Калькулятора** выполните следующую цепочку преобразований:
 - Прибавьте к задуманному числу 25;
 - К ответу прибавьте ещё 125;
 - Из ответа вычтите 36;
 - Из ответа вычтите задуманное число;
 - Ответ умножьте на 5;
 - Ответ разделите на 2.У вас должно получиться **285**.

Текущий контроль по разделу «Текстовый редактор WORD»

Контрольная работа

Задание1. Наберите текст:

Сказка про дракона

У зелёного дракона Коши заболела голова. Пригорюнился дракон. Голову опустил. Соседи-звери не любили дракона. Ещё бы! Столько страха нагонял Коша в округе. Больной дракон ходил, летал, стонал. Но никто к нему не подходил. Наконец Коша спросил у ежа: — Почему никто не пожалеет меня, не принесёт лекарство, ведь у меня болит голова и она может отвалиться. — Ничего, — сказал колючий еж, — у тебя ещё есть две запасные головы. А вот мне свою единственную голову надо поберечь. Ёж свернулся в клубок и быстро покатился по тропинке. Кто знает, что в голове, вернее в головах у дракона!

Задание2. Отформатируйте текст в соответствии с заданием:

1. Название текста: шрифт Courier New, полужирный, 16 пт, красный, все прописные, разреженный на 2 пт.
2. Первый абзац: шрифт Tahoma, курсив, 10 пт, зачеркнутый, масштаб 150 %.
3. Второй абзац: шрифт Arial, 10 пт.

4. Для третьего абзаца установите следующие свойства: шрифт Comic Sans MS, 20 пт, зеленый, контурный, уплотненный на 2 пт.

5. Для четвертого – выделите текст желтым, курсив.

6. Две последние строчки выровняйте по правому краю.

Задание3.

Составьте таблицу по образцу

День		Предмет	День		Предмет
Понедельник	1		Четверг	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Вторник	1		Пятница	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Среда	1		Суббота	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	

Текущий контроль по разделу «Развивающие игры»

Образовательные цели: повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.

Развивающие цели: развитие навыка работы в графическом редакторе, интереса к предмету.

Воспитательные цели: воспитание лидерских качеств у учащихся.

Задачи: Собрать полноценный рисунок из деталей; развитие творческого мышления учащихся; воспитание информационной культуры учащихся.

Ход занятия.

Готовят свои рабочие места.

Настраиваются на работу.

Актуализация изучаемой темы

Тема прошлого урока?

Какие игры мы научились делать в программе «Paint»?

«Пазлы, головоломки, ребусы».

Изучение нового материала

Сегодня на занятии мы проверим – правильно ли разработаны ваши игры.

Практическая работа

Вам предлагается поменяться с соседом местами и решить его три задачи: Пазл, ребус, головоломка. И за каждую его задачу поставить оценку.

(Обучающиеся меняются местами, решив задачу двигаются по кругу, пока не сядет за свой компьютер.)

Подведение итогов

Итак, ребята все задачи решены и баллы выставлены. Давайте посчитаем у кого больше? (Ведется подсчет баллов, выявляются лучшие разработки игр). Больше всех баллов у!!!

Рефлексия

1. Что сегодня нового вы узнали на занятии?
2. Чему научились?
3. Что понравилось или не понравилось?

Промежуточная аттестация программа «Компьютерный кружок»

Тест «Техника безопасности в кабинете информатики» (11б.)

I – вариант

- 1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?
 - a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
- 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
 - a) 15-20 см
 - b) 50-70 см
 - c) Меньше 40 см
 - d) 90-110 см
- 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.
 - c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
- 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
 - a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
- 5) При появлении запаха гари нужно...
 - a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
- 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
 - a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
- 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
 - a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесться, бегать по кабинету.
 - d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
- 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
 - a) Делать то же, что все делают.
 - b) Спокойно ожидать указания преподавателя.

- с) Медленно покинуть кабинет.
 - д) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
- а) Не допускается до занятий.
 - б) Должен пройти снова инструктаж.
 - с) Получает двойку.
 - д) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя: а) Трогать устройства сигнализации.
- б) Медленно передвигаться по кабинету.
 - с) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - д) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
- 11) При входе посетителей учащиеся должны...
- а) Сидеть на месте.
 - б) Подняться и поприветствовать гостя.
 - с) Крикнуть «Здравствуйте».
 - д) Спокойно поздороваться с гостем.
- 12) Ученик не имеет права в кабинете информатики...
- а) Самостоятельно включать и выключать компьютер, монитор.
 - б) Пользоваться преподавательским компьютером.
 - с) Пользоваться интерактивной указкой при ответах у доски.
 - д) Начинать работу по указанию учителя.
- 13) Во время работы ученик должен...
- а) Обращаться бережно с техникой.
 - б) Бить сильно по клавишам клавиатуры.
 - с) Сообщать учителю о неисправностях техники.
 - д) Периодически разбирать системный блок.
- 14) Ученик не имеет права...
- а) Отключать и подключать провода питания.
 - б) Касаться пальцами экрана монитора.
 - с) Работать чистыми руками.
 - д) Работать влажными руками.
- 15) Физические упражнения при работе за компьютером рекомендуется делать через каждые...
- а) 25 минут
 - б) 45 минут
 - с) 1 час
 - д) Можно не делать

2. Графический редактор PAINT (9б)



Вопрос 2 (Горизонтальное):

Вопрос 3 (Горизонтальное):

Вопрос 4 (Вертикальное):

Вопрос 5 (Горизонтальное):

Вопрос 6 (Вертикальное):

Вопрос 7 (Горизонтальное):

Вопрос 8 (Вертикальное):

Вопрос 9 (Горизонтальное):

Вопрос 10 (Горизонтальное):

Вопрос 11 (Горизонтальное):

Вопрос 12 (Вертикальное):

Вопрос 13 (Горизонтальное):

Вопрос 14 (Вертикальное):

Вопрос 15 (Вертикальное):

Вопрос 16 (Горизонтальное):

Вопрос 17 (Вертикальное):

62

3. Создание презентаций с помощью Power Point (5б)

Заполнить пропуски:

Презентация (от лат. praesento -).
Презентация - , предназначенный для представления чего-либо (организации, проекта, продукта и т.п.).
Компьютерные являются одним из видов мультимедийных проектов.
Компьютерные презентации часто применяются в , при выступлениях на конференциях и совещаниях, они могут также использоваться на уроках в процессе учителем или докладов учеников.
Цель презентации – донести до аудитории об объекте презентации в удобной форме.
Мультимедиа (multimedia) – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, , и (мультипликацию).

