

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Саратовская область Балаковский район
МАОУ СОШ п. Николевский

РАССМОТРЕНО

На заседании педагогического
совета от 26.08.2024г.

Протокол № 8



УТВЕРЖЕНО
Директор
Приказ № 125 от 28.08.2024 г.

Программа внеурочной деятельности
по основной общеобразовательной программе
основного общего образования
с использованием оборудования
центра «Точка роста»
«ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ
ТЕХНОЛОГИЙ»

Вид программы:
самостоятельно разработанная
Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 10-15
Составитель программы
педагог дополнительного образования
Лобов Владимир Юрьевич

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Основы информационных технологий**» имеет техническую направленность. Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 27 июля 2022 г.
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28;
- Приказ министерства образования Саратовской области «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Саратовской области на 2022-2030 годы» от 08.02.2022 г. №141.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Основы информационных технологий**» относится к дополнительным общеразвивающим программам технической направленности, разработана для детей в возрасте 10-15 лет, срок реализации 1 год, 36 часов обучения.

Когда обучающиеся работают с информационными технологиями, они осваивают множество навыков 21 века: творческое мышление, предметное общение, системный анализ, использование информационных технологий, эффективное взаимодействие, проектирование, постоянное обучение и т.д.

Изучение информационных технологий поможет учащимся освоить азы алгоритмизации и программирования.

Актуальность данной программы состоит в том, что развитие информационных технологий сегодня идет стремительными темпами. Персональный компьютер в домашних, учебных, игровых и других повседневных видах деятельности являются неотъемлемой частью современной информационной культуры. В настоящее время часто проводятся различные мероприятия, на которых необходимо представить информацию в более наглядной и удобной для восприятия форме, написать и оформить реферат или творческую работу. Существует множество различных средств для представления работы, например художественный текст, создание открытки, презентация с использованием компьютерных технологий.

Настоящая программа «Основы информационных технологий» предназначена для обучения технологиям работы в программах MS Office (MS Paint, MS Word, MS Excel, MS PowerPoint), LibreOffice (Writer, Calc, Impress, Draw), Scratch. Обучение по данной программе позволит учащимся получить специальные знания и умения по систематизации и структурированию информации, оформлению текста, навыков подсчета в электронных таблицах, составление диаграмм, демонстрации презентации, освоить азы программирования. Программа обеспечивает интеллектуальное и эстетическое развитие учащихся, способствует формированию навыков творческого подхода к оформлению докладов,

рефератов, проектов, создание игр.

Целесообразность данной программы обусловлена тем, позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной учебно-познавательной деятельности обучающихся, направленное на личное и творческое развитие ребенка и позволяющей ему воссоздать единую картину мира, наводя мостики между различными изучаемыми предметами. Содержание практических занятий ориентировано не только на овладение обучающимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков участия в дистанционных конкурсах и олимпиадах, умений успешно использовать навыки сетевого взаимодействия.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала. Программой предусмотрено, чтобы каждое Тема было направлено на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов работы, при которых в процессе усвоения знаний, законов и правил у обучающихся развивается интерес к творчеству.

Адресат программы. Данная программа адресована детям 10-15 лет.

При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся указанной возрастной категории.

Возрастные особенности учащихся 10-15 лет. Подростковый период - это период завершения физического развития человека. Повышается работоспособность, улучшается самочувствие, дети более энергичны. Общие умственные способности человека к 11–15 годам, как

правило, уже сформированы, и такого быстрого роста их, как в детстве уже не наблюдается, однако они продолжают совершенствоваться. Важность подросткового возраста определяется и тем, что в нем закладываются основы и намечаются общие направления формирования моральных и социальных установок личности.

Количество обучающихся в группе: 8-15 человек.

Принцип набора группы: свободный

Форма обучения – очная.

Срок реализации: 1 год

Объем программы: 36 часов

Режим занятий: Один час в неделю, с обязательным перерывом
Продолжительность занятий оставляет 45 минут.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся навыков работы в программах MS Office и Libre Office.

Задачи программы:

обучающие:

- обучить правилам работы в графических редакторах MS Paint, Libre Draw, текстовых редакторах MS Word, Libre Writer, в программах MS PowerPoint, Libre Impress;
- обучить основам блочного программирования в среде Scratch.

развивающие:

- научить пользоваться современными информационными и коммуникационными технологиями;
- сформировать умения и навыки проектной исследовательской деятельности

Воспитательные:

- повысить интерес к информационным технологиям;
- применять полученные знания, умения и навыки деятельности и в повседневной жизни;
- заложить основы профессионального самоопределения.

1.3. Планируемые результаты освоения ДООП

Предметные результаты:

учащиеся должны знать:

основные правила работы в программах графических редакторах MS Paint, Libre Draw, текстовых редакторах MS Word, Libre Writer, в программах MS PowerPoint, Libre Impress;

учащиеся должны уметь:

- отбирать материал из общего содержания доклада или реферата, который требует наглядного представления;
- выбирать соответствующую форму представления данного материала в различных программах;
- выбирать способ создания презентации, а также ее шаблон и дизайн;
- оформлять тексты, рисунки, создавать диаграммы и схемы;
- осуществлять переходы между слайдами;
- настраивать анимацию;
- распечатывать слайды презентации и файлы;
- демонстрировать созданные проектные работы.

Метапредметные результаты:

- определяет понятия, создает обобщения, устанавливает аналогии, классифицирует, строит логические рассуждения, выявляет недостаток информации для решения поставленной задачи;

- умеет создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- анализирует и создает текстовую, видео, графическую, звуковую информацию в соответствии с поставленной задачей

Личностные результаты:

- активно включается в общение и взаимодействие со сверстниками;

- стремится к самообразованию, проектной деятельности;

- проявляет интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с программированием и информационными технологиями.

1.4. Содержание программы

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы компьютерной теории. Техника безопасности при работе за компьютером	2	1	1	беседа
2	Знакомство с операционной системой MS Windows	2	1	1	беседа, практическая работа
3	Графический редактор MS Paint и Libre Draw	3	1	2	практическая работа, проект
4	Текстовый редактор MS Word и Libre Writer	8	3	5	практическая работа, проект
5	Создание презентации MS PowerPