

Министерство образования Кировской области

Кировское областное государственное образовательное автономное учреждение
дополнительного образования «Центр технического творчества»

Рассмотрено на заседании
педагогического совета,
протокол №3 от 28.05.2024

УТВЕРЖДЕНО
Приказ №139 от 29.05.2024
Директор



Я.А.Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности по информационным технологиям

Занимательная информатика

Возраст детей: 7-12 лет
Срок реализации:
1 год обучения – 72 часа
2 год обучения – 72 часа
3 год обучения – 144 часа

Составитель:
Ренжина Анна Анатольевна,
педагог дополнительного
образования первой
квалификационной категории
Сидорова Кристина Эдуардовна,
педагог дополнительного
образования

Киров
2024

Пояснительная записка

В принятой Министерством образования и науки РФ «Концепции о модернизации образования» отмечено, что современные тенденции развития общества требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и информационных технологий в учебный процесс. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5–11 лет, а запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным, следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразнее именно в начальных классах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру активный интерес и обладают психологической готовностью к встрече с ним. Знакомство с компьютерными технологиями увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» (далее – программа) разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в РФ до 2025 года»;
- Распоряжение Правительства Кировской области от 28.04.2021 N 76 "Об утверждении Стратегии социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года";
- Постановление Правительства Кировской области №754-П от 30 декабря 2019 г. «Об утверждении государственной программы Кировской области «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями);
- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества».

Направленность программы – техническая.

Актуальность программы в том, что в настоящее время невозможно себе представить современного человека, не владеющего компьютером. Программа предусматривает более глубокое изучение информатики, при этом каждому ребенку уделяется внимание, для того чтобы заинтересовать его, мотивировать к более глубокому изучению компьютера.

Новизна программы заключается в том, что в процессе обучения используются современные информационные технологии.

Отличительная особенность программы: помимо развития навыков работы за компьютером, она дает возможность каждому обучающемуся развить навыки логического мышления, умения анализировать, выявлять сущность и отношения, описывать планы действий и делать логические выводы.

Форма обучения – очная.

Режим занятий. Программа рассчитана три года обучения для детей 7-12 лет.

Первый год обучения, периодичность занятий: один раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин. Всего в год 72 часа.

Второй год обучения, периодичность занятий: один раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин. Всего в год 72 часа.

Третий год обучения, периодичность занятий два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин. Всего в год 144 часа.

Академический час для детей, обучающихся в первом классе, составляет 35 мин., для учащихся 2 класса и старше – 40 мин.

Формы организации деятельности учащихся: индивидуальная, групповая, фронтальная. **Занятия по типу:** комбинированные.

Формы проведения занятий: беседа, семинар, викторина, соревнование, «мозговой штурм», дискуссия, занятие-игра, практическое занятие, конкурс.

Уровни освоения программы:

1 год обучения – вводный уровень;

2 год обучения – базовый уровень;

3 год обучения – углубленный уровень.

Программные средства, используемые в процессе обучения, обладают разнообразными возможностями и понятным даже первокласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. В качестве базового стандарта программного обеспечения рассматриваются: графические редакторы TUX PAINT, Paint; программы Блокнот, Текстовый редактор P7-Офис; Редактор презентаций P7-Офис; среда программирования Scratch; Редактор таблиц P7-Офис; программа Kodu Game Lab.

Цель программы: развитие познавательной и творческой деятельности учащихся посредством освоения информационных технологий.

Для достижения этой цели следует решить следующие **задачи:**

Обучающие:

- формирование у учащихся умений работать на компьютере;
- формирование знаний в области компьютерной графики;
- формирование умений работать в текстовых редакторах;
- формирование знаний об эффективном использовании информационных ресурсов Интернет;
- формирование знаний в области программирования;
- формирование умений работать с электронными таблицами;
- формирование знаний в области создания компьютерных игр.

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей учащихся: внимания, логического и образного мышления, памяти, воображения;
- развитие интереса учащихся к выбранной области деятельности;
- развитие творческих способностей учащихся.

Воспитательные:

- формирование организационно-волевых качеств личности (терпение, воля, самоконтроль);
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- формирование поведенческих качеств личности, способствующих продуктивной работе в коллективе (сотрудничество, коммуникативность, умение самостоятельно и позитивно разрешать конфликты).

**Учебно-тематический план программы
1 год обучения**

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	
2.	Знакомство с компьютером	6	3	3	– самостоятельные работы; – тестовые задания; – практические работы; – участие в конкурсах и викторинах.
3.	Компьютерная графика. Графический редактор TuxPaint	10	2	8	
4.	Конкурс «КИТ - компьютеры, информатика, технологии»	6	4	2	
5.	Работа с текстом в программе Блокнот	8	2	6	
6.	Поиск информации	4	1	3	
7.	Создание презентаций в редакторе презентаций Р7-Офис	8	2	6	
8.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	10	2	8	
9.	Алгоритмизация. Онлайн-платформа Урок цифры	6	2	4	
10.	Игры, конкурсы, викторины	82	–	8	
11.	Повторение	4	–	4	
	ИТОГО	72	20	52	

Содержание программы 1 год обучения

1. Введение

Теория. Правила поведения в компьютерном классе. Правила техники безопасности. Правила пожарной безопасности.

2. Знакомство с компьютером

Теория. Основные составляющие компьютера: компьютерная мышь, клавиатура, монитор, системный блок. Внешние устройства. Включение и выключение компьютера. Назначение и принцип работы операционной системы. Запуск программы, завершение выполнения программы. Работа с окнами. Работа с папками и файлами.