Критерии оценивания

Максимальное количество баллов – 25

Высокий уровень от 20 до 25 баллов - отметка 5

Оптимальный (хороший) уровень - от 16 до 20 баллов - отметка 4

Средний, (удовлетворительный) уровень - от 14 до 16 баллов отметка 3

Низкий уровень - менее 14 баллов - отметка 2

Текущий контроль по разделу «Информационные процессы в природе, обществе и технике.

1. Информацию в бытовом смысле чаще всего понимают как:

- а) всевозможные сведения, сообщения, знания;
- б) сведения, передаваемые в форме знаков, сигналов;
- в) сведения, уменьшающие неопределенность знаний;
- г) сведения, хранящиеся на материальных носителях;
- д) знания, получаемые об окружающем мире.

2. Самую высокую информационную нагрузку несет канал:

- а) осязания;
- б) слуха;
- в) обоняния;
- г) зрения;
- д) мышечных рецепторов.

3. Для восприятия информации человек использует:

- а) каналы осязания;
- б) каналы слуха;
- в) все каналы;
- г) каналы зрения;
- д) каналы мышечных рецепторов.

4. Примером числовой информации может служить:

- а) текст учебника;
- б) цены на товары;
- в) математические формулы;
- г) таблицы умножения;
- д) детская считалка.

5. Носителем текстовой информации является...

- а) книга, написанная на любом языке;
 - б) любая книга, написанная на языке приемника информации;
 - в) фотография;
 - г) нотная грамота;
 - д) светофор.
6. Информация по способу ее восприятия человеком подразделяется на:
- а) текстовую, числовую, графическую, музыкальную, комбинированную;
 - б) обыденную, общественно – политическую, эстетическую;
 - в) социальную, техническую, биологическую, генетическую;
 - г) научную, производственную, техническую, управленческую;
 - д) зрительную, слуховую, тактильную, обонятельную, вкусовую, мышечную, вестибулярную.
7. Информация по форме представления подразделяется на:
- а) текстовую, числовую, графическую, музыкальную, комбинированную;
 - б) обыденную, общественно – политическую, эстетическую;
 - в) социальную, техническую, биологическую, генетическую;
 - г) научную, производственную, техническую, управленческую;
 - д) зрительную, слуховую, тактильную, обонятельную, вкусовую, мышечную, вестибулярную.
8. В книге содержатся...
- а) сведения;
 - б) информацию;
 - в) знания;
 - г) сообщения;
 - д) сведения и знания.
9. Учебник по математике содержит информацию следующих видов:
- а) графическую, текстовую и числовую;
 - б) графическую, звуковую и числовую;
 - в) графическую, текстовую и звуковую;
 - г) только текстовую информацию;
 - д) исключительно числовую информацию.
10. Для знакового представления информации используется
- а) язык;
 - б) речь;
 - в) письменность;
 - г) символы;
 - д) примитивы.

Критерии оценивания

менее 50 %	– «2»
51 - 75 %	– «3»
76 - 98 %	– «4»
99 -100 %	– «5»

История городецкой росписи

1. ☐ В какой город крестьяне возили свои изделия на ярмарку?
 - ☐ Косково
 - ☐ Городец
 - ☐ Репино
 - ☐ Кононо
2. ☐ Что часто служило подарком от жениха - невесте, от отца - дочери?
 - ☐ цветочный горшок
 - ☐ платье
 - ☐ прялка
 - ☐ кувшин
3. ☐ Дощечка, за которую садится пряха, втыкая в нее гребень
 - ☐ донце
 - ☐ прялка
 - ☐ палка
 - ☐ вонце
4. ☐ В каком веке возникает центр производства донец и игрушек?
 - ☐ XX
 - ☐ VII
 - ☐ XVI
 - ☐ XVIII
5. ☐ Существует ли в наше время фабрика художественных изделий?
 - ☐ да
 - ☐ нет
6. ☐ Какой цвет не является характерным для городецкой росписи?
 - ☐ коричневый
 - ☐ черный

