

казенное общеобразовательное учреждение Омской области
«Нововаршавская адаптивная школа – интернат»
(КОУ «Нововаршавская школа-интернат»)

Рассмотрено
Методическим объединением
Протокол № _____
от «_____» августа 2023 г.

Согласовано
Заместитель директора
по ВР _____
Е.Н. Мошнина

Утверждаю
и.о. директора школы

Л.Ю. Арнович
Приказ № 125/од
от 31 августа 2023г.

**Адаптированная
дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Информатика»**

Возраст: 10 - 12 лет
Срок реализации программы: 1 год

Составитель: педагог дополнительного
образования
А.Н. Гуцин

Нововаршавка-2023 г.

Содержание:

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	10
3. Содержание программы.....	13
4. Методическое обеспечение	18
5. Список литературы.....	27
6. Приложение 1. Календарный учебный график.....	28
7. Приложение 2. Диагностика образовательных результатов.....	30

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Информатика» относится к **технической направленности** дополнительных общеобразовательных программ.

Программа составлена с учётом следующих нормативных документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р)
3. Приказ Минобрнауки России Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 23.08.2017 N 8164.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» - вступил в силу с 01.03.2023 годаб.
6. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации Методические рекомендации по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 19.03.2020 № ГД-39/04).

Новизна

Программа «Информатика» знакомит младших школьников с миром компьютерных технологий, позволяет применять полученные знания на практике, помогает ребёнку в реализации собственного личностного потенциала, что необходимо для адаптации в современном обществе. Курс обучения предполагает освоение учащимися компьютера не только как электронно-вычислительной машины, но и как средства творческого самовыражения.

Актуальность

Современный мир не представляет своего существования без цифровизации. Нас повсюду окружает компьютерная техника и цифровые технологии, поэтому актуально владеть основными навыками информационных технологий, в том числе детям с интеллектуальными нарушениями.

Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего «погружения» обучающихся с умственной отсталостью в мир информационных технологий, что важно для формирования общих компетенций в информационной среде.

Программа носит инновационный характер в рамках школы, синтезируя как подходы, ориентированные на развитие интеллектуальной сферы школьника с ментальными нарушениями, его познавательной деятельности, так и информационную подготовку, направленную на органичное включение информационных технологий в образовательную деятельность ребенка.

Педагогическая целесообразность

Сегодняшнее поколение детей уже в младшем школьном возрасте нередко владеет компьютерной техникой на уровне пользователя. Однако, часто эти знания отрывочны, не имеют под собой теоретических основ. Поэтому, все более становится актуальной проблема обучения основополагающим принципам и направлениям информационных технологий, систематизация знаний учащихся. Данная программа позволяет реализовать эту задачу, соединив в модульном курсе изучение конкретных информационных технологий и основ информатики как науки.

Дополнительная образовательная программа «Занимательная информатика» разработана в соответствии с Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей Минобрнауки России, дополняет и углубляет программы школьного курса по информатике и включает в себя результаты собственного опыта.

Программа составлена для обучающихся с интеллектуальными нарушениями младшего школьного возраста на основе программы по информатике для начальной школы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург).

Данная программа реализует общеобразовательный подход к изучению информатики, в котором информатика рассматривается как средство развития логического мышления, умения анализировать, выявлять сущности и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Направления обучения:

1. Обучение конкретным информационным технологиям. На занятиях можно использовать различные доступные возрасту детей программные продукты, применяя компьютер в качестве инструмента для своих целей (работа с информацией, рисование, творчество, и т.д.)
2. Изучение информатики как науки. Одной из задач этого направления обучения является развитие логического мышления.

Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает от года к году.

В процессе обучения возможно проведение корректировки и внесение изменений в программу, исходя из опыта детей и степени усвоения ими учебного материала.

Цель программы: формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

Обучающие

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК, работы с информацией и редактирования графических объектов;

- сформировать знания об информационных технологиях и их применении, устройство компьютера и сферы его применения;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств;
- сформировать умения и навыки использования информационных технологий, готовых программных средств.

Воспитательные

- воспитать информационную культуру, самостоятельность, коллективизм, ответственность;
- развивать культуру общения, воспитывать внимание, сообразительность, находчивость.

Коррекционно-развивающие

- развивать познавательный интерес обучающихся к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность у обучающихся с интеллектуальными отклонениями;
- развивать логическое мышление, умение обобщать, сопоставлять и применять полученные знания на практике;
- развивать познавательную деятельность обучающихся, развивать умение анализировать происходящие изменения в решении задач.

