

Управление образования администрации
Павловского муниципального района Нижегородской области

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
средняя школа № 3 г. Павлово

Рассмотрена и принята на
заседании педагогического совета
Павлово
МАОУ СШ № 3 г. Павлово
Протокол от 30.08.23 № 1

Утверждаю
Директор МАОУ СШ № 3 г.
Павлово И.В. Баринов
30 сентября 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«КомпьюТерра»**

Возраст учащихся: 11-13 лет
Срок реализации – 1 год

Автор: Мымрина И.В., учитель
информатики

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Объектив» разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012 г. №273 –ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования детей до 20230 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р, Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07. №629 «Об утверждении Порядка организации осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Пояснительная записка

Актуальность программы. Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, чувствознания.

Программа предусматривает включение задач и заданий, трудность которых определяется не столько содержанием, сколько новизной и необычностью ситуации. Это способствует появлению личностной компетенции, формированию умения работать в условиях поиска, развитию сообразительности, любознательности. Создание на занятиях ситуаций активного поиска, предоставление возможности сделать собственное «открытие», знакомство с оригинальными путями рассуждений, позволят обучающимся реализовать свои возможности, приобрести уверенность в своих силах.

Адресат программы. Программа разработана с учётом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника и рассчитана на возрастной аспект – 11-13 лет, представляет систему интеллектуально-развивающих занятий для учащихся начальных классов.

Данная программа рассчитана на 34 часа.

Цель данной программы - формирования элементов компьютерной грамотности, коммуникативных умений младших школьников с применением групповых форм организации занятий и использованием современных средств обучения. Курс дополнительного образования по информатике «КомпьюТерра» предназначен для учащихся 6 класса и нацелен на:

- **развитие** познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, их образного, алгоритмического и логического мышления;
- **воспитание** интереса к информатике, стремления использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- **формирование** общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами

информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты.

Задачи:

Предметные

- сформировать у учащихся умения и навыки информационного моделирования как основного метода приобретения знаний;
- включить в учебный процесс содержание, направленное на формирование у учащихся основных общеучебных умений информационно-логического характера;
- создать условия для овладения основными универсальными умениями информационного характера;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;

Метаредметные

- формирование у учащихся навыков информационно-учебной деятельности на базе средств ИКТ для решения познавательных задач и саморазвития;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми.

Личностные

- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире.

Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности:

Программа курса предусматривает формирование у учащихся общеучебных умений и навыков, овладение ими универсальными учебными действиями:

Предметные образовательные результаты

Основные предметные образовательные результаты, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ

Владение следующими знаниями	Владение следующими умениями
<ul style="list-style-type: none">• правила работы за компьютером;• назначение главного меню;• назначение и возможности графического редактора;• понятие фрагмента рисунка; редактора Paint;• понятие файла• понятие пикселя и пиктограммы;• понятие конструирования	<ul style="list-style-type: none">• работать мышью;• выбирать пункты меню;• запускать программу и завершать работу с ней;• настраивать панель Инструменты графического редактора Paint;• создавать простейшие рисунки с помощью

<ul style="list-style-type: none"> • технологию конструирования из меню готовых фигур 	<ul style="list-style-type: none"> • сохранять и открывать графические файлы; • использовать при построении геометрических • создавать меню типовых элементов мозаики; • создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора
<ul style="list-style-type: none"> • назначение и функциональные возможности PowerPoint; • объекты и инструменты PowerPoint; • технологии настройки PowerPoint; • объекты, из которых состоит презентация; • этапы создания презентации; • технологию работы с каждым объектом презентации. 	<ul style="list-style-type: none"> • создавать слайд; • изменять настройки слайда; • создавать анимацию текста, изображения; • представить творческий материал в виде презентации.

Личностные образовательные результаты

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ

Метапредметные образовательные результаты

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;

- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Текущий контроль и промежуточная аттестация

- **Текущий контроль** успеваемости обучающихся проводится в течение учебного периода с целью систематического контроля уровня освоения учащимися тем, разделов дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, прочности формируемых предметных знаний и умений, степени развития деятельностно-коммуникативных умений.

- Текущий контроль осуществляется систематически по итогам изучения разделов программы.

- **Формы** текущего контроля: анкетирование, тестирование, устный опрос, викторина, игра, творческое выступление, самостоятельная работа, творческая работа, собеседование, презентация работы,, защита проектных и исследовательских работ.