- ☐ зеленый
- ☐ желтый

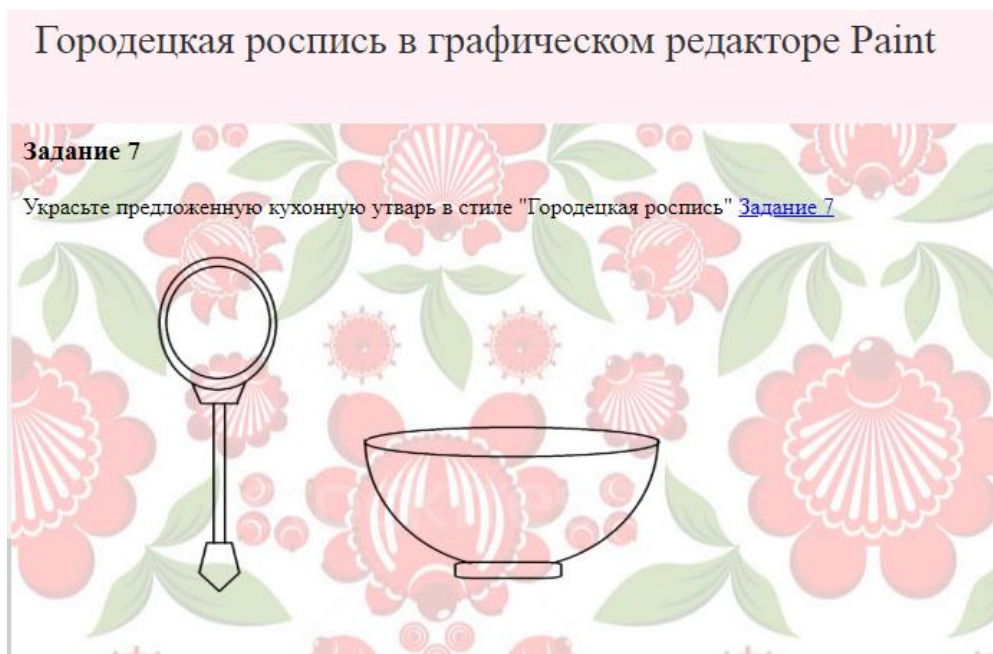
Тест Композиция в городецкой росписи

1. ☐ Цветы в городецкой росписи – это символ...
 - ☐ благополучия
 - ☐ здоровья и процветания
 - ☐ богатства
2. ☐ Городецкая птица является символом...
 - ☐ богатства
 - ☐ здоровья
 - ☐ семейного счастья
3. ☐ Ритм – это...
 - ☐ многократное повторение сходных элементов рисунка
 - ☐ равномерное чередование элементов рисунка
4. ☐ Основной инструмент для рисования городецкого цветка
 - ☐ овал
 - ☐ кисть
 - ☐ ластик
 - ☐ карандаш
5. ☐ Основной инструмент для рисования городецкой птицы
 - ☐ кисть
 - ☐ ластик
 - ☐ кривая
 - ☐ карандаш
6. ☐ Что размещает художник в центре композиционной плоскости
 - ☐ цветок
 - ☐ листок

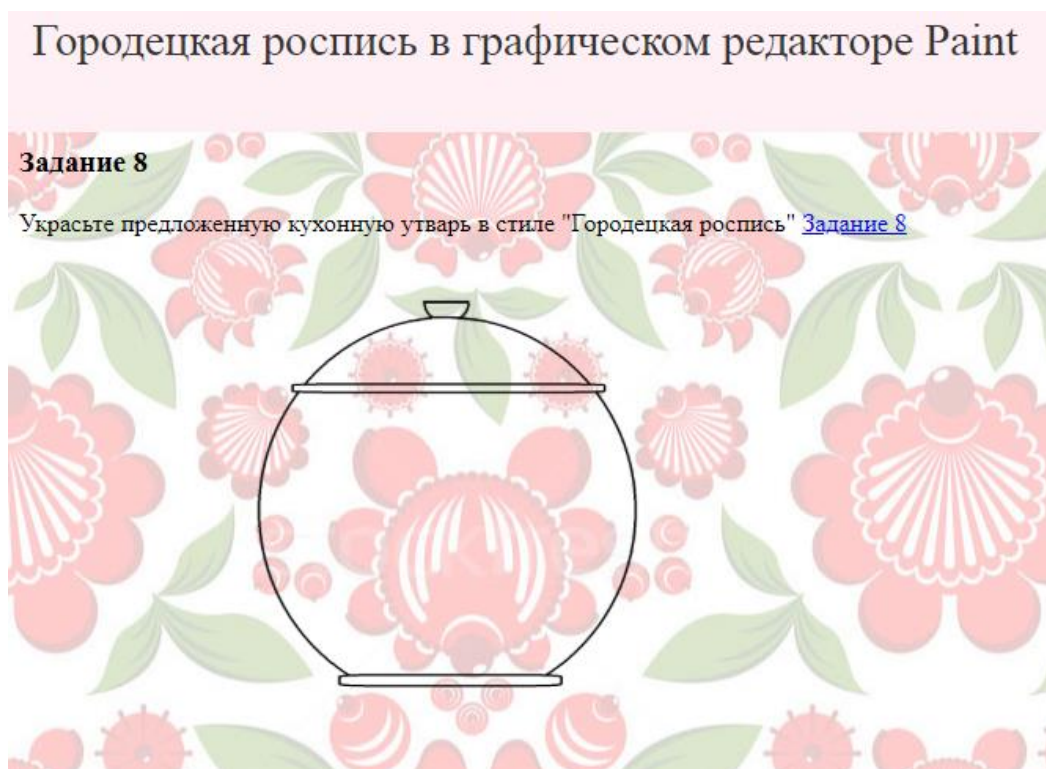
- завиток
- выполненный эскиз

Самостоятельная работа

1 вариант



2 вариант



3 вариант

Городецкая роспись в графическом редакторе Paint

Задание 9

Украсьте предложенную кухонную утварь в стиле "Городецкая роспись" [Задание 9](#)

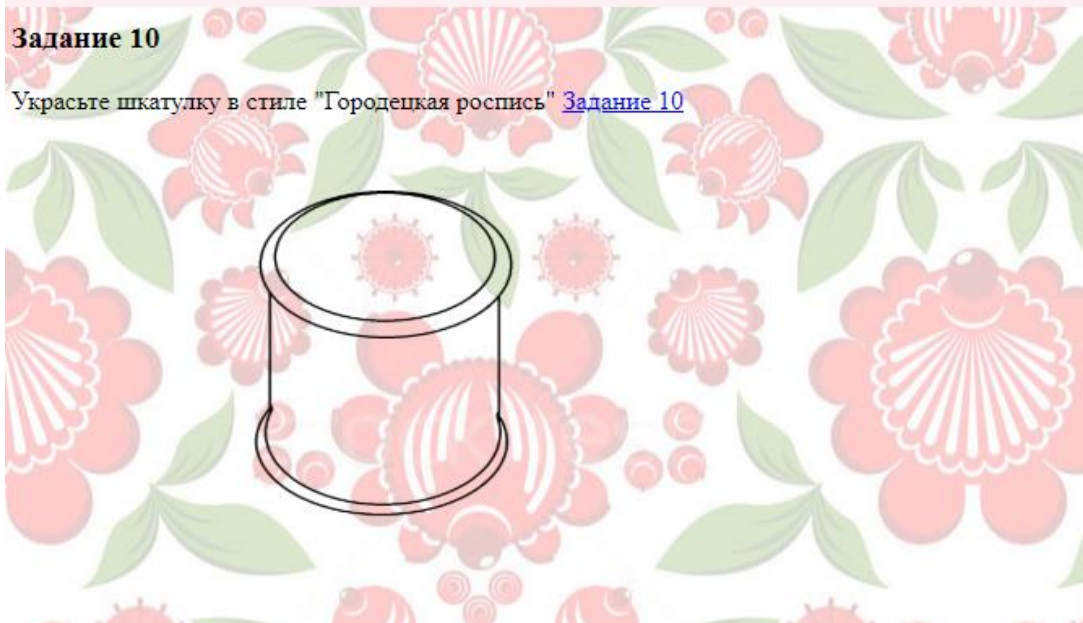


4 вариант

Городецкая роспись в графическом редакторе Paint

Задание 10

Украсьте скатулку в стиле "Городецкая роспись" [Задание 10](#)



Текущий контроль по разделу «Создание презентаций с помощью Power Point»

Цели:

Образовательная: Закрепить знания, полученные на уроках по теме Microsoft Power Point. На практике показать все возможности приложения Microsoft Power Point, которые изучили на предыдущих уроках.