Возраст детей, участвующих в реализации данной программы

Программа рассчитана на обучение детей от 10 до 12 лет. Принимаются в детское объединение все желающие. Уровень подготовки детей при приёме в группы первого года обучения определяется на основе собеседования с поступающим. Специальные навыки не требуются.

Сроки реализации программы

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Информатика» рассчитана на 1 год обучения. Предусматривается организация работы мастер-класса для обучающихся, проявивших высокие способности и желание продолжить обучение по завершении основного курса программы.

Продолжительность образовательного процесса

Срок реализации программы - 1 год.

Объём учебного времени - 1 год: 2 часа в неделю, 67 часов в год;

Этапы реализации программы:

1. Изучение основных понятий предметной области «Информатика»;
2. Начальное освоение компьютерных технологий;
3. Применение полученных знаний при решении логических задач.
4. Создание учебных работ;
5. Участие в конкурсах.

Формы и режим занятий

Группы обучения занимаются 2 раза в неделю, продолжительность каждого занятия 1 час.

В занятия включаются и теория, и практика.

В процессе обучения используются следующие формы работы:

Групповая форма обучения - основная форма проведения занятий. Коллективная деятельность помогает сделать процесс обучения и воспитания более результативным, успешным.

Индивидуальная форма обучения предусматривает работу с одарёнными детьми. Педагог может помочь ученику в углубленном изучении предмета. Данная форма обучения результативна и на ранних этапах ознакомления с предметом, т.к. учащиеся поступают в группы с разным уровнем подготовки.

По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;
- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм учебно-игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

- *словесные* (устное изложение, беседа, рассказ);
- *наглядные* (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- *практические* (выполнение работ по инструкционным картам, схемам)

Планируемые результаты и способы их проверки

Компоненты результата образования	Планируемые результаты	Методы диагностики (формы выявления результатов)
Личностные результаты	Обучающийся должен: 1. Иметь представления об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; 2. Понимать роль информационных процессов в современном мире; 3. Владеть первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; 4. Проявлять ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; 5. Развивать чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды; 6. Понимать значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; 7. Оценивать способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.	Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов анкетирования
Предметные результаты	Обучающийся должен знать:	Педагогический анализ результатов

	<ul style="list-style-type: none"> – правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – устройство компьютера и сферы его применения; – принципы работы в операционной системе Windows XP; – назначение компьютерных технологий и готовых программных средств; – свойства информации и способы работы с ней; – основные элементы логики; – понятия модели, моделирования; – виды и свойства алгоритмов; – способы создания и редактирования графических объектов; – основные методы обработки графической и текстовой информации; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – соблюдать правила техники безопасности и основы санитарии и гигиены при работе с ПК; – работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру; – использовать информацию для построения умозаключений; – использовать элементы логики при работе с информацией; – решать задачи с применением подходов, наиболее распространенных в информатике; – самостоятельно составлять и исполнять алгоритмы; – использовать информационные технологии, готовые программные средства; – создавать и редактировать графические объекты; – уверенно вводить текст с помощью клавиатуры; – обрабатывать графическую и текстовую информацию. <p style="text-align: center;">Учащиеся должны обладать следующими компетентностями:</p> <ul style="list-style-type: none"> • технологическая компетентность и готовность к использованию информационных ресурсов; • готовность к социальному взаимодействию и коммуникативная компетентность; 	<p>тестирования, зачётов, познавательных игр, электронных викторин, педагогическое наблюдение.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • готовность к решению проблем. <p>К концу обучения по мастер-классу обучающиеся должны:</p> <ul style="list-style-type: none"> – знать принципы построения алгоритма для проекта, овладеть умением грамотно построить алгоритм; – уметь самостоятельно составлять алгоритм для движения черепашки из команд; уметь передать свой опыт детям предыдущих годов обучения; – уметь создать небольшой мультфильм в программе «Логомиры». 	
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Способы проверки результатов

Знания по данной программе не могут подвергнуться жесткой аттестации, т.к. она направлена на формирование у учащихся стремления к дальнейшему познанию себя, поиск новых возможностей реализации своего потенциала.

Программа предполагает следующие способы проверки результатов: наблюдение, устный зачёт, зачёт в виде теста, практическая работа, самостоятельная работа.

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании каждого года обучения выполняется итоговой творческой работой, творческий проект.