Практическая работа. Включение и выключение компьютера. Запуск и завершение программ. Смена картинки рабочего стола. Работа с окнами. Создание папок и файлов.

3. Компьютерная графика. Графический редактор TuxPaint

Теория. Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Графический редактор TuxPaint: назначение и возможности. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Инструменты Магия и Штамп. Раскраски.

Практическая работа. Разработка и редактирование изображений. Составление рисунка из геометрических фигур, использование готовых штампов.

4. Решение конкурсных заданий -КИТ

Теория. Подготовка и участие во Всероссийском конкурсе «КИТ – компьютеры, информатика, технологии».

Практическая работа. Решение заданий конкурсов прошлых лет.

5. Работа с текстом в программе Блокнот

Теория. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Знакомство с программой Блокнот: назначение и возможности. Основные операции при создании текстов: внесение исправлений в текст, набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв и букв латинского алфавита, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.

Практическая работа. Набор, редактирование простейших текстов.

Выполнение проектных заданий:

- ✓ поздравительная открытка;
- ✓ объявление.

6. Поиск информации

Теория. Способы компьютерного поиска информации. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска и поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений.

Практическая работа. Поиск различной информации в сети Интернет, сохранение ее на различных носителях.

7. Создание презентаций в редакторе презентаций Р7-Офис

Теория. Знакомство с программой Редактор презентаций Р7-Офис: назначение и возможности. Создание и оформление слайдов. Звук, видео и анимация в электронных публикациях: вставка, настройка. Способы запуска презентаций.

Практическая работа. Заполнение слайда объектами. Расположение объектов на слайде, порядок и группировка. Задание анимации для объектов и текста. Создание презентации из нескольких слайдов. Эффекты перехода слайда. Вставка звука и видео на слайд. Сохранение и открытие презентаций.

8. Компьютерная графика. Графический редактор Paint

Теория. Компьютерная графика. Графический редактор Paint: назначение и возможности. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур; вставка текста, заливка цветом. Сохранение рисунка.

Практическая работа.

- ✓ создание собственных рисунков на заданные темы;
- ✓ раскраски;
- ✓ рисование с помощью геометрических фигур;
- ✓ рисование открытки, рекламы.

9. Алгоритмизация. Онлайн-платформа Урок цифры

Теория. Алгоритмы. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Базовые алгоритмические конструкции и способы записи алгоритмов. Обучение детей основам программирования.

Практическая работа. Работа с онлайн-платформами Час кода и Урок цифры.

10. Игры, конкурсы, викторины

- познавательная игра по информатике;
- подготовка конкурсных работ к праздничным датам;
- викторина по информатике.

11. Повторение

Практическая работа. Создание рисунков, текстов, презентаций, используя программы: графические редакторы Paint и Tux Paint, текстовый

редактор Блокнот, Редактор презентаций Р7-Офис. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Планируемые результаты освоения программы 1 год обучения

Предметные результаты:

У учащихся будут сформированы знания:

- назначения основных устройств компьютера;
- назначения и возможности графических редакторов TuxPaint и Paint;
- назначения и возможности программы Блокнот;
- назначения и возможности программы Редактор презентаций Р7-Офис;
- назначения и возможности программы «Конструктор мультфильмов:

Мульти-Пульти»;

– назначения и возможности программы «Конструктор игр. Незнайка на Луне».

У учащихся будут сформированы умения:

- включать, выключать компьютер;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать и завершать компьютерные программы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью программ

TuxPaint и Paint;

- работать с текстом в программе Блокнот;
- создавать презентации в программе Редактор презентаций Р7-Офис;
- искать информацию в сети Интернет;

– создавать компьютерную анимацию, используя программу «Конструктор мультфильмов: Мульти-Пульти»;

– конструировать компьютерные игры, используя программу «Конструктор игр. Незнайка на Луне».

Метапредметные результаты

У учащихся будут сформированы:

- умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, обобщать;
- умение следовать при выполнении заданий инструкциям педагога и алгоритму выполнения задания.

Личностные результаты

У учащихся будут сформированы:

- интерес к занятиям;
- умение воспринимать конструктивную критику в свой адрес;
- коммуникативные качества.

**Календарно-тематическое планирование
1 год обучения**

№ п/п	№ темы	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Сроки проведения		Форма аттестации/контроля
						План.	Факт.	
1	1	Введение. Правила поведения в компьютерном классе. Правила ТБ. Правила ПБ.	2	2	-			Беседа
2	2	Основные составляющие компьютера.	2	1	1			Практ. зан.
3		Назначение и принцип работы операционной системы.	2	1	1			Практ. зан.
4		Работа с папками и файлами.	2	1	1			Практ. зан.
5	3	Графический редактор «TuxPaint».	2	1	1			Дискуссия
6		Рисование и стирание фигур.	2	0,25	1,75			Практ. зан.
7		Инструмент Штамп.	2	0,25	1,75			Практ. зан.
8		Инструмент Магия.	2	0,25	1,75			Практ. зан.
9		Раскраски.	2	0,25	1,75			Практ. зан.
10	4	Решение тестовых заданий.	2	1,5	0,5			Дискуссия
11		Решение тестовых заданий.	2	1,5	0,5			Дискуссия
12		Участие во Всероссийском конкурсе «КИТ».	2	1	1			Конкурс
13	5	Знакомство с программой Блокнот.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
14		Набор текста, внесение исправлений.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
15		Ввод букв латинского алфавита.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
16		Выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
17	10	Познавательная игра по информатике.	2	-	2			Занятие-игра
18	6	Способы компьютерного поиска	2	1	1			Дискуссия