Развивающая: Способствовать развитию навыков работы с клавиатурой, умение выделять главное, рационально распределять и концентрировать внимание, развивать внимательность.

Воспитательная: воспитывать бережное отношение к оборудованию, культуру общения, способствовать возникновению интереса к развитию информационных технологий

Тип урока: Обобщающий

1. Организационный момент.

Приветствие, проверка отсутствующих.

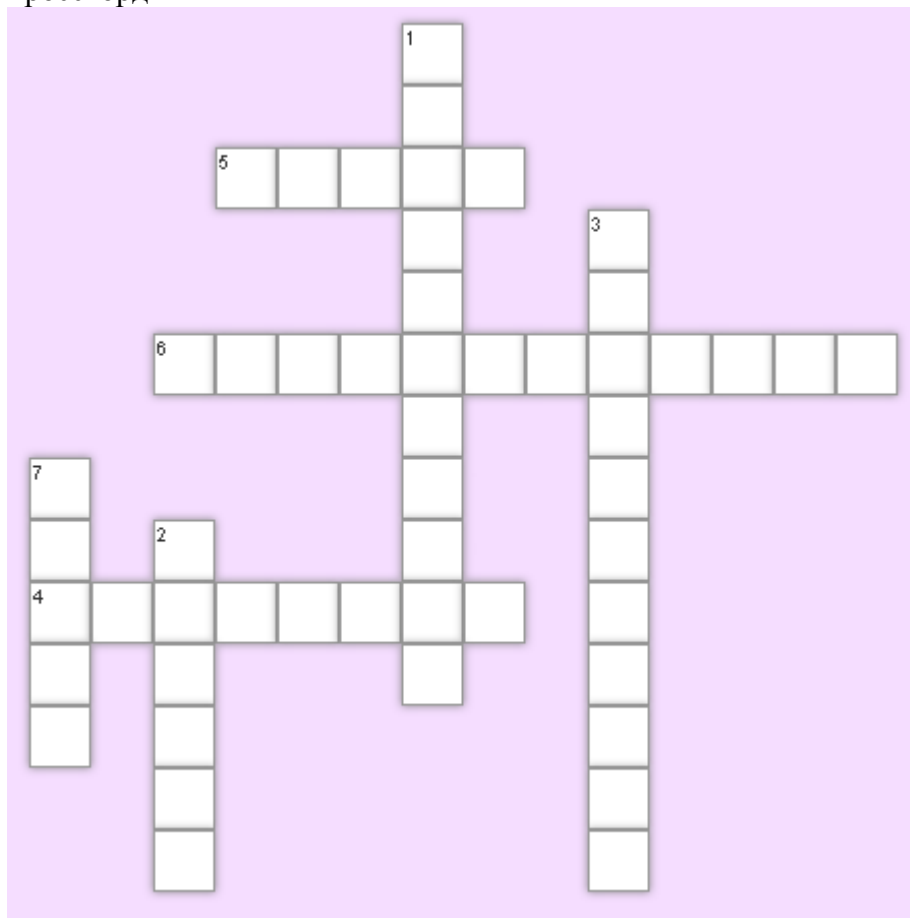
2. Сообщение темы и целей урока.

Эпиграфом к нашему уроку можно взять слова Аристотеля "Ум заключается не только в знании, но и в умении прилагать знание на деле". Сегодня на уроке мы еще раз должны подтвердить эти слова.

3. Повторить ТБ в кабинете информатики

4. Повторение пройденного материала.

Кроссворд



Вопросы:

- 1) Последовательность слайдов, содержащих мультимедийные объекты.
- 2) Определенный стиль оформления презентации.
- 3) Один из режимов отображения слайдов.
- 4) Мультимедийный эффект.
- 5) Схема размещения структурных элементов на слайде.
- 6) Процесс показа презентации.
- 7) Отдельная электронная страница презентации.

Ответы:

- 1) презентация

- 2) дизайн
- 3) сортировщик
- 4) анимация
- 5) макет
- 6) демонстрация
- 7) слайд

5. Демонстрация ранее созданных презентаций

Ребята получают критерии оценки презентации и по этим критериям оценивают себя и друг друга.

Критерии оценки презентации

СОЗДАНИЕ СЛАЙДОВ	Максимальное количество баллов	САМООЦЕНКА	ОЦЕНКА ГРУППЫ	Оценка учителя
Титульный слайд с заголовком	5			
Минимальное количество – 10 слайдов	10			
Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графики)	5			
СОДЕРЖАНИЕ				
Использование эффектов анимации	10			
Вставка графиков и таблиц	5			
Текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы	10			
Слайды представлены в логической последовательности	5			
Красивое оформление презентации Дружеский интерфейс	10			
Грамматика Подходящий словарь Отсутствие ошибок и опечаток	10			
ОБЩИЕ БАЛЛЫ Окончательная оценка:				

План защиты презентации.

1. Тема.
2. Общая информация.
3. Элементы оформления.
4. Навигация по презентации.
5. Что хотели показать?
6. Почему выбран такой шаблон?
7. Почему выбран такой фон?

8. На что обучающиеся хотели обратить внимание эффектами анимации?
9. Почему выбрана та или иная разметка слайда?

6. Подведение итогов.

Все полученные баллы суммируются, выявляются лучшие презентация, проводится рефлексия

Мне понравилось...

Было трудно.....

Я не понял.....

Было интересно.....

Я пронял.....