Первый год – это алгоритм, второй год – презентация. В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы обязательно выставляются, это дает возможность ребенку увидеть значимость своей деятельности, увидеть оценку работы, как со стороны сверстников, так и со стороны взрослых.

Участие в творческих мероприятиях, конкурсах и фестивалях, учебно-исследовательских конференциях.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
дополнительной образовательной программы
«Информатика»

№	Разделы программы	Часовая нагрузка по годам обучения
		1 год
	Вводные занятия	2
1.	Компьютер	13
2.	Информационные технологии	21
3.	Информация	30
	Итоговые занятия	1
	Всего:	67ч.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Темы занятий по разделам	Общее количество часов	Теория	Практика
	Вводные занятия. Техника безопасности.	2	2	
1.	Компьютер	13	5	8
1.1	Компьютер и его основные устройства.	2	1	1
1.2	Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2	1	1
1.3	Мышь. Работа с мышью.	1	-	1
1.4	Прогулка по столу.	2	1	1
1.5	Понятие об операционной системе.	2	1	1
1.6	Главное меню Windows.	2	1	1
1.7	Работа с объектами операционной системы.	2		2
2.	Информационные технологии	22	5	17
2.1	Графика.	2	1	1
2.2	Раскрашивание компьютерных рисунков.	2		2
2.3	Конструирование.	2		2
2.4	Гимнастика для рук.	2	1	1
2.5	Какие бывают программы.	2	1	1
2.6	Графический редактор Paint.	2	1	1
2.7	Создание рисунков. Работа с цветом.	2		2
2.8	Работа с рисунками.	4		4
2.9	Обучающие игры.	4	1	3
3.	Информация	32	10	22
3.1	Информация вокруг нас.	2	1	1
3.2	Виды информации.	2	1	1
3.3	Как мы получаем информацию.	3	1	2
3.4	Способы представления и передачи информации.	4	1	3
3.5	Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	4	1	3
3.6	Элементы логики. Сопоставление.	3	1	2
3.7	Множества.	3	1	2
3.8	План и правила.	3	1	2
3.9	Алгоритм.	3	1	2
3.10	Примеры исполнителя.	2	-	2
	Итоговые занятия	1		1
	Всего:	67	21	46

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводные занятия. Техника безопасности.

<u>Теория:</u>	Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?
<u>Практика:</u>	Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1.	Компьютер и его основные устройства.
<u>Теория:</u>	Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.
<u>Практика:</u>	Работа с мышью. Работа на клавиатуре.
Тема 1.2.	Клавиатура. Работа на клавиатуре.
<u>Теория:</u>	Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.
<u>Практика:</u>	Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиш правильными пальцами. Руки солиста.
Тема 1.3.	Мышь. Работа с мышью.
<u>Теория:</u>	Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.
<u>Практика:</u>	Игра на компьютере с использованием кликами мыши.
Тема 1.4.	Прогулка по столу.
<u>Теория:</u>	Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».
<u>Практика:</u>	Знакомство с объектами рабочего стола.
Тема 1.5.	Понятие об операционной системе.
<u>Теория:</u>	Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.
<u>Практика:</u>	Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.
Тема 1.5.	Главное меню Windows.
<u>Теория:</u>	Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.
<u>Практика:</u>	Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.
Тема 1.6.	Работа с объектами операционной системы.
<u>Теория:</u>	Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».
<u>Практика:</u>	На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – <i>командной и оконный</i> . Вводить команд с помощью мыши –командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

Раздел 2.	Информационные технологии
Тема 2.1.	Графика.
<u>Теория:</u>	Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.
<u>Практика:</u>	Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».
Тема 2.2.	Раскрашивание компьютерных рисунков.
<u>Теория:</u>	Вкладки, команды графического редактора «Paint».
<u>Практика:</u>	Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.
Тема 2.3.	Конструирование.
<u>Теория:</u>	Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.
<u>Практика:</u>	Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.
Тема 2.4.	Гимнастика для рук.
<u>Теория:</u>	Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.
<u>Практика:</u>	Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.
Тема 2.5.	Какие бывают программы.
<u>Теория:</u>	Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.
<u>Практика:</u>	Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.
Тема 2.6.	Графический редактор Paint.
<u>Теория:</u>	Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.
<u>Практика:</u>	Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.
Тема 2.7.	Создание рисунков. Работа с цветом.
<u>Теория:</u>	Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.
<u>Практика:</u>	Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».
Тема 2.8.	Работа с рисунками.
<u>Теория:</u>	Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.
<u>Практика:</u>	Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).
Тема 2.9.	Обучающие игры.
<u>Теория:</u>	Какие бывают обучающие игры?