		информации.						
19		Поиск информации в сети Интернет.	2	-	2			Практ. зан.
20	10	Подготовка рисунков на конкурс.	2	-	2			
21	7	Знакомство с программой Редактор презентаций Р7-офис.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
22		Создание и оформление слайдов.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
23		Настройка анимации.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
24		Добавление эффектов перехода слайдов.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
25	10	Викторина по информатике.	2	-	2			Викторина
26	8	Графический редактор Paint.	2	0,4	1,6			Дискуссия
27		Рисование и стирание точек, линий.	2	0,4	1,6			Практ. зан.
28		Рисование и стирание фигур.	2	0,4	1,6			Практ. зан.
29	10	Подготовка рисунков на конкурс.	2	-	2			Конкурс
30	8	Заливка цветом.	2	0,4	1,6			Практ. зан.
31		Раскраски.	2	0,4	1,6			Практ. зан.
32	9	Понятие алгоритма. Базовые алгоритмические конструкции.	2	1	1			Дискуссия
33		Работа с онлайн-платформой Урок цифры.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
34		Работа с онлайн-платформой Урок цифры.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
35	11	Графический редактор Tux Paint. Текстовый редактор Блокнот.	2	-	2			«Мозговой штурм»
36		Графический редактор Paint. Программа Редактор презентаций Р7-Офис.	2	-	2			«Мозговой штурм»

**Учебно-тематический план
2 год обучения**

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	
2.	Повторение	2	-	2	– самостоятельные работы; – тестовые задания; – практические работы; – участие в конкурсах и викторинах.
3.	Графический редактор Paint	6	1	5	
4.	Решение конкурсных заданий	4	2	2	
5.	Текстовый редактор Р7-Офис	14	3	11	
6.	Программа Редактор презентаций Р7-Офис	8	1,5	6,5	
7.	Введение в программирование	8	2	6	
8.	Программирование в Scratch	18	4	14	
9.	Игры, конкурсы, викторины	6	-	6	
10.	Повторение	4	-	4	
	ИТОГО	72	15,5	56,5	

Содержание программы 2 год обучения

1. Введение

Теория. Введение. Правила поведения в компьютерном классе. Правила техники безопасности. Правила пожарной безопасности.

2. Повторение

Теория. Графический редактор Tux Paint. Текстовый редактор Блокнот.

Практическая работа. Создание рисунков. Работа с текстом.

3. Графический редактор Paint

Теория. Основные инструменты. Рисование и коррекция готового изображения. Коллажи.

Практическая работа.

- ✓ рисование с помощью инструментов редактора;
- ✓ создание коллажа;
- ✓ редактирование готового изображения.

4. Решение конкурсных заданий

Теория. Подготовка и участие во Всероссийском конкурсе «КИТ – компьютеры, информатика, технологии».

Практическая работа. Решение заданий конкурсов прошлых лет

5. Текстовый редактор Р7-Офис

Теория. Знакомство с текстовым редактором Р7-Офис: назначение и возможности. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Вставка рисунка в текст. Автофигуры. Объекты TextArt и SmartArt. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.

Практическая работа. Работа с текстом. Вставка рисунка в текст. Создание и оформление документа. Выполнение проектных заданий:

- ✓ поздравительная открытка;
- ✓ рекламная афиша;

6. Программа Редактор презентаций Р7-Офис

Теория. Панель рисования. Таблицы и диаграммы в презентации. Объекты TextArt и SmartArt. Подготовка презентаций.

Практическая работа. Создание презентаций на различные темы. Добавление звука. Настройка анимации и смены слайдов. Вставка видео. Создание презентации с гиперссылками.

7. Введение в программирование

Теория. Алгоритмы. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Базовые алгоритмические конструкции и способы записи алгоритмов. Обучение детей основам программирования.

Практическая работа. Работа с онлайн-платформами Час кода и Урок цифры.

8. Программирование в Scratch

Теория. Графический учебный исполнитель. Понятие исполнителя. Программа для исполнителя. Правила написания команд. Язык программирования Scratch.

Практическая работа.

Создание программ. Решение задач.

9. Игры, конкурсы, викторины

Практическая работа. Участие в играх, конкурсах и викторинах:

- подготовка конкурсных работ к праздничным датам;
- викторина по информатике.

10. Повторение

Практическая работа. Компьютерная графика, программа Paint. Создание и редактирование текстовых документов в программе Р7-Офис. Создание презентаций в программе Р7-Офис. Создание программы в Scratch. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Планируемые результаты освоения программы 2 год обучения

Предметные результаты:

У учащихся будут сформированы знания:

- дополнительных возможностей графического редактора Paint;
- назначения и возможности текстового редактора Р7-Офис;
- дополнительных возможностей программы Редактор презентаций Р7-

Офис;

- основ программирования;
- назначения и возможности программы Scratch.

У учащихся будут сформированы умения:

- создавать рисунки, коллажи, редактировать готовые рисунки с помощью графического редактора Paint;
- работать в текстовом редакторе Р7-Офис;
- создавать презентации в программе Р7-Офис;
- работать с исполнителями алгоритмов;
- создавать компьютерные программы, используя язык программирования Scratch.