Текущий контроль по разделу «Элементарные вычисления на калькуляторе»

Решение задач

1. *Вычислите результаты следующих примеров:*

*а) $(1+19)/2*3=$*

б) $(12 + 65) - (42 - 29) =$

*в) $5 * 125 + 375 - 1000 =$*

2. *Решите задачу:*

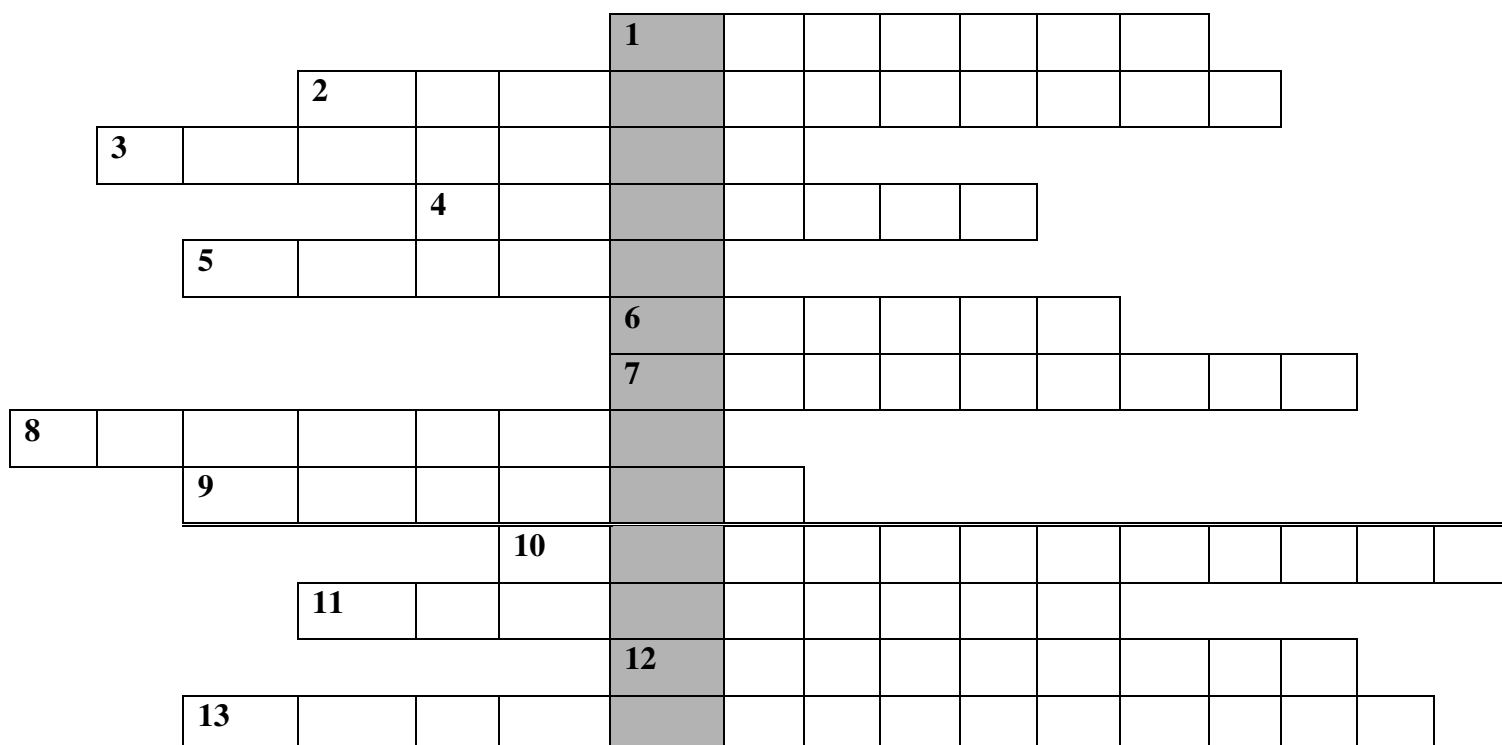
Мальвина премирует учеников своей школы за хорошую учёбу:

за решённую задачу ученик получает 5 конфет, за выученное стихотворение - 4 конфеты, за прочитанную книгу – 33 конфеты. Буратино решил 1 задачу, прочитал 2 книги и выучил 3 стихотворения. Пьеро выучил 25 стихов и прочитал 10 книг. Пудель Артемон решил 15 задач и прочитал 3 книги. Составь выражения для определения количества конфет каждого ученика и выясни кто самый умный ученик в школе (используй калькулятор для вычислений).

Текущий контроль по разделу «Текстовый редактор MS Word»

КРОССВОРД

Задание: ответьте на вопросы кроссворда, вписывая в одну клетку одну букву ответа. В итоге по вертикали в выделенных цветом клетках должна образоваться ключевая фраза.



4. Рисунок
5. Шрифт
6. Отступ
7. Выделение
8. Символы
9. Курсив
10. Правописание
11. Нумерация
12. Диаграмма
13. Форматирование
14. Маркеры
15. Строка
16. Ориентация
17. Размер

КЛЮЧЕВАЯ ФРАЗА:

Т	Е	К	С	Т	О	В	Ы	Й	Р	Е	Д	А	К	Т	О	Р
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

Процент результативности	Количество верных ответов	Балл (отметка)
90-100%	15-17 верных ответов	«5»
80-89%	13-14 верных ответов	«4»
70-79%	11-12 верных ответов	«3»
Менее 69%	<=10 верных ответов	«2»

Текущий контроль по разделу «Решение головоломок (логических задач)».

Тип занятия: занятие-игра

Тема: Решение головоломок

Цели: обобщение знаний о головоломках: ребусах, кроссвордах, анаграммах и метаграммах.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить умения разгадывать головоломки разных видов;
- формировать нестандартное мышление, умение анализировать, сравнивать, синтезировать, обобщать, выделять главное, доказывать и опровергать.

Развивающие:

- развивать познавательные способности учащихся: память, внимание, наблюдательность, воображение, быстроту реакции.

Воспитательные:

- воспитывать нравственные межличностные отношения, вызывать желание быть воспитанными, эрудированными людьми.

Демонстрационный материал: игрушка Сова, карточки с заданиями (головоломками).

Ход занятия:

1. Организационный момент.

Эмоциональный настрой. Мотивация. Правила безопасности.

2.Актуализация знаний. Сообщение темы и цели занятия.

На доске: Эрудиция – глубокие познания в какой-нибудь области науки.

Эрудит – человек, обладающий большой эрудицией. («Толковый словарь русского языка». С.И.Ожегов)

- Кто из вас хотел бы быть эрудитом? Быть эрудированным, умным человеком почётно. Таких людей уважают, ценят. Эрудированный ученик уверен в себе, воспитан, хорошо учится, участвует в олимпиадах, получает хорошие и отличные отметки. Его жизнь интересна, разнообразна, он достигает высоких результатов в учёбе. Вы стремитесь быть эрудированными, поэтому посещаете объединение «Эрудит» и сегодня мы повторим все, чему вы научились.