Практика: Развивающие игры на компьютере.
Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия.

Раздел 3. Информация

Тема 3.1. Информация вокруг нас.
Теория: Что такое информация? Как человек получает информацию. Первичная информация об окружающем нас мире – температура, цвет, запах, физические свойства предметов.

Практика:

- ✓ Работа с карточками: ответить на вопросы .
- ✓ Привести примеры: восприятие информации животными через органы чувств (у орла, волка, летучей мыши, дельфина, крота)

Тема 3.2. Виды информации.
Теория: Виды информации по форме представления. Числовая информация. Текстовая информация. Графическая информация. Звуковая информация. Действия с информацией.

Практика:

- ✓ Кроссворд: «Виды информации».
- ✓ Викторина «Мы и информация».

Тема 3.3. Как мы получаем информацию.
Теория: Источники информации. Информатика техническая наука. Компьютер универсальный прибор для обработки информации.

Практика:

- ✓ Ввод текстовой информации в программе «Блокнот».
- ✓ Редактирование текста в программе «Блокнот».

Тема 3.4. Способы представления и передачи информации.
Теория: Формы представления информации человеком. Текст на естественном языке устной или письменной форме. Графическая форма, рисунки, схемы, чертежи, карты, графики, диаграммы, символы формального языка: числа. Математические формулы, ноты, дорожные знаки и пр. Передача информации: источник и приёмник.

Практика:

- ✓ Выполнять задание на карточке.
- ✓ Развивающая игра на компьютере.

Тема 3.5. Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.
Теория: Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации.

Практика:

- ✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.
- ✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару.

Тема 3.6. Элементы логики. Сопоставление.
Теория: Человек и обработка информации. Элемент логики – сопоставление, как способ обработки информации. Признаки и свойства предметов и явления.

Практика: Мультфильм про элемент логики «Сопоставление».

Тема 3.7. Множества.
Теория: Множества. Подмножества. Множества и операции с ними.

Практика:

- ✓ Игра «Всё наоборот».
- ✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества.

- Тема 3.8. План и правила.
Теория: Что такое план и правила? Правила работы за компьютером, правила гигиены, правила дорожного движения. План - последовательность выполнения действий.
Практика: С использованием ПК составить план выполнения домашних заданий.
- Тема 3.9. Алгоритм.
Теория: Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. Языки программирования.
Практика:
 - ✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик».
 - ✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма.
- Тема 3.10. Исполнитель.
Теория: Для кого составляют правила и план? Машина – исполнитель. Система команд исполнителя.
Практика: Обучающая игра с использованием ПК: написать алгоритм для исполнителя.
- Тема 3.11. Примеры исполнителя.
Теория: Примером учебного исполнителя является исполнитель Транспортер. Система команд для транспортера.
Практика: Задание с использованием ПК: проведи транспортер к выходу, поставь ящики на его место, проведи транспортер к выходу, ящик должен остаться на своем месте.
- Итоговые занятия**
Теория: Готовиться к итоговой занятии.
Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

КОНТРОЛЬНО-ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «Информатика», которая рассчитана на 1 год обучения для обучающихся 10-12 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе. (Приложение № 1)

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- Уровень творческих способностей обучающихся.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Учебно-методический комплекс

1) Учебные пособия:

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

2) Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- обучающие настольные игры;
- компьютерные развивающие игры.

Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
- индивидуальные пособия для учащихся;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий;

3) Методические материалы

- планы занятий (в т.ч. открытых);
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
- задания для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся;
- методические рекомендации к занятиям.

Техническое оснащение занятий

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- дополнительные шторы или жалюзи для затемнения;
- компьютеры, принтер, сканер, проектор, экран.

Формы подведения итогов по каждой теме или разделу

По окончании каждого модуля проводятся творческие работы, в ходе выполнения которых учащиеся должны продемонстрировать использование всех изученных возможностей того или иного приложения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Г.А. Рудченко, А.Л. Семёнов. Информатика 3 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. Рекомендовано Министерством образования и науки Российской Федерации. Под редакцией А.Л. Семёнова. Москва «Просвещение» Институт новых технологий 2012.
2. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика 1-2 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.
3. Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. Информатика 3-4 класс. («Информатика в играх и задачах») Учебник в 2-х частях. Изд.. 3-е испр. – М.: Баласс: Издательство Школьный дом. 2012 . Руководитель издательской программы – доктор пед. наук, проф. чл.-кор. РАО Р.И. Бунеев.
4. Левин А.Ш. Краткий самоучитель работы на компьютере. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2005.
5. Перспектива.
6. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
7. ФГОС. Образовательная система «Школа 2100».
8. Учебно – методический комплект ЛогоМиры 3.0. Сборник методических материалов.