Задания текущего контроля позволяют оценить уровень освоения обучающимися разделов программы за определенный период обучения. Параметры, по которым проходит оценка результативности, должны соответствовать ожидаемым результатам, указанным в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

- Контрольные нормативы и критерии оценки их результативности определяются педагогом, чтобы можно было определить отнесенность обучающегося к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, базовый.

- **Целями проведения промежуточной аттестации** являются:

- объективное установление фактического уровня освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ и достижения результатов их освоения;
- оценка достижений конкретного обучающегося, позволяющая выявить пробелы в освоении им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и учитывать индивидуальные потребности обучающегося в осуществлении образовательной деятельности;
- оценка динамики индивидуальных образовательных достижений, продвижения в достижении планируемых результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

- Промежуточная аттестация обучающихся проводится в период с 10 мая текущего года.

- Промежуточная аттестация обучающихся оформляется в виде протокола (Приложение 1).

- Контрольные нормативы и критерии оценки их результативности определяются таким образом, чтобы можно было определить отнесенность обучающегося к одному из трех уровней

результативности: высокий, средний, базовый.

В ходе промежуточной аттестации определяется уровень теоретической и практической подготовки обучающихся.

• Формами промежуточной аттестации объединений технологической направленности являются: исследовательский проект, зачет, открытое занятие, собеседование, практическая деятельность.

Критерии оценки результатов освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

- Механизм оценки предполагает определение результативности обучения, соответствие прописанных в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе цели и задач прогнозируемым результатам.
- Особенности системы оценки является комплексный подход к оценке результатов освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.
- Критерии оценки уровня теоретической подготовки:
 - высокий уровень - успешное освоение обучающимся более 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, обучающийся употребляет специальные термины осознанно и в их полном соответствии с содержанием;
 - средний уровень - успешное освоение учащимся от 50% до 70% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой;
 - базовый уровень - успешное освоение обучающимся менее 50% содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины.
- Критерии оценки уровня практической подготовки:
 - высокий уровень – обучающийся овладел более 70% умений и навыков, предусмотренных программой, самостоятельно работает со специальным оборудованием, не испытывает особых затруднений, практически задания выполняет с элементами творчества, проводит объективный анализ результатов своей деятельности в объединении, проявляет творческий подход в разработке проектов;
 - средний уровень – у обучающихся объем усвоенных умений и навыков составляет от 50% до 70%, со специальным оборудованием работает с помощью педагога, задания выполняет на основе образца, может выдвинуть интересные идеи, но часто не может оценить их и выполнить;
 - базовый уровень - обучающийся овладел менее чем 50% предусмотренных программой умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием, выполняет лишь простейшие практические задания.

Задания для проведения промежуточной аттестации параметров развития детей технологической направленности

1. 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.

2. 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

3. Выполнение проектной работы. (Приложение 2)

Оценочный лист

№	ФИ учащегося	Результаты по уровням		
		Выполнение заданий по разделам		
		Владение предметными знаниями	Умение работать с источниками географической информации (практическая деятельность)	Выявление причинно-следственных связей
1		высокий	средний	базовый

Оценочный лист проекта

_____ (название проекта)

Исполнитель: _____ (ФИО)

ученик (ученица) 6 класса МАОУ СШ №3г. Павлово

№	Критерии	Результаты по уровням		
		высокий	средний	базовый
1	Оценка содержательности и актуальности проекта			
2	Оценка публичного выступления			
3	Оценка мультимедийной презентации			
4	Оценка буклета			
5	Оценка продукта деятельности			
6	Оценка проектной папки			
7	Оценка личностных проявлений докладчика			

Учебный план

№	Курс	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	практика	всего	
	1 год обучения	18	16	34	зачет

Содержание занятий кружка «КомпьюТерра»»

Решение логических задач в графическом редакторе Paint

Решение головоломок в процессе освоения инструментов графического редактора Paint. Анализ и синтез объектов. Планирование последовательности действий. Проведение мини-исследований в графическом редакторе Paint.

Табличный способ решения логических задач

Объект и класс объектов. Отношение между объектами. Понятие взаимно-однозначного соответствия. Таблицы типа «объекты–объекты–один» (ООО). Логические задачи, требующие составления одной таблицы типа ООО. Логические задачи, требующие составления двух таблиц типа ООО.

Решение алгоритмических задач

Задачи о переправах. Задачи о разъездах. Задачи о переливаниях. Задачи о перекладываниях. Задачи о взвешиваниях.

Решение задач в виртуальных лабораториях.