- Сегодня у нас на занятии присутствует тетушка Сова. Как вы думаете, почему именно она?

Сова обладает большой проницательностью — отлично видит и слышит в темноте. Кроме того, она мало суетится, проявляет терпение и благодаря этому охота у СОВЫ, скорее интеллектуальное занятие, обдуманый подход, чем грубое завоевание своей цели.

Многие, если не почти любой и каждый, знают, что сову принято считать символом мудрости. Наверняка вы смотрели по телевизору интеллектуальную игру «Что? Где? Когда?». За правильные ответы на вопросы телезрителей в передаче лучший участник получает главный приз - Хрустальную сову, как символ мудрости.

Сова принесла к нам на занятие КRYPTOграмму. А вы помните, что обозначает это слово? (*криптограмма - тайное зашифрованное письмо*)

Сейчас мы попробуем ее разгадать, но прежде проведем разминку - гимнастику для ума.

3. Разминка.

- Что легче – килограмм ваты или килограмм железа? (одинаково)
- Каких камней не найдется в море? (сухих)
- Когда мальчика называют женских именем? (когда он долго спит – соня)
- Когда человеку минет 8 лет, что будет дальше? (пойдет девятый)
- Что можно приготовить, но нельзя съесть? (уроки)
- Чем больше из меня берут, тем больше и шире я становлюсь. Что это? (яма)
- Живая мышеловка. Кто это? (кошка)
- Какой колокольчик не звенит? (цветок)
- Ты да я да мы с тобой. Сколько нас? (двое)
- Сколько яиц можно съесть натощак? (одно)
- На сливеросло 10 слив, а на иве на 2 меньше. Сколько сливросло на иве?
(ни одной, на иве не растут сливы)
- Может ли страус назвать себя птицей? (нет, он не умеет говорить)
- Сколько жирафов плавает в Черном море? (жирафы не плавают)
- Сколько орехов находится в пустом стакане? (ни одного)
- Если петух снесет яйцо, кому оно достанется? (петухи яйца не несут)
- Перечислите пять дней недели, не называя их по именам (позавчера, вчера, сегодня, завтра, послезавтра)

Подберите слова, противоположные по значению:

Холодно-
Карлик-
Начало –
Зло –
Вопрос –
Прямая –
Разрешение –
Шагом –
Слепота –

4. Разгадывание головоломок.

Ключ:

А	К	М	Ш	С	У	Р	Б	Т	Д	Н	Г	Е	О	В
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

1.

3	13	9	1	12	7	1	3	3	1
---	----	---	---	----	---	---	---	---	---

МЕТАГРАММА

- Правильно. А что такое метаграмма? Это головоломка, в которой если заменить одну букву, то получится другое слово. Придумайте метаграмму к слову РОЗА (рога, коза, рота, поза), к слову ТОЧКА (кочка, мочка, тоска, дочка). А теперь отгадайте метаграмму:

С буквой «В» - людей лечу

С буквой «Г» - к весне лечу. (Врач-грач)

С буквой «Т» его все знают –

Он с собой весну несет;

С буквой «Ш» всегда играют,

Коль в строю отряд идет. (Март-марш)

2.

1	11	1	12	7	1	3	3	1
---	----	---	----	---	---	---	---	---

АНАГРАММА

- Анаграмма, правильно. Что такое анаграмма? Это головоломка, в которой путем перестановки букв, в слове образуется другое слово.

Придумайте анаграмму к слову СТУК (куст), КОТ (ток), НАВЕС (весна).

Отгадайте анаграмму:

Я — дикий родственник свиньи.

Но букв порядок измени –

И превращусь в стеклянный склад,

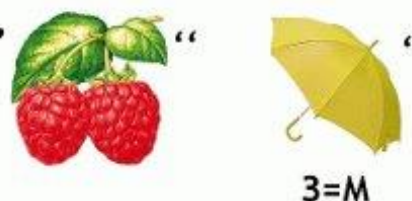
В котором прячется салат. (КАБАН — БАНКА)

3.

7	13	8	6	5
---	----	---	---	---

РЕБУС

- Ребус, правильно. Мы с вами учились разгадывать ребусы. И сейчас мы проверим это. Итак, первый ребус.



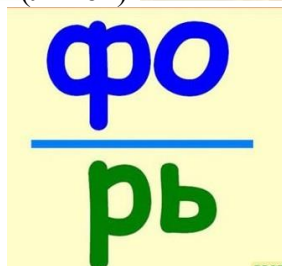
(лимон)



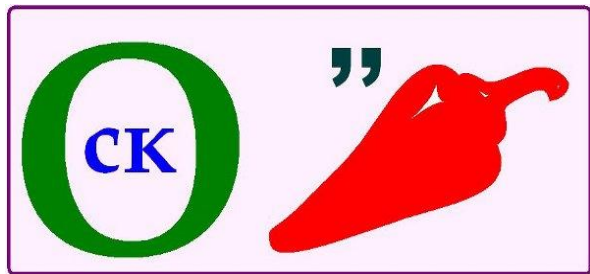
(линейка)



(ваза)



фонарь



скворец

6. Разгадывание головоломок.

4.

2	7	14	5	5	15	14	7	10
---	---	----	---	---	----	----	---	----

КРОССВОРД – это головоломка, представляющая собой переплетение рядов клеточек, которые заполняются словами по заданным значениям.

По горизонтали

2. Растаявший снег

4. Падение капель растаявшего снега во время оттепели с крыш и деревьев

7. Кусок льда, свисающий со здания

9. Движение льдин на реках и озёрах

10. Гигантский разряд атмосферного электричества между облаками или между облаками и землей

По вертикали

1. Название времени года

3. Атмосферные осадки, выпадающие из облаков в виде капель воды

5. Первый весенний цветок

6. Первый майский лесной цветок

8. Грохот, гул, сопровождающий разряд молнии во время грозы



- Вот и разгадали вы все задания в криптограмме мудрой Сова. И напоследок, выполнив графическое упражнение, вы поймете, что в подарок вам принесла наша гостья.

7. Графический диктант.

И13- Д13, Д2-И2, Д4-И4, Д11-И11, Ж4 –Д2, Ж4-И2, И8-Д4, Д8-И4, Ж11-Д8, Ж11-И8, Д4-Д11, И4-И11.