Литература для детей

1. С. Симонович, Г. Евсеев и др. «Практическая информатика» (М., АСТпресс, 2002г.)
2. Журнал «Мой компьютер»

Тест на 1 полугодие**1. Правила поведения в компьютерном классе:**

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

3. Основное устройство компьютера:

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

6. Что означает название операционной системы Windows:

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:

- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

Тест на 2 полугодие

1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:

- А) текстовая;
- Б) графическая;
- В) числовая.

2. Для хранения информации в наше время используются:

- А) наскальные рисунки;
- Б) компьютеры;
- В) радиоволны.

3. Мячи растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

Яблоки растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

4. Сравнение свойств, предметов или явлений между собой называется:

- А) моделирование;
- Б) конструирование;
- В) сопоставление.

5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:

- А) мебель;
- Б) одежда;
- В) техника.

6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:

- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
- Б) модель;
- В) схема.

7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:

- А) словесным;
- Б) графическим;
- В) программой.

8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:

- А) программой;
- Б) графическим;
- В) словесным.

9. Приведите примеры исполнителей.

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

Карта наблюдений

за результатами освоения обучающимся дополнительной общеобразовательной
(общеразвивающей) программы «Информатика»

Год обучения 1 № группы _____

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

№	ФИО обучающегося	Техника безопасности	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Технические навыки сохранения, удаления, копирования	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Итоговое количество баллов
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

Высокий уровень - _____ чел. _____ %
 Средний уровень - _____ чел. _____ %
 Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

№	Показатели	Уровень	Баллы
---	------------	---------	-------

1.	Техника безопасности	Высокий: знает и всегда выполняет правило Тб	2
		Средний: знает но выполняет при напоминании педагога	1
		Низкий: не выполняет	0
2.	Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией	Высокий: самостоятельно работает с различными источниками информации	2
		Средний: Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога	1
		Низкий: слабо развиты умение работать с информацией	0
3.	Технически навыки сохранения, удаления, копирования	Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранении, копирования и удаления	2
		Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога	1
		Низкий: нуждается в постоянной помощи и контроле педагога	0
4.	Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0
5.	Умение работать в среде графического редактора «Paint»	Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период	2
		Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины	1
		Низкий: слабо развиты указанные навыки	0

Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

Критерии оценивания презентаций (баллы)

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Соответствие презентации заявленной теме задания	
Соответствие оформления презентации основным требованиям	

Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (от 1 до 3 баллов)
Наличие и обоснованность графического оформления	
Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания	
Представление презентации	
Итоговое количество баллов:	

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

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 - 7

Средний уровень 8 – 11

Высокий уровень 12 - 15

Диагностика результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы « _____ »

Диагностика результатов обучения по программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во баллов	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
1.1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой);	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$);	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период);	10	

1.2. Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1	
		средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой);	5	
		максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием).	10	
2. Практическая подготовка				
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков);	1	Практические занятия, зачёты и т.д.
		средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$);	5	
		максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	10	
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)	1	
		средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога)	5	

		максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
2.3. Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)	Креативность в выполнении заданий	начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога)	1	Наблюдение, практические занятия, конкурсные и презентационные занятия
		репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца)	5	
		творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества)	10	
3. Общеучебные умения и навыки				
3.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Творческие задания по теории, конспекты, рефераты и т.д.
		средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
3.2. Умение осуществлять учебно-исследовательскую	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает	1	

работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)		серьезные затруднения, нуждается в помощи и контроле педагога)		
		средний уровень (работает с помощью педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10	
4. Учебно-коммуникативные умения				
4.1. Умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
4.2. Умение конструктивно общаться со сверстниками	Сформированность умения конструктивно общаться со сверстниками	минимальный уровень (обучающийся испытывает серьезные затруднения в общении, нуждается в постоянной помощи, периодически провоцирует конфликты)	1	
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей, сам в конфликтах не участвует, старается их избежать)	5	