Разные способы представления решения задач: схема, таблица, нумерованный список с описанием на естественном языке и др. Анимированное решение в редакторе презентаций.

Выявление закономерностей

Выявление «лишнего» элемента множества. Аналогии. Ассоциации. Продолжение числовых и других рядов. Поиск недостающего элемента. Разгадывание «чёрных ящиков».

Работа в виртуальной лаборатории.

Решение логических задач путем рассуждений

Индукция. Дедукция.

Задачи о лжецах. Логические выводы.

Решение комбинаторных задач

Подходы к решению комбинаторных задач. Графы. Использование графов для решения комбинаторных задач. Решение комбинаторных задач в графическом редакторе Paint.

Разработка выигрышных стратегий

Игра Баше. Стратегия игры. Дерево игры. Неполное дерево игры, оформленное в виде таблицы. Выигрышная стратегия. Доказательство отсутствия выигрышной стратегии.

Учебно-тематический план

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практика
6 класс				
1	Табличный способ решения логических задач	4	2	2
2	Решение логических задач путем рассуждений	6	4	2
3	Решение алгоритмических задач	6	2	4
4	Решение комбинаторных задач	6	4	2
5	Разработка выигрышных стратегий	6	4	2
6	Резерв	4	2	2
7	Промежуточная аттестация	2	1	1
	Итого:	34	19	15

Методические материалы и условия реализации программы.

Формы и методы работы:

- Игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно-выработанным правилам; ролевая игра).
- Совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу).
- Круглые столы, диспуты, поисковые и научные исследования, проекты.
- Творческая деятельность (конструирование, составление мини-проектов).

Методы и формы решения поставленных задач

В обучении младших школьников наиболее приемлемы комбинированные занятия, предусматривающие смену методов обучения и деятельности обучаемых. С учетом данных о распределении усвоения информации и кризисах внимания учащихся на занятии, рекомендуется выделять следующие основные его этапы:

- 1) организационный момент;
- 2) активизация мышления и актуализация ранее изученного (разминка, короткие задания на развитие внимания, сообразительности, памяти, фронтальный опрос по ранее изученному материалу);
- 3) объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д., сопровождаемая, как правило, компьютерной презентацией. На этом этапе учитель четко и доступно объясняет материал, по возможности используя традиционные и электронные наглядные пособия. Учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров, при необходимости переходящий в игру или в дискуссию. В беседе с учениками подробно обсуждается решение ключевой задачи; ученикам предлагаются одна или несколько задач, решение которых предполагает применение полученных знаний и умений в стандартной ситуации. Широко применяются разнообразные формы записи решений алгоритмических задач: описание на естественном языке; списки; таблицы; схемы; презентации; файлы с решением, полученным в виртуальной лаборатории. В зависимости от уровня подготовленности учеников им могут быть предложены задачи разного уровня сложности; подборки такого рода задач, ранжированные по уровню сложности, имеются в сборниках;
- 4) на заключительном этапе ученикам предлагается задача, решение которой предполагает применение полученных знаний и умений в новой ситуации. Правильность полученного учеником решения может быть организована в форме его публичного обсуждения;
- 5) подведение итогов занятия.

Обязательным условием организации факультативного курса «Решение занимательных задач по информатике» является использование ИКТ на этапе решения задач и для представления полученных решений, что способствует развитию соответствующих навыков информационной деятельности. Предполагается широкое использование виртуальных лабораторий «Переправы», «Разъезды», «Переливания», «Черные ящики», «Перекладывания» и «Взвешивания», обеспечивающих учащемуся возможность манипулировать экранными объектами, наблюдать динамику решения, повторять найденное решение, осмысливать его и

пытаться найти ошибки или более рациональное решение и т.д.; подробные методические рекомендации по работе в виртуальных лабораториях приведены в книге. Кроме того, предполагается использование графического редактора Paint для организации мини-исследований и редактора презентаций PowerPoint для создания анимированных решений задач и представления полученных результатов.

Разработка анимированных решений задач может быть организована в форме мини-проектов (индивидуальных, парных, групповых).

В соответствии с общеобразовательной программой в основе программы курса информатики лежит системно-деятельностный подход, который заключается в вовлечении обучающегося в учебную деятельность, формировании компетентности учащегося в рамках курса. Он реализуется не только за счёт подбора содержания образования, но и за счёт определения наиболее оптимальных видов деятельности учащихся. Ориентация курса на системно-деятельностный подход позволяет учесть индивидуальные особенности учащихся, построить индивидуальные образовательные траектории для каждого обучающегося.