- что у вас получилось? Вручение конфет.

8. Подведение итогов занятия. Анализ.

Сегодня мы с вами вспомнили некоторые виды головоломок, каких? выполнили упражнения на развитие памяти, внимания и логического мышления. Попрошу вас оценить наше занятие, используя лепестки. Красный – я хорошо работал на занятии, отвечал на все вопросы

Голубой – я все внимательно слушал, иногда отвечал, но отвлекался

Желтый – мне на занятии было неинтересно

Давайте на доске прикрепим лепестки, которые вы выберете и посмотрим, какой цветок у нас получится.

Текущий контроль по теме:

Разработка простейших компьютерных программ

Практическая работа в среде ЛогоМиры

Задание:

Создайте собственный сюжет, в котором не менее 20 движущихся черепашек.

Декорации

Оформите сюжет по своему усмотрению.

Отладка сюжета

Запустите сюжет для выявления и устранения недочетов.

Критерии оценивания

Условия	На «3»	На «4»	На «5»
Движущиеся черепахи по прямой линии	10	10	10
Движущиеся черепахи по кривой линии	8	8	8
Движение со сменой форм	2	5	6
Кнопки управления		1	4

Текущий контроль по разделу «Работа на компьютерном тренажере» "Клавиатурные гонки" (соревнование по скорости печати)

Цели турнира:

Образовательные цели: повторение ранее изученного материала в увлекательной форме.

Развивающие цели: развитие умения быстрого набора текста, интереса к предмету.

Воспитательные цели: воспитание лидерских качеств у учащихся.

Задачи турнира:

- повторить и закрепить пройденный материал;
- развить навык быстрого набора текста.

Оборудование и материалы:

- компьютеры,
- мультимедийный проектор,
- презентация (подготовленная в PowerPoint),

План мероприятия:

1. Организационная часть
2. Проведение турнира.
 - 1) Турнир №1 «Теоретические знания».
 - 2) Разминка.
 - 3) Турнир №2 «Гонка за словами».
 - 4) Турнир №3 «Большая гонка».
3. Подведение итогов.

Ход мероприятия:

1. Организационная часть.

Педагог. Здравствуйте, уважаемые ребята и гости! Мы собрались с вами для проведения увлекательного турнира «Клавиатурные гонки».

Дорогие ребята, сегодня у вас есть возможность проверить насколько вы быстры и ловки в таком простом и одновременно сложном турнире по скорости печати.

Также вам предстоит показать свои теоретические знания в области ввода информации в память компьютера с помощью клавиатуры.

2. Проведение турнира.

1) Турнир №1 «Теоретические знания».

Педагог. В турнире №1, вам предстоит ответить на вопросы теста. Перед вами лежит бланк ответов (*разъяснить заполнение бланка*).

В каждом вопросе один вариант ответа. В строку «Ответ» вы ставите букву правильного ответа. Исправлений в бланке быть не должно.

За каждый правильный ответ вы получаете 1 балл.

Итого за первый турнир вы можете набрать 10 баллов.

№ компьютера _____

Фамилия Имя участника _____

Класс _____

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ										
Проверка										

ИТОГО БАЛЛОВ: _____

Вопросы для проверки теоретической части:

1. *Устройство для ввода символьной информации в память компьютера:*
 - a. Сканер
 - b. **Клавиатура**
 - c. Мышь
 - d. Микрофон
2. *Какой группы клавиш не существует на клавиатуре:*
 - a. Функциональные
 - b. Символьные
 - c. Клавиши управления курсором
 - d. **Клавиши знаков препинания**
 - e. Специальные клавиши
 - f. Дополнительная клавиатура
3. *Буквы каждого алфавита могут быть:*
 - a. Маленькими и средними
 - b. Прописными и печатными
 - c. **Строчными и прописными**
 - d. Строчными и большими
4. *Зафиксировать ввод всех букв прописными позволяет нажатие клавиши:*
 - a. Shift
 - b. **Caps lock**
 - c. Tab
 - d. Insert
5. *Ввести первую заглавную букву позволяет нажатие клавиши:*
 - a. **Shift**
 - b. Caps lock
 - c. Tab

- d. Insert
6. Какая клавиша позволяет включить дополнительную клавиатуру:
 - a. Shift
 - b. Caps lock
 - c. Tab
 - d. **Num Lock**
7. Какая клавиша служит для отказа от только что выполненного действия:
 - a. **Esc**
 - b. Enter
 - c. Tab
 - d. Num Lock
8. Какие клавиши позволяют листать документ вверх-вниз:
 - a. Home и End
 - b. Home и Page Down
 - c. Page Up и End
 - d. **Page Down и Page Up**
9. Какая клавиша позволяет удалить символ, стоящий справа от курсора:
 - a. **Delete**
 - b. Insert
 - c. BackSpace
 - d. Пробел
10. Какая клавиша позволяет удалить символ, стоящий слева от курсора:
 - a. Delete
 - b. Insert
 - c. **BackSpace**
 - d. Пробел

Педагог. Проводим проверку, перед вами правильные ответы, за каждый правильный, ответ в строку «Проверка» вы ставите 1 балл и подсчитываете общее количество набранных вами баллов. Обращаю ваше внимание на то, что исправлений в бланке быть не должно, иначе ответ засчитан не будет!

Бланк ответов:

Вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ответ	b	d	c	b	a	d	a	d	a	c
Проверка										

Подведение итогов в электронной таблице.

2) Разминка.

Педагог. Сейчас предлагаю вам размяться, как настоящим спортсменам, перед основными состязаниями турнира в клавиатурном тренажере «Babytype». С рабочего стола запускаем ярлык *Babytype*, уровень игры 32 (все строчные буквы русского алфавита от а до я).

3) Турнир №2 «Гонка за словами» (10 мин).

Педагог. Время разминки вышло. Надеюсь, что наши игроки готовы к основным состязаниям.

И мы переходим ко второму турниру соревнования «Гонке за словами». Задача этого турнира проверить скорость печати в клавиатурном тренажере «Stamina» при наборе отдельных слов, связанных с информатикой.

С рабочего стола запускаем ярлык *Stamina*. Выбираем режим *Гонка за словами*. Начало печати и остановка по моему сигналу.

Подведение итогов в электронной таблице.

Анализ скорости (зн/мин) и количества ошибок (%).

3. Турнир №3 «Большая гонка» (13 мин).