Метапредметные результаты

У учащихся будут сформированы

- умение подбирать и анализировать специальную литературу, пользоваться компьютерными источниками информации;
- умение осуществлять логические операции и делать выводы;
- умение творчески подходить к решению практических задач;
- умение вести полемику, участвовать в дискуссии;

Личностные результаты

У учащихся будут сформированы

- познавательный интерес
- способность к конструктивному общению со сверстниками
- способность оценивать себя и свою деятельность

**Календарно - тематическое планирование
2 год обучения**

№ п/п	№ темы	Тема занятия	Всего часов	Теория	Практика	Сроки проведения		Форма аттестации / контроля
						План.	Факт.	
1	1	Введение. Правила поведения в компьютерном классе. Правила ТБ. Правила ПБ.	2	2	-			Беседа
2	2	Повторение. Графический редактор Tux Paint. Текстовый редактор Блокнот.	2	-	2			Беседа
3	3	Рисование и коррекция готового изображения.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
4		Коллажи.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
5		Рисование рекламы.	2	-	2			Практ. зан.
6	9	Конкурс рисунков.	2	-	2			Конкурс
7	4	Решение логических задач.	2	1	1			Дискуссия
8		Решение логических задач.	2	1	1			Дискуссия
9	9	Конкурс «КИТ».	2	-	2			Конкурс
10	5	Знакомство с текстовым редактором Р7-Офис	2	1	1			Практ. зан.
11		Набор, выделение, вырезание и копирование текста.	2	0,5	1,5			Практ. зан.

12		Вставка рисунка в текст.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
13		Оформление текста.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
14		Объекты TextArt и Smart Art.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
15		Создание поздравительной открытки.	2	-	2			Практ. зан.
16		Создание рекламной афиши.	2	-	2			Практ. зан.
17	6	Таблицы в презентации.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
18		Диаграммы в презентации.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
19		Объекты TextArt и Smart Art..	2	0,5	1,5			Практ. зан.
20		Презентация: Моя страна – Россия.	2	-	2			Практ. зан.
21	7	Алгоритмы. Понятие и свойства алгоритма.	2	0,5	1,5			Беседа
22		Базовые алгоритмические конструкции и способы записи алгоритмов.	2	0,5	1,5			Беседа
23		Работа с онлайн-платформой Час кода.	2	1	1			Практ. зан.
24		Работа с онлайн-платформой Урок цифры.	2	-	2			Практ. зан.
25	8	Язык программирования Scratch.	2	1	1			Беседа

26		Движение и взаимодействие объектов. Управление несколькими объектами.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
27		Последовательное и одновременное выполнение.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
28		Ветвление и циклы.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
39		Интерактивность, условия и переменные.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
30		Процедуры.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
31		Создание объектов, костюмов и фонов.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
32		Создание викторины.	2	-	2			Практ. зан.
33		Создание игры.	2	-	2			Практ. зан.
34	9	Викторина по информатике.	2	-	2			Викторина
35	10	Повторение. Текстовый редактор Р7-Офис. Редактор презентаций Р7-Офис.	2	-	2			«Мозговой штурм»
36	10	Повторение. Paint. Создание программы в Scratch.	2	-	2			«Мозговой штурм»

**Учебно-тематический план
3 год обучения**

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	
2.	Повторение	4	-	4	– самостоятельные работы; – тестовые задания; – практические работы; – участие в конкурсах и викторинах.
3.	Программирование в Scratch	26	3	23	
4.	Решение конкурсных заданий	10	5	5	
5.	Программа Редактор таблиц Р7-Офис	24	7	17	
6.	Программирование в онлайн-платформах	20	4	16	
7.	Программирование в Kodu Game Lab	36	8	28	
8.	Олимпиады, конкурсы, викторины	18	-	18	
9.	Повторение	4	-	4	
	ИТОГО	144	29	115	

Содержание программы 3 год обучения

1. Введение

Теория. Правила поведения в компьютерном классе. Правила техники безопасности. Правила пожарной безопасности.

2. Повторение

Теория Компьютерная графика, программа Paint. Создание и редактирование текстовых документов в программе Р7-Офис. Создание презентаций в программе редактор презентаций Р7-Офис.

Практическая работа. Создание рисунков, коллажей, презентаций, документов.

3. Программирование в Scratch

Теория. Среда программирования Scratch, интерфейс, инструменты, назначение. Способы программирование в среде Scratch.

Практическая работа. Создание программ и проектов в среде программирования Scratch.

4. Решение конкурсных заданий

Теория. Подготовка и участие во Всероссийском конкурсе «КИТ – компьютеры, информатика, технологии».

Практическая работа. Решение заданий конкурсов прошлых лет.

5. Программа Редактор таблиц Р7-Офис

Теория: Знакомство с программой Редактор таблиц Р7-Офис: назначение и возможности. Основные операции при создании электронных таблиц: заполнение ячеек, выравнивание, копирование и вставка. Оформление таблицы. Использование формул. Построение диаграмм.

Практическая работа. Создание и редактирование таблиц. Организация подсчета. Использование формул. Построение диаграмм.

6. Программирование в онлайн-платформах

Теория. Обзор онлайн-платформ для программирования. Понятия, универсальные для любого языка программирования. Особенности программирования на онлайн-платформах Час кода и Урок цифры.

Практическая работа. Работа с онлайн-платформами Час кода и Урок цифры.

7. Программирование в Kodu Game Lab

Теория. Компьютерные игры. Конструкторы для создания компьютерных игр. Kodu Game Lab: назначение, возможности, интерфейс, правила написания команд.

Практическая работа. Написание программ. Создание компьютерных игр.