Содержание программы направлено на воспитание интереса к познанию нового, развитию наблюдательности, умения анализировать, рассуждать, доказывать, проявлять интуицию, творчески подходить к решению учебной задачи. Содержание может быть использовано для показа учащимся возможностей применения тех знаний и умений, которыми они овладевают на уроках.

Формы организации образовательного процесса:

1. Групповые занятия (урок, семинар, лекция, экскурсии, круглый стол, дискуссия);
2. Индивидуальные занятия (урок – исследование);
3. Совместная творческая деятельность (создание анимации).

Формы организации учебного занятия - беседа, выставка, презентация, наблюдение, практическое занятие, творческая мастерская.

Формы контроля: устный опрос, комбинированный опрос, проверка самостоятельной работы, игры, защита проектов.

Методы обучения – словесный, наглядно-практический, объяснительно- иллюстративный, игровой.

Методы воспитания - убеждение, мотивация, стимулирование.

Педагогические технологии – элементы технологии группового обучения, коллективно творческой деятельности, игровой деятельности, здоровьесберегающей технологии.

Приемы и методы организации образовательного процесса: урок, семинар, лекции, рассказ, беседа, практические работы, экскурсии, круглый стол, дискуссия.

Материально-техническое обеспечение программы

I. Технические средства обучения:

- 1) ноутбук;
- 2) проектор;
- 3) сетевой принтер;
- 4) устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса;
- 5) интерактивная доска.

II. Программные средства:

1. Операционная система Windows7;
2. MS Excel

3. Paint
4. PowerPoint

**Перечень учебно-методического и программного обеспечения
для занятий кружка «КомпьюТерра»»**

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006.
2. Босова Л.Л. Развивающие задачи по информатике (задачник). — М: Образование и информатика, 2000. – 98 с.
3. Цветкова М.С., Курис Г.Э. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008. – 355 с.
4. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
5. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
6. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.
7. Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5–7 классах / Л.Л. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. — 342 с.
8. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
9. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
10. Операционная система Windows 7, пакет офисных приложений MS Office 2010

**Протокол
результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным
общеобразовательным общеразвивающим программам
МАОУ СШ №3 г. Павлово**

20___/20___ учебный год

Объединение: _____

Год обучения _____

ФИО педагога _____

Дата проведения аттестации _____

Форма проведения _____

Форма оценки результатов аттестации: уровень (высокий, средний, базовый)

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	ФИО учащегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Итоги аттестации
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
ПО ИТОГАМ АТТЕСТАЦИИ				
Высокий (В) уровень (чел.)				
Средний (С) уровень (чел.)				
Базовый (Б) уровень (чел.)				
ПО РЕЗУЛЬТАТАМ АТТЕСТАЦИИ				
Переведено на следующий год (чел.)				
Оставлено для продолжения обучения на этом же году (чел.) ФИО				
Подпись педагога				

Оценочные и методические материалы для проведения текущего контроля

1. Устный опрос

Учащимся предлагается устно ответить на вопросы

Возможные вопросы для проведения устного опроса:

1. Продолжите фразу «Человек воспринимает информацию ...»
 - 1) с помощью органов зрения и слуха
 - 2) всеми пятью органами чувств
 - 3) органами вкуса и осязания
 - 4) органами зрения, осязания и обоняния.

2. Вы прочитали новый параграф в учебнике по математике и записали в тетрадь одну из нескольких новых формул. Какую работу с информацией Вы проделали?
 - 1) сбор и передачу
 - 2) сбор, обработку и хранение
 - 3) обработку и передачу
 - 4) сбор и обработку

3. Продолжить фразу: Компьютерная графика – это...

4. С помощью графического редактора нельзя:
 - 1) печатать рисунки на принтере
 - 2) изменять толщину линий на рисунке
 - 3) выполнять расчеты
 - 4) изменять цвет фона
 - 5) нет верного ответа

5. Создание комбинированного документа:
Оформить рекламное объявление организации «Цветик-семицветик», если это фирма, выпускающая компьютерные программы для работы с графикой.

6. Темы проектов по информатике для 5 класса
 1. Проект «Компьютер и мы» - как влияет компьютер на здоровье учащихся
 2. Проект «Кроссворд - проверь свои знания» – составление кроссвордов по терминам 5 класса.
 3. Проект «Знаете ли вы?» интересные факты в информатике
 4. Проект «Ребусы в информатике».
 5. Проект «Великие информатики»
 6. Проект «Разнообразные способы кодирования информации»
 7. Проект «Создание анимации»
 8. Проект «История письменности»
 9. Проект «Эволюция ЭВМ»
 10. Проект «Исторический ракурс: от абака до персонального компьютера»
 11. Проект «Интернет в вашей жизни» (интернет для моей семьи, бабушки)

7. Проектные работы
 1. «Информация вокруг нас»
 2. «Компьютер – универсальная машина для работы с информацией»
«Компьютер будущего»
 3. «Ввод информации в память компьютера»

- «Сказка про клавиши»
4. «Управление компьютером»
«Программы будущего».
5. «Хранение информации»
«Первые носители информации»
«Бумага».
«Магнитные носители»
«Носители будущего»
6. «Передача информации»
«Древние способы передачи информации».
«Телебум» (как в будущем люди будут обмениваться информацией).
7. «Электронная почта»
«Что за знак @?»
8. «В мире кодов»
«Мой код».
«История азбуки Морзе» Приготовить небольшое сообщение (написать на листе бумаги) о том, когда и как возникла азбука Морзе, какие устройства необходимы для передачи этой азбуки, кто ей пользуется сегодня.
9. «Метод координат»
10. «Текст как форма представления информации»
«Поиграем в слова»
11. «Текстовый редактор»
«Петя и Оля в стране Информатика» Придумать сказку про путешествие детей в стране Информатика с интересным сюжетом и красочно оформить ее.
«Экология и мы» Написать сочинение и оформить его в текстовом редакторе. Можно добавить подходящие рисунки из интернета, а можно попробовать нарисовать свои в графическом редакторе или отсканированные карандашные рисунки.
12. «Представление информации в форме таблиц»
«Такие разные таблицы»
13. Табличное решение логических задач»
«Интересная задача»
«Почему не решается задача?»
14. «Разнообразие наглядных форм представления информации»
«Схемы вокруг нас». (план-схема квартиры, дома, земельного участка, план эвакуации при пожаре из школы, дома, магазина, план микрорайона и др.)
«Как построить дом?»
15. «Диаграммы»
«Любимые занятия» (опрос среди друзей, членов семьи, знакомых (15-20 человек) об их любимых занятиях; диаграммы отражающие результаты в графическом виде).
16. «Графический редактор»
«Художник-оформитель» Для любимой книги нарисовать несколько иллюстраций в графическом редакторе.
17. «Списки – способ упорядочивания информации»
«Мои списки»
18. «Поиск информации»

«Животные Красной книги»

«Почему это животное занесено в Красную книгу»

19. «Преобразование информации по заданным правилам»

«Числовой кроссворд» (Придумать и оформить числовой кроссворд, где в качестве слов используются цифры, а в качестве вопросов – примеры)

«Преобразование информации путём рассуждений»

«Мой черный ящик» Придумать и оформить задания для черного ящика.

«Разработка плана действий»

«Интересные задачи о переправах» (Найти в сети Интернет или придумать свою интересную задачу на переправу. Оформить описание задачи с рисунками, таблицу с решением. Предложить соседу по парте решить эту задачу)

«Табличная форма записи плана действий»

«Интересные задачи на переливания» Найти в сети Интернет или придумать свою интересную задачу на переливания. Оформить описание задачи с рисунками, таблицу с решением

«Создание анимации»

«Моя сказка» Создать презентацию с анимацией-сказкой по собственному замыслу. Продумать сюжет, найти картинки в Интернете или нарисовать самим. Вставить по желанию текстовые комментарии.

«Экология»

Задачи оценочной деятельности:

1. Определить результаты предметных знаний и умениях обучающегося (как в самом задании, в любой работе - в узком смысле, так и в учебном процессе в целом - в широком смысле).
2. Ориентировать на достижение результата:
 - а) духовно-нравственное развитие и воспитание (личностные результаты),
 - б) формирование универсальных учебных действий (метапредметные результаты),
 - в) освоение содержания учебных предметов (предметные результаты).
3. Обеспечить комплексный подход к оценке всех перечисленных результатов образования (предметных, метапредметных и личностных);
 - в) обеспечить возможность регулирования системы образования на основании полученной информации о достижении планируемых результатов;

Приложение 3

План учета массовых мероприятий в каникулярный период

- 28.10-04.11 Игра «Что? Где? Когда?»
- 30.12-12.01 Виртуальная экскурсия в музей
- 23.03-29.03 Интерактивная игра "Колесо фортуны"
- 28.05-01.06 Экскурсия в музей роботов