Педагог. Впереди третий и последний турнир «Большая гонка». Задача этого турнира проверить скорость печати в клавиатурном тренажере «Stamina» при наборе текста, связанного с информатикой.

В клавиатурном тренажере *Stamina*. Выбираем режим *Большая гонка*. Начало печати и остановка по моему сигналу.

Подведение итогов в электронной таблице.

Анализ скорости (зн/мин) и количества ошибок (%).

4. Подведение итогов (2 мин).

Подводятся итоги в электронных таблицах. Выявляется победитель и призеры. Вручаются дипломы, и сертификаты всем остальным участникам.

Спасибо за игру. До свидания.

Текущий контроль по разделу «Мультимедийная информация и ее применение в обучении».

Тест

1. Что значит термин мультимедиа?

- а) это современная технология позволяющая объединить в компьютерной системе звук, текст, видео и изображения;
- б) это программа для обработки текста;
- в) это система программирования видео, изображения;
- г) это программа компиляции кода.

2. Отметьте положительную сторону технологии мультимедиа?

- а) эффективное воздействие на пользователя, которому оно предназначена;
- б) использование видео и анимации;
- в) конвертирование видео;
- г) использование видео и изображений.

3. Из каких элементов состоит растровая графика?

- а) пиксел;
- б) дуплекс;
- в) растр;
- г) геометрических фигур.

4. С какой скоростью демонстрируется фильм?

- а) 24 кадр/с;
- б) 25 кадр/с;
- в) 30 кадр/с;
- г) 10 кадр/с.

5. Что относится к средствам мультимедиа:

- а) звук, текст, графика, изображения
- б) звук, колонки, графика.
- в) анимация, тест, видео, мультимедийные программы
- г) видео, анимация, текст, звук, графика.

Критерии оценивания

менее 50 %	– «2»
51 - 75 %	– «3»
76 - 98 %	– «4»
99 -100 %	– «5»

Итоговая аттестация по программе «Компьютерный кружок»

1. Тест «Техника безопасности в кабинете информатики»
 - 1) Какое воздействие на человека оказывают компьютеры?
 - a) Вызывают усталость и снижение работоспособности.
 - b) Плохо влияет на зрение.
 - c) Человек получает определенную дозу излучения.
 - d) Вызывает расстройство желудка.
 - 2) На каком расстоянии от монитора должен работать ученик за компьютером?
 - a) 15-20 см
 - b) 50-70 см
 - c) Меньше 40 см
 - d) 90-110 см
 - 3) Можно ли класть тетради, книги, диски на монитор и клавиатуру?
 - a) Можно.
 - b) Можно только на клавиатуру.
 - c) Можно только на монитор.
 - d) Нельзя.
 - 4) При каких условиях можно работать за компьютером?
 - a) При плохом самочувствии.
 - b) При хорошем освещении и нормальном самочувствии.
 - c) При недостаточном освещении и нормальном самочувствии.
 - d) При хорошем освещении и плохом самочувствии.
 - 5) При появлении запаха гари нужно...
 - a) Бежать за водой, чтобы предотвратить дальнейшее возгорание.
 - b) Прекратить работу, сообщить преподавателю
 - c) Не обращать внимания
 - d) Быстро убежать из кабинета
 - 6) Каким огнетушителем нужно пользоваться при загорании аппаратуры?
 - a) Воздушно-пенный огнетушитель
 - b) Пенный огнетушитель
 - c) Углекислотный огнетушитель
 - d) Порошковый огнетушитель
 - 7) Что нужно сделать, войдя в кабинет информатики?
 - a) Сразу сесть работать.
 - b) Спокойно занять свое рабочее место ничего, не трогая на столе.
 - c) Суесться, бегать по кабинету.
 - d) Приготовиться к уроку и выйти за пределы кабинета до звонка.
 - 8) Что обязан сделать ученик, если в кабинете вычислительной техники возникла чрезвычайная ситуация?
 - a) Делать то же, что все делают.

- b) Спокойно ожидать указания преподавателя.
 - c) Медленно покинуть кабинет.
 - d) Сообщить учителю о ситуации.
- 9) Если ученик неоднократно нарушает инструкцию по технике безопасности, то...
- a) Не допускается до занятий.
 - b) Должен пройти снова инструктаж.
 - c) Получает двойку.
 - d) Восстанавливает ущерб, который он причинил.
- 10) Нельзя: a) Трогать устройства сигнализации.
- b) Медленно передвигаться по кабинету.
 - c) Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры.
 - d) Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера.
2. Решить кроссворд

Онлайн кроссворд "Редактор Word"

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

1. Одинаковые графические символы слева от списка строк 2. Изменение внешнего вида документа. 3. Расстояние от края документа до текста 5. Оно бывает не только в ресторане, но еще и главным и контекстным 8. Он бывает обычным, курсивным, подчеркнутым

ПО ВЕРТИКАЛИ

4. Объект среды текстового редактора, состоящий из слов. 6. Пункт меню, используемый для добавления рисунка, таблицы, диаграммы, формулы или другого объекта. 7. Его можно нарисовать, а можно вставить в документ для более наглядного отображения информации 9. Объекты, имеющие параметры: вид начертания, размер, цвет. 10. Параметр символа. 11. Операция, после которой объект можно форматировать.

3. Программирование в среде ЛогоМиры

Создайте проект, в котором по небу плывут облака, а по дороге мчатся машины. Используйте бегунки, чтобы менять скорости движущихся объектов (отдельно облаков, отдельно машин).

Задания оцениваются по баллам
1 задание – 3 балла
2 задание – 3 балла
3 задания – 4 балла

Система оценивания:

Недостаточный, нулевой уровень освоения разделов программы - освоено менее 1/3 программы – 0-40% соответствует отметке "2".

Достаточный, средний, удовлетворительный уровень освоения разделов программы - освоено 1/2 программы – 40-50% соответствует отметке "3".

Оптимальный, хороший уровень освоения разделов программы - освоено более 1/2 – 2/3 программы – 50-80% соответствует отметке «4»

Высокий, отличный уровень освоения разделов программы - освоено более 2/3 программы, (практически полностью) – 80-100% баллов соответствует отметке «5»

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 226532536287478012381166593962040472429943184036

Владелец Агафонова Елена Валентиновна

Действителен с 29.08.2022 по 29.08.2023