8. Олимпиады, конкурсы, викторины

Практическая работа. Участие в играх, конкурсах и викторинах:

- конкурс по информатике;
- подготовка конкурсных работ к праздничным датам;
- викторина по информатике.

9. Повторение

Теория. Работа с таблицей в редакторе таблиц Р7-Офис. Работа в программе Scratch. Работа в программе Kodu Game Lab. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Практическая работа.

Создание таблиц в Р7-Офис. Написание программы в Scratch. Создание игры в программе Kodu Game Lab. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Планируемые результаты освоения программы 3 год обучения

Предметные результаты

У учащихся будут сформированы знания:

- правил ТБ, имеет представление о возможностях ПК;
- назначения и области использования программы Редактор таблиц Р7-

Офис;

- основ программирования;
- основ создания компьютерных игр.

У учащихся будут сформированы умения:

- работать с основными устройствами персонального компьютера;
- работать с базовыми функциями операционных систем;
- работать с таблицами в программе Р7-Офис;
- работать с исполнителями алгоритмов;
- создавать компьютерные программы и проекты;
- создавать компьютерные игры.

Метапредметные результаты

У учащихся будут сформированы:

- умение подбирать и анализировать специальную литературу, пользоваться компьютерными источниками информации;
- умение высказывать собственные предположения;
- умение осуществлять проектную деятельность;
- умение выступать перед аудиторией.

Личностные результаты

У учащихся будут сформированы:

- познавательная активность;
- способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации
- адекватная самооценка;
- волевые качества личности.

**Календарно – тематическое планирование
3 год обучения**

№ п/п	№ темы	Тема занятия	Всего часов	Теор.	Практ.			Форма аттестации/ контроля
1	1	Введение. Правила поведения в компьютерном классе. Правила ТБ. Правила ПБ.	2	2	-			Беседа
2	2	Повторение. Текстовый редактор Р7-Офис. Редактор презентаций Р7-Офис.	2	-	2			Беседа
3	2	Повторение. Paint. Создание программы в Scratch.	2	-	2			Беседа
4	3	Язык программирования Scratch	2	1	1			Беседа
5	3	Ветвление и циклы	2	0,5	1,5			Практ. зан.
6	3	Процедуры	2	0,5	1,5			Практ. зан.
7	3	Использование переменных	2	0,5	1,5			Практ. зан.
8	3	Использование операторов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
9	3	Создание викторины	2	-	2			Практ. зан.
10	3	Создание викторины	2	-	2			Практ. зан.
11	3	Создание игры	2	-	2			Практ. зан.
12	3	Создание игры	2	-	2			Практ. зан.
13	3	Создание собственного проекта	2	-	2			Практ. зан.
14	3	Создание собственного проекта	2	-	2			Практ. зан.
15	3	Создание собственного проекта	2	-	2			Практ. зан.

16	3	Создание собственного проекта	2	-	2	26.10		Практ. зан.
17	8	Конкурс проектов	2	-	2			Конкурс
18	4	Решение логических задач	2	1	1			Дискуссия
19	4	Решение логических задач	2	1	1			Дискуссия
20	4	Решение логических задач	2	1	1			Дискуссия
21	4	Решение логических задач	2	1	1			Дискуссия
22	4	Решение логических задач	2	1	1			Дискуссия
23	8	Участие в конкурсе «КИТ»	2	-	2			Конкурс
24	5	Знакомство с программой Microsoft Excel	2	1	1			Практ. зан.
25	5	Работа с листами	2	0,5	1,5			Практ. зан.
26	5	Заполнение ячеек, выравнивание, копирование и вставка	2	0,5	1,5			Практ. зан.
27	5	Заполнение и оформление таблицы	2	0,5	1,5			Практ. зан.
28	5	Формат числа	2	0,5	1,5			Практ. зан.
29	5	Автозаполнение ячеек	2	0,5	1,5			Практ. зан.
30	5	Вычисление по формулам	2	0,5	1,5			Практ. зан.
31	5	Использование функций	2	1	1			Практ. зан.
32	5	Построение диаграмм	2	0,5	1,5			Практ. зан.
33	5	Использование абсолютных адресов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
34	5	Использование относительных адресов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
35	5	Сортировка данных	2	0,5	1,5			Практ. зан.
36	8	Олимпиада по информатике	2	-	2			Олимпиада
37	8	Викторина по	2	-	2			Викторина

		информатике						
38	6	Алгоритмы.	2	0,5	1,5			Беседа
39	6	Понятие алгоритма.	2	0,5	1,5			Беседа
40	6	Свойства алгоритма.	2	0,5	1,5			Беседа
41	6	Базовые алгоритмические конструкции и способы записи алгоритмов.	2	0,5	1,5			Беседа
42	8	Выполнение конкурсного задания	2	-	2			Конкурс
43	6	Работа с онлайн-платформой Час кода	2	1	1			Практ. зан.
44	6	Работа с онлайн-платформой Час кода	2	-	2			Практ. зан.
45	6	Работа с онлайн-платформой Час кода	2	-	2			Практ. зан.
46	6	Работа с онлайн-платформой Урок цифры	2	1	1			Практ. зан.
47	6	Работа с онлайн-платформой Урок цифры	2	-	2			Практ. зан.
48	6	Работа с онлайн-платформой Урок цифры	2	-	2			Практ. зан.
49	8	Конкурс по информатике	2	-	2			Конкурс
50	7	Знакомство с интерфейсом и основными принципами работы с программой KoduGameLab.	2	1	1			Беседа
51	7	Главное меню, панель инструментов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
52	7	Создание персонажей	2	0,5	1,5			Практ. зан.
53	7	Перемещение персонажей	2	0,5	1,5			Практ. зан.
54	7	Создание ландшафтов, добавление объектов.	2	0,5	1,5			Практ. зан.