		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей, пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты)	10	
5. Учебно-организационные умения				
5.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)	1	Наблюдение
		средний уровень (часто нуждается в помощи педагога или родителей)	5	
		максимальный уровень (не испытывает особых трудностей)	10	
5.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой)	1	
		средний уровень (объем усвоенный навыков составляет более ½)	5	
		максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	10	
5.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	удовлетворительно	1	
		хорошо	5	
		отлично	10	

Диагностика личностного развития обучающихся в процессе освоения образовательной программы

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	К-во баллов	Методы диагностики
1. Организационно-волевые качества				
1.1. Терпение	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	терпения хватает меньше чем на ½ занятия	1	Наблюдение
		терпения хватает больше чем на ½ занятия	5	
		терпения хватает на все занятие	10	
1.2. Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия обучающегося побуждаются извне	1	Наблюдение
		иногда – самим обучающимся	5	
		всегда – самим обучающимся	10	
1.3. Самоконтроль	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	обучающийся постоянно находится под воздействием контроля извне	1	Наблюдение
		периодически контролирует себя сам	5	
		постоянно контролирует себя сам	10	
2. Ориентационные качества				
2.1. Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		заниженная	5	
		нормальная	10	
2.2. Интерес к занятиям в детском объединении	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован обучающемуся извне	1	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		интерес периодически поддерживается самим обучающимся	5	
		интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	10	
3. Поведенческие качества				
3.1. Конфликтность (отношение ребенка к	Способность занять определенную позицию в	периодически провоцирует конфликты	0	Наблюдение, собеседование с детьми, родителями
		сам в конфликтах не участвует, старается их	5	

столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия	конфликтной ситуации	избежать		
		пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	10	
3.2. Тип сотрудничества (отношение ребенка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела, как свои собственные	избегает участия в общих делах	0	Наблюдение
		участвует при побуждении извне	5	
		инициативен в общих делах	10	

Календарно-тематический план
«Информатика»
 Учебный год 2023-2024 (I группа)

Дата		Темы занятий по разделам	Кол-во часов
По плану	По факту		
		Вводные занятия. Техника безопасности.	1
		Компьютер	13
		Компьютер и его основные устройства.	2
		Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
		Мышь. Работа с мышью.	1
		Прогулка по столу.	2
		Понятие об операционной системе.	2
		Главное меню Windows.	2
		Работа с объектами операционной системы.	2
		Информационные технологии	22
		Графика.	2
		Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
		Конструирование.	2
		Гимнастика для рук.	2
		Какие бывают программы.	2
		Графический редактор Paint.	2
		Создание рисунков. Работа с цветом.	2
		Работа с рисунками.	2
		Работа с рисунками.	2
		Обучающие игры.	2
		Обучающие игры.	2
		Информация	30
		Информация вокруг нас.	2
		Виды информации.	2
		Как мы получаем информацию.	2
		Способы представления и передачи информации.	3
		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	3
		Элементы логики. Сопоставление.	3
		Множества.	3
		План и правила.	3
		Алгоритм.	3
		Примеры исполнителя.	3
		Итоговые занятия	1
		Всего:	67

Календарно-тематический план

«Информатика»
Учебный год 2023-2024 (III группа)

Дата		Темы занятий по разделам	Кол-во часов
По плану	По факту		
		Вводные занятия. Техника безопасности.	1
		Компьютер	13
		Компьютер и его основные устройства.	2
		Клавиатура. Работа на клавиатуре.	2
		Мышь. Работа с мышью.	1
		Прогулка по столу.	2
		Понятие об операционной системе.	2
		Главное меню Windows.	2
		Работа с объектами операционной системы.	2
		Информационные технологии	22
		Графика.	2
		Раскрашивание компьютерных рисунков.	2
		Конструирование.	2
		Гимнастика для рук.	2
		Какие бывают программы.	2
		Графический редактор Paint.	2
		Создание рисунков. Работа с цветом.	2
		Работа с рисунками.	2
		Работа с рисунками.	2
		Обучающие игры.	2
		Обучающие игры.	2
		Информация	27
		Информация вокруг нас.	2
		Виды информации.	2
		Как мы получаем информацию.	2
		Способы представления и передачи информации.	3
		Элементы логики. Суждение: истинное и ложное.	3
		Элементы логики. Сопоставление.	3
		Множества.	3
		План и правила.	3
		Алгоритм.	3
		Примеры исполнителя.	1
		Итоговые занятия	1
		Всего:	64