

Муниципального бюджетного образовательного учреждения

«Средняя общеобразовательная школа №72»

Принято на заседании
Педагогического совета
МБОУ «Средняя
общеобразовательная школа № 72»
Протокол № 14
От « 28 » августа 2024года.

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБОУ «Средняя
общеобразовательная школа № 72»
_____ А.К.Слободин
Приказ № 198
от «02» сентября 2024 года.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

Программа технической направленности «Занимательная информатика»

*Срок реализации – 1 год обучения
возраст обучающихся 7-11 лет*

Автор-составитель:
Коршунова Е.А.
педагог дополнительного
образования

г. Ижевск 2024 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Программа «Занимательная 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 Современное общество живет в мире постоянного умножения потока информации, которая каждые несколько лет практически удваивается. «Завтра» наших детей - это информационное общество. Работа с информацией стала отдельной специальностью, остро востребованной на рынке труда. Для адаптации в современном обществе и реализации в полной мере своего творческого потенциала каждому человеку необходимо владеть новейшими информационными технологиями.

Форма проведения занятий предусматривает наставничество «ученик-ученик» осуществляется в индивидуальной или групповой форме. Используемые вариации ролевых моделей внутри формы «ученик-ученик»:

- «успевающий-неуспевающий» (поддержка в достижении лучших образовательных результатов);
- «лидер-пассивный» (психоэмоциональная поддержка при адаптации в коллективе или помощи при развитии коммуникационных, творческих, лидерских навыков);
- «равный-равному» (обмен навыками в процессе совместной деятельности в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, рабочей программы воспитания и работе над проектом).

Отличительные особенности программы

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 учащихся младшего школьного возраста на основе программы «Информатика в играх и задачах», рекомендованной Министерством образования РФ. Использовался программно-методический комплекс «Мир информатики», издательства «Учебная книга» (г. Екатеринбург) разработанный по заказу министерства образования Свердловской области.

Данная программа реализует 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, является развитие логического мышления.

Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

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

Адресат программы

Программа рассчитана на обучение детей от 7 до 11 лет. Специальные навыки не требуются. Количество детей в группе 14-15 человек.

Сроки реализации программы

По нормативным срокам реализации образовательная программа «Занимательная информатика» рассчитана на один год обучения.

Срок реализации программы - 1 год, 72 часа.

Формы и режим занятий

Очная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

Группы занимаются 2 раза в неделю, продолжительность каждого занятия 45 минут.

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.

Цель программы

Формирование компетентностей в области обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий

Задачи программы:

Воспитательные

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать самостоятельность, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога.

Развивающие

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Обучающие

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ темы	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	

	Вводное занятие	1	1	-	беседа
1.	Компьютер	8	3	5	самостоятельная работа
2.	Информационные технологии	40	5	35	самостоятельная работа
3.	Информация	17	8	9	опрос
4.	Итоговые занятия	6	-	6	проект
	Всего:	72	17	55	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: 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?

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.

Практика: Обучающая игра на компьютере. нажатие на клавиши правильными пальцами. Руки солиста.

Тема 1.3. Мышь. Работа с мышью.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером.

Практика: Игра на компьютере с использованием кликами мыши.

Тема 1.4. Прогулка по столу.

Теория: Изображения на экране монитора после включения и загрузки компьютера. Рабочий стол компьютера. Значки с подписями «Мой компьютер» и «Корзина».

Практика: Знакомство с объектами рабочего стола.

Тема 1.5. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.

Практика: Знакомство с основными видами окон операционной системы. Электронные управления: вкладки, счетчик, надписи т.д.

Тема 1.5. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.

Тема 1.6. Работа с объектами операционной системы.

Теория: Знакомство с историей операционной системы Windows. «Классификация операционных систем».

Практика: На компьютерах наблюдать два варианта интерфейса – *командной* и *оконный*. Вводить команд с помощью мыши – командный режим. Вводить команд с помощью клавиатуры.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические, музыкальные и звуковые редакторы. Мультимедийные программы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Раскрашивание компьютерных рисунков.

Теория: Вкладки, команды графического редактора «Paint».

Практика: Работа графическом редакторе «Paint». Вставка и раскраска геометрических фигур.

Тема 2.3. Конструирование.

Теория: Понятие о технологии конструирования с помощью компьютерных программ. Набор различных деталей компьютерном конструкторе.

Практика: Работа на компьютере в программе «Paint». С помощью геометрических фигур конструировать куб, пирамиду, конус, дом и т.д.

Тема 2.4. Гимнастика для рук.

Теория: Правило работы за компьютером. При работе на клавиатуре руки сильно устают.

Практика: Выполнять комплекс гимнастических упражнений для снятия усталости рук.

Тема 2.5. Какие бывают программы.

Теория: Знакомство с видами программ. Программное обеспечение и прикладные программы.

Практика: Работа за компьютером. Запуск программы «Блокнот». Создание и редактирование текста в Блокноте.

Тема 2.6. Графический редактор Paint.

Теория: Запуск графического редактора «Paint». Вкладки и команды графического редактора.

Практика: Творческий рисунок в программе «Paint». Свободная тема.

Тема 2.7. Создание рисунков. Работа с цветом.

Теория: Инструменты рисования и раскраски в графическом редакторе. Последовательность создания рисунка.

Практика: Игра «Раскраска с помощью контекстного меню».

Тема 2.8. Работа с рисунками.

Теория: Инструмент Масштаб в графическом редакторе. Последовательность работы по пикселям.

Практика: Рисунок на компьютере по пикселям. (Дорожный знак, зонтик, указатель в виде руки).

Тема 2.9. Обучающие игры.

Теория: 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 Транспортёр. 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 итоговому занятию.

Практика: Творческий рисунок в графическом редакторе Paint по теме «Весна».

Формы подведения итогов реализации программы

По окончании каждого года обучения выполняется итоговая творческая работа, творческий проект – презентация.

В ходе работы над проектами отрабатываются и закрепляются полученные умения и навыки, раскрываются перспективы дальнейшего обучения.

Итоговые работы представляются и защищаются, 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.

Планируемые результаты освоения учебного предмета

Цель изучения курса «Занимательная информатика» направлена на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения программы.

Личностные результаты

В сфере личностных универсальных учебных действий у детей будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, учебе;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой информационной задачи;
- ориентация на понимание причин успеха в учебной деятельности, на анализ соответствия результатов требованиям задачи;
- ориентация на понимание места ИКТ в жизни человека, их практической значимости;
- развитие чувства ответственности за качество окружающей информационной среды;
- установка на здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты

В сфере регулятивных универсальных учебных действий ребёнок научится:

- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату, по реакции интерактивной среды;
- вносить необходимые коррективы в действие после его совершения на основе его оценки и учета характера сделанных ошибок, использовать предложения и оценки для создания нового, более совершенного результата, использовать запись в цифровой форме хода и результатов решения задачи.

Предметные результаты

- устанавливать истинность утверждений;
- читать и заполнять несложные готовые таблицы;
- соблюдать безопасные приемы труда, пользоваться персональным компьютером для воспроизведения и поиска необходимой информации в ресурсе компьютера, для решения информационных задач;
- использовать простейшие приемы работы с готовыми электронными ресурсами: активировать, читать информацию, выполнять задания;
- создавать небольшие тексты, иллюстрации к устному рассказу, используя редакторы текстов и презентаций.

Календарно-тематический план воспитательных мероприятий

№	Раздел программы / тема программы	Вид мероприятия	Сроки проведения
1.	Компьютер	Конкурс на лучший рисунок устройства ПК среди учеников группы	сентябрь
2.	Информационные технологии	Подготовка к участию в НПК школьного уровня	декабрь
3.	Информация	Участие в НПК	март

4.	Итоговые занятия	Презентация проектов	май
----	------------------	----------------------	-----

Дата начала учебного периода – 01.09.2023

Дата окончания (предварительная) учебного периода – 25.05.2024

Календарный учебный график

Учебный год/недели	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	Итого	
1 год обучения	К	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	А	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	И	
Кол-во часов	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	72 часа

Условные обозначения:

К – комплектование групп

У – учебные занятия

А – аттестация (промежуточная)

И- итоговый контроль

Техническое оснащение занятий

- светлое, хорошо проветриваемое помещение;
- компьютеры, проектор, интерактивная доска.

Диагностический инструментарий

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «**Занимательная информатика**», которая рассчитана на 1 год обучения для обучающихся 7-11 лет. Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

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

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

№	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие	Беседа «Техника безопасности в компьютерном классе»	Словесные, наглядные	Презентация «Техника безопасности в компьютерном классе»	ПК, проектор, интерактивная доска	-
2	Компьютер	ЭОР «Тренажеры»	Словесные, наглядные, практические	Практические занятия		Творческая работа
3	Информационные технологии	Беседа «Роль текста в жизни человека», Игра «Презентация в жизни»	Словесные, наглядные, практические	Опыт «Форматирование и редактирование текста», Исследовательская работа «Презентация в современном мире»		Творческая работа
4	Информация	Беседа «Сбор, ввод информации»	Словесные, наглядные, практические	Практические работы «Виды информации»		Творческая работа
5	Итоговые занятия		Словесные, наглядные, практические			Творческая работа

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)

Учебно-методический комплекс

1. Учебные пособия:

2. специальная литература;

- видеоматериалы (видеозаписи занятий, мероприятий и др.);

- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

1. 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;

1. 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.

ОЦЕНОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ

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. 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 «Занимательная информатика»

Класс _____ № 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 информации и т.п.	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.	Технические навыки сохранения, удаления, копирования	Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранении, копировании и удалении	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	
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

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»