55	7	Программирование, основные операторы Kodu.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
56	7	Создание путей, выбор поведения персонажей.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
57	7	Создание первой игры в KODU	2	0,5	1,5			Практ. зан.
58	8	Конкурс по информационным технологиям	2	-	2			Конкурс
59	7	Практическая работа «Стрельба по рыбам»	2	0,5	1,5			Практ. зан.
60	7	Создание клонов и порождаемых объектов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
61	7	Страницы, функции, ракурс обзора.	2	0,5	1,5			Практ. зан.
62	7	Опция «Родитель»	2	0,5	1,5			Практ. зан.
63	7	Объект Таймер	2	0,5	1,5			Практ. зан.
64	7	Подсчет баллов	2	0,5	1,5			Практ. зан.
65	7	Индикатор уровня жизни	2	0,5	1,5			Практ. зан.
66	8	Участие в конкурсе проектов	2	-	2			Конкурс
67	7	Создание игры по предложенному сценарию	2	-	2			Практ. зан.
68	7	Разработка своей игры	2	-	2			Соревнование
69	7	Разработка своей игры	2	-	2			Соревнование
70	8	Олимпиада по информатике	2	-	2			Олимпиада
71	9	Повторение. Заключительное занятие.	2	-	2			«Мозговой штурм»
72	9	Повторение. Заключительное занятие.	2	-	2			«Мозговой штурм»

Методическое обеспечение программы

Примерная структура занятия:

1. Организационный момент (1-2 мин.).
3. Объяснение нового материала (13-17 мин.).
4. Физкультминутка. (3-5 мин.)
5. Задания на закрепление нового материала (письменные и устные) (10-11 мин.).
6. Перерыв (10 мин.)
7. Работа за компьютером (до 15 мин.).
8. Физкультминутка (3-5 мин.).
9. Задания на закрепление нового материала (письменные и устные) (8-10 мин.).
10. Подведение итогов (3-5 мин.).

Для успешной реализации программы используются следующие методические материалы:

- календарно-тематический план;
- справочные пособия и литература по информатике;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования.

Дидактическое обеспечение программы включает в себя следующие материалы:

- наглядные пособия к занятиям;
- материалы для практических заданий (раздаточный материал, инструкции);
- тестовые, проверочные работы;
- материалы для проведения конкурсных мероприятий;
- дидактические игры;
- обучающие презентации и анимации.

Для реализации программы используются следующие методы и формы деятельности:

- учебно-познавательные: лекция, объяснение, беседа с активным вовлечением учащихся в обсуждение изучаемого материала, демонстрация и иллюстрация, выполнение практических заданий, решение логических задач, самостоятельная работа, выполнение творческих заданий;
- социально-адаптационные: создание ситуаций успеха, формирование реалистичной самооценки учащихся, создание условий для общения и взаимопомощи;
- контрольно-итоговые: тесты, проверочные работы, самооценка, оценка учащимися работ друг друга, анализ ошибок и поиск путей их устранения, работа над ошибками, викторины, конкурсы (внутри группы).

Техническое оснащение:

15 ПК, объединенные в локальную сеть, принтер, Интернет, интерактивная доска с проектором.

Программное оснащение:

Операционная система MS Windows, пакет Р7-Офис, программы: TUX PAINT, Paint, Блокнот, Scratch, Kodu Game Lab.

Формы и виды контроля

Входной контроль. Определение уровня учащегося, его сильных и слабых сторон.

Формы: индивидуальное задание, беседа.

Текущий и промежуточный контроль. Усвоение теоретического материала.

Формы: самостоятельные работы, тестовые задания, анализ выполненных заданий и работа над ошибками.

С целью закрепления знаний по текущей теме, а также проверки усвоения практического материала и знаний, полученных ранее, целесообразны следующие *методы контроля:* практическая работа, комплексные задания по текущей и предыдущим темам, участие в викторинах, конкурсах.

В программе используются следующие формы оценочных материалов: тесты по темам программы, практические работы.

Список литературы

Литература, рекомендуемая для обучающихся

1. Горячев А.В. и др. Информатика в играх и задачах.
2. Горячев А.В., Островская Е.М. Графический редактор TUX PAINT, М., БАЛАСС, 2007
3. Матвеева, Н. В. Информатика. 2-4 классы. Программа для начальной школы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013. - 136 с.
4. Софронова, Н. В. Информатика в начальной школе. 2 год обучения / Н.В. Софронова, Н.В. Бакшаева, А.А. Бельчусов. - М.: Дрофа, 2009. - 112 с.

Литература, рекомендуемая для педагога

1. Хуторской А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе. Методическое пособие / А.В. Хуторской. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2009. - 515 с.
2. Златопольский Д.М. Внеклассная работа по информатике: Сборник// Информатика – Первое сентября. – М., 2000. - № 34-42. – М., 2001. - № 4.
3. Могилев, А. В. Информатика: Учебное пособие для студентов педагогических вузов [Текст] / А. В. Могилев, Н. И. Пак, Е.К. Хеннер; под редакцией Е. К. Хеннера. – 3-е изд., перераб. И доп. –М.: Издательский центр «Академия», 2004. – 848 с.
4. Пионтковская И.А. Специфика начального этапа пропедевтического курса информатики. // Информатика. - 2006. - № 9. - С 34-36.
5. Цветкова М. С. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе / М.С. Цветкова, Г.Э. Курис. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008. - 360 с.
6. Аверкин Ю.А, Матвеева Н.В, Рудченко Т.А, Семенов А.Л. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004.

**Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Занимательная информатика», первый год обучения**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Учащийся демонстрирует знание теории, но не применяет эти знания в практической деятельности	1	Наблюдение, тестирование
		Учащийся демонстрирует знание теории, применяет эти знания в практической деятельности	5	
		Учащийся демонстрирует знание теоретических фактов, применяет эти знания в практической деятельности, в незнакомых условиях	10	
Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Учащийся знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	Наблюдение, собеседование
		Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой	5	
		Учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	10	
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Применение практических умений и навыков при решении задач	Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач по образцу	1	Наблюдение, выполнение практических работ
		Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач в измененной ситуации	5	
		Учащийся использует полученные практические умения и навыки при решении практико-ориентированных задач на основе самостоятельного поиска	10	

Метапредметные результаты				
Умение анализировать, сравнивать, сопоставлять, обобщать	Способность самостоятельно осуществлять логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий	Не способен или способен в очень незначительной степени самостоятельно осуществлять логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий.	1	Работа над проектами, наблюдение
		Не всегда самостоятельно осуществляет логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий. Нуждается в помощи и контроле со стороны педагога.	5	
		Не испытывает никаких затруднений при осуществлении логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий.	10	
Умение следовать при выполнении заданий инструкциям педагога и алгоритму выполнения задания.	Способность самостоятельно следовать инструкциям педагога, соблюдать алгоритм и требования к выполнению задания	Не способен или способен в очень незначительной степени следовать инструкциям педагога, соблюдать алгоритм и требования к выполнению задания.	1	Наблюдение, выполнение практических работ
		Не всегда способен самостоятельно следовать инструкциям, соблюдать алгоритм и требования при выполнении задания. Нуждается в помощи и контроле со стороны педагога.	5	
		Не испытывает никаких затруднений при выполнении задания, самостоятельно следует инструкциям, соблюдает алгоритм и требования.	10	
Личностные результаты				
Интерес к занятиям	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	Посещает занятия, но без особого интереса	1	Наблюдение
		Посещает занятия, выполняет задания, но дополнительной инициативы не проявляет	5	
		Посещает занятия с желанием и интересом	10	

Конфликтность	Отношение учащегося к столкновению интересов	Периодически провоцирует конфликты	1	Наблюдение
		Сам в конфликтах не участвует, старается их избежать	5	
		Пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты	10	
Умение воспринимать конструктивную критику в свой адрес	Способность адекватно воспринимать конструктивную критику в свой адрес	Не прислушивается к замечаниям, считает всегда, что он прав, что к нему придираются	1	Анкетирование для определения уровня самооценки
		Адекватно воспринимает критику/ замечания	5	
		Адекватно воспринимает критику/замечания и исправляет ошибки в работе.	10	

Низкий уровень: 9-35 баллов

Средний уровень: 36-63 баллов

Высокий уровень: 64-90 баллов

**Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Занимательная информатика», второй год обучения**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Учащийся демонстрирует знание теории, но не применяет эти знания в практической деятельности	1	Наблюдение, тестирование
		Учащийся демонстрирует знание теории, применяет эти знания в практической деятельности	5	
		Учащийся демонстрирует знание теоретических фактов, применяет эти знания в практической деятельности, в незнакомых условиях	10	
Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Учащийся знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	Наблюдение, собеседование
		Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой	5	
		Учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	10	
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Применение практических умений и навыков при решении задач	Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач по образцу	1	Наблюдение, выполнение практических работ
		Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач в измененной ситуации	5	
		Учащийся использует полученные практические умения и навыки при решении практико-ориентированных задач на основе самостоятельного	10	

		поиска		
Метапредметные результаты				
Умение подбирать и анализировать специальную литературу, пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в подборе и работе с литературой, электронными источниками информации	Недостаточно знает источники информации, пользуется ими с помощью педагога, подбирает источники информации не в соответствии с содержанием работы	1	Наблюдение, тестирование
		Знает источники информации. Осуществляет поиск информации, иногда прибегая к помощи педагога. Испытывает неуверенность в использовании источников информации	5	
		Самостоятельно и уверенно использует различные источники информации и может проверить их на достоверность	10	
Умение осуществлять логические операции и делать выводы	Способность осуществлять логические операции и делать выводы	Не способен или способен в очень незначительной степени самостоятельно осуществлять логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий.	1	Работа над проектами, наблюдение
		Не всегда самостоятельно осуществляет логические операции сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий. Нуждается в помощи и контроле со стороны педагога.	5	
		Не испытывает никаких затруднений при осуществлении логических операций сравнения, анализа, обобщения, классификации, установления аналогий.	10	

Умение творчески подходить к решению практических задач	Проявление в творческой деятельности способности придумывать, изобретать, формировать новые знания опытным путём	Учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие задания по шаблону, подглядывая за другими исполнителями. В деятельности он использует готовые решения и методы	1	Работа над проектами, создание авторских и творческих продуктов
		Видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога.	5	
		Способен выявлять и формулировать проблемы, замечать детали, видеть противоречия, ставить вопросы. Выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно	10	
Умение вести полемику, участвовать в дискуссии	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	Односложно отвечает на вопросы. Сам вопросы не задает	1	Наблюдение, собеседование
		Транслирует только изученный материал	5	
		Развернуто отвечает на вопросы, сам формулирует вопросы в соответствии с логикой дискуссии	10	
Личностные результаты				
Познавательный интерес	Проявление познавательного интереса по профилю деятельности	Не проявляет интереса к знаниям по профилю деятельности	1	Наблюдение
		Проявляет интерес только к учебному материалу	5	
		Самостоятельно проявляет интерес к знаниям по профилю деятельности вне занятий	10	

Общительность	Способность к конструктивному общению со сверстниками	Не способен или способен в очень незначительной степени к конструктивному общению со сверстниками	1	Наблюдение
		Не всегда проявляет способность к конструктивному общению со сверстниками	5	
		Учащийся общителен, умеет налаживать контакты, способен к конструктивному общению с другими людьми	10	
Самооценка	Способность оценивать себя и свою деятельность	Не способен или способен в очень незначительной степени оценить себя и свою деятельность	1	Анкетирование для определения уровня самооценки
		Самостоятельно не может оценить себя и свою деятельность, нуждается в помощи педагога	5	
		Умеет сам оценить себя и свою работу	10	

Низкий уровень: 10-40 баллов

Средний уровень: 41-70 баллов

Высокий уровень: 71-100 баллов

**Диагностика результативности освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Занимательная информатика», третий год обучения**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Предметные результаты				
Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний учащегося программным требованиям	Учащийся демонстрирует знание теории, но не применяет эти знания в практической деятельности	1	Наблюдение, тестирование
		Учащийся демонстрирует знание теории, применяет эти знания в практической деятельности	5	
		Учащийся демонстрирует знание теоретических фактов, применяет эти знания в практической деятельности, в незнакомых условиях	10	
Владение специальной терминологией по тематике программы	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Учащийся знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять	1	Наблюдение, собеседование
		Учащийся сочетает специальную терминологию с бытовой	5	
		Учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием	10	
Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Применение практических умений и навыков при решении задач	Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач по образцу	1	Наблюдение, выполнение практических работ
		Учащийся применяет практические умения и навыки при решении задач в измененной ситуации	5	
		Учащийся использует полученные практические умения и навыки при решении практико-ориентированных задач на основе самостоятельного	10	

		поиска		
	Способность составлять алгоритм действий при выполнении практических заданий	Учащийся составляет алгоритм действий при выполнении практических заданий по образцу	1	Наблюдение, выполнение практических работ
		Учащийся составляет алгоритм действий при выполнении практических заданий по образцу и вносит изменения в алгоритм в измененной ситуации	5	
		Самостоятельно составляет алгоритм действий при выполнении практических заданий в нестандартной ситуации	10	
Метапредметные результаты				
Умение подбирать и анализировать специальную литературу, пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельность в подборе и работе с литературой, электронными источниками информации	Недостаточно знает источники информации, пользуется ими с помощью педагога, подбирает источники информации не в соответствии с содержанием работы	1	Наблюдение, тестирование
		Знает источники информации. Осуществляет поиск информации, иногда прибегая к помощи педагога. Испытывает неуверенность в использовании источников информации	5	
		Самостоятельно и уверенно использует различные источники информации и может проверить их на достоверность	10	
Умение высказывать собственные предположения	Способность высказывать собственные предположения	Не высказывает собственных предположений	1	Работа над проектами, наблюдение
		Недостаточно активен в обсуждении учебных заданий, не всегда высказывает собственные предположения	5	
		Активно участвует в обсуждении учебных заданий, предлагает разные способы выполнения заданий, обосновывает выбор наиболее эффективного способа действия	10	

Умение осуществлять проектную деятельность	Проявление готовности и самостоятельности в проектной деятельности	Отсутствие мотивации, не способность самостоятельно осуществлять работу над проектом	1	Наблюдение
		Не всегда доводит работу до конца. Требуется внешняя мотивация	5	
		Сформирована внутренняя мотивация, учащийся видит и понимает цель работы	10	
Умение выступать перед аудиторией	Умение четко и последовательно и грамотно излагать материал, обосновывать свои суждения, отвечать на вопросы слушателей	Читает материал по конспекту. На вопросы не отвечает	1	Наблюдение, защита проектов
		Читает материал, отрываясь от конспекта. Отвечает на вопросы	5	
		Свободно излагает материал, развёрнуто отвечает на вопросы, демонстрирует глубокое знание материала	10	
Личностные результаты				
Познавательная активность	Самостоятельность и активность в познавательной деятельности	Не самостоятелен в познавательной деятельности. Ограничивается знаниями, полученными на занятиях	1	Наблюдение
		Иногда обращается за поиском дополнительной информации по определенным темам	5	
		Проявляет активность в познавательной деятельности. Дополнительно интересуется, проявляет инициативу для освоения дополнительного материала	10	
Конфликтность	Способность занять определенную позицию в конфликтной ситуации	При возникновении конфликта, держится в стороне	1	Наблюдение
		При возникновении конфликта занимает определённую позицию, но не может обосновать свой выбор	5	
		При возникновении конфликта занимает определённую позицию и может обосновать свой выбор	10	

Самооценка	Уровень самооценки	Завышенная	1	Анкетирование для определения уровня самооценки
		Заниженная	5	
		Адекватная	10	
Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям, доводить начатое до конца	Волевые усилия учащегося побуждаются извне	1	Наблюдение
		Волевые усилия учащегося побуждаются самим ребенком иногда	5	
		Волевые усилия учащегося побуждаются самим ребенком всегда	10	

Низкий уровень: 12-40 баллов

Средний уровень: 41-82баллов

Высокий уровень: 83-120 баллов