

Министерство образования Кировской области

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

Рассмотрено на заседании
педагогического совета,
протокол № 6 от 30.05.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 140 от 30.05.2023 г.
Директор



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 – 144 часа

3 год обучения – 72 часа

Составители:

Ренжина Анна Анатольевна,
педагог дополнительного
образования первой
квалификационной категории

Сидорова Кристина Эдуардовна,
педагог дополнительного
образования

Киров
2023

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 от 28 февраля 2023 года);

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 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 на 29 марта 2023 года);

- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества».

Направленность программы – техническая.

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

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.

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).

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.

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: два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 мин. Всего в год 144 часа.

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

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, Microsoft Word; программа Microsoft Office PowerPoint; среда программирования Scratch; электронные таблицы Excel; программа Kodu Game Lab.

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.).

**Учебно-тематический план
1 год обучения**

№ п/п	Тема	Количество часов			Методы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	Индивидуальные задания, собеседование
2.	Знакомство с компьютером	6	3	3	Наблюдение, собеседование
3.	Компьютерная графика. Графический редактор TuxPaint	10	2	8	Самостоятельные работы, тестовые задания, практические работы
4.	Конкурс «КИТ - компьютеры, информатика, технологии»	6	4	2	Участие в конкурсах, наблюдение, собеседование
5.	Работа с текстом в программе Блокнот	8	2	6	Самостоятельные, практические работы
6.	Поиск информации	4	1	3	Практические, самостоятельные работы
7.	Создание презентаций в Microsoft Office PowerPoint	8	2	6	Практические, самостоятельные работы
8.	Компьютерная графика. Графический редактор Paint	10	2	8	Практические, самостоятельные работы, творческие работы
9.	Алгоритмизация. Онлайн-платформа Урок цифры	8	2	6	Практические, самостоятельные работы
10.	Игры, конкурсы, викторины	6	–	6	Игры, участие в конкурсах
11.	Повторение	4	–	4	Наблюдение, собеседование, защита творческих работ
	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

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 Microsoft Office PowerPoint

Теория. Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint: 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;
- конкурс рисунков ко Дню космонавтики;
- викторина по информатике.

11. Повторение

Практическая работа. Создание рисунков, текстов, презентаций, используя программы: графические редакторы Paint и Tux Paint, текстовый редактор Блокнот, Microsoft Office PowerPoint. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Ожидаемые 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 Microsoft Office PowerPoint;
- 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 Microsoft Office PowerPoint;

– 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.

**Учебно-тематический план
2 год обучения**

№ п/п	Тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	Индивидуальные задания, собеседование
2.	Повторение	4	-	4	Наблюдение, собеседование
3.	Графический редактор Paint	12	2	10	Самостоятельные работы, тестовые задания, практические, творческие работы
4.	Решение конкурсных заданий	10	5	5	Участие в конкурсах, собеседование
5.	Текстовый редактор Microsoft Word	28	7	21	Самостоятельные работы, тестовые задания, практические работы
6.	Программа Microsoft PowerPoint	16	3	13	Самостоятельные работы, тестовые задания, практические, творческие работы
7.	Введение в программирование	20	4	16	Самостоятельные, практические работы, наблюдение
8.	Программирование в Scratch	40	10	30	Самостоятельные, практические работы, наблюдение
9.	Игры, конкурсы, викторины	8	-	8	Игры, участие в конкурсах
10.	Повторение	4	-	4	Творческие работы
	ИТОГО	144	33	111	

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 Тух Paint. Текстовый редактор Блокнот. Поиск информации в сети Интернет.

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 Microsoft Word

Теория. Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word: 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 WordArt. 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;
- ✓ правила поведения;
- ✓ кулинарные рецепты.

6. Программа Microsoft PowerPoint

Теория. Электронные публикации. Гиперссылки в презентации. Панель рисования. Таблицы и диаграммы в презентации. Объекты WordArt. 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:

- познавательная игра по информатике;
- конкурс рисунков к Новому году;
- конкурс рисунков ко Дню космонавтики;
- викторина по информатике.

10. Повторение

Практическая работа. Компьютерная графика, программа Paint. Создание и редактирование текстовых документов в программе Microsoft Word. Создание презентаций в программе Microsoft Power Point. Создание программы в Scratch. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Ожидаемые результаты освоения программы 2 год обучения

Предметные результаты:

У учащихся будут сформированы знания:

- дополнительных возможностей графического редактора Paint;
- назначения и возможности текстового редактора Microsoft Word;
- дополнительных возможностей программы Microsoft Office PowerPoint;
- 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 Microsoft Word;
- создавать презентации в программе Microsoft Office PowerPoint;
- 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

**Учебно-тематический план
3 год обучения**

№ п/п	Тема	Количество часов			Методы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение	2	2	-	Индивидуальные задания, собеседование
2.	Повторение	2	-	2	Наблюдение, собеседование, тестовые задания
3.	Программирование в Scratch	14	3	11	Самостоятельные, практические работы, тестовые задания, творческие работы
4.	Программа Microsoft Excel	16	4	12	Самостоятельные, практические работы
5.	Программирование в онлайн-платформах	6	1	5	Самостоятельные, практические работы
6.	Программирование в Kodu Game Lab	20	4	16	Самостоятельные, практические работы, наблюдение
7.	Олимпиады, конкурсы	10	1	9	Участие в конкурсах, собеседование
8.	Повторение	2	-	2	Творческие работы
	ИТОГО	72	15	57	

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 Microsoft Word. Создание презентаций в программе Microsoft Power Point.

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. Программа Microsoft Excel

Теория: Знакомство с программой Microsoft Excel: 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.

5. 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.

6. 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.

7. Олимпиады, конкурсы

Теория: Подготовка к конкурсу «Кит», обсуждение заданий прошлых лет, решение логических задач.

Практическая работа. Участие в играх, конкурсах и олимпиадах:

- Всероссийский конкурс «КИТ»
- конкурсы по информатике.

8. Повторение

Теория. Работа с таблицей в Microsoft Excel. Работа в программе Scratch. Работа в программе Kodu Game Lab. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Практическая работа.

Создание таблиц в Microsoft Excel. Написание программы в Scratch. Создание игры в программе Kodu Game Lab. Подведение итогов работы объединения за учебный год.

Ожидаемые 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 Microsoft Excel;
- 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 Microsoft Excel;
- 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.

Методическое обеспечение программы

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:

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

Программное оснащение:

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

Формы и виды контроля/аттестации

Виды контроля:

- *Входной контроль.* Проводится для определения первоначального уровня знаний, умений и навыков учащегося, его сильных и слабых сторон.

Формы: индивидуальные задания, собеседование, игра.

- *Текущий контроль.* Проводится по пройденным темам, разделам программы. Нацелен на отслеживание динамики освоения предметного

содержания программы учащимися, метапредметных результатов, личностного развития и взаимоотношений в коллективе.

Формы: собеседование, тестирование, практические задания, наблюдение.

Промежуточная аттестация. Проводится один раз в год по итогам освоения программы/модуля программы, нацелена на проверку освоения программы учащимися, учет изменений качеств личности каждого учащегося.

Основной формой промежуточной аттестации является защита творческих работ.

По итогам полного изучения программы проводится диагностика результативности освоения программы учащимися с целью определения степени освоения программы каждым ребёнком. В основе диагностики лежат оцениваемые параметры, результативность освоения программы делится на 3 уровня, выражающимися определённым количеством баллов: низкий - 1 балл, средний - 3 балла, высокий - 5 баллов (Приложение 1)

Для проведения педагогического мониторинга по окончании освоения учащимися содержания программы разработаны оценочные и методические материалы.

В программе используются следующие **формы оценочных материалов:** тесты по темам программы, практические работы, критерии оценивания публичного выступления, критерии оценки творческих работ.

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.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Диагностика результативности освоения дополнительной 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, индивидуальные задания
		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, тестовые задания
		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	Творческие работы, 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, самостоятельных 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, собеседование
		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 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, индивидуальные задания
		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, самостоятельных работ, тестовые задания
		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 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	Творческие работы, 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	Творческие работы, собеседование
		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, собеседование
		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 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, индивидуальные задания
		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, самостоятельных работ, тестовых заданий
		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	

	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, тестовые задания, собеседование
		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	Творческие работы, 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, творческие работы, собеседование
		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, собеседование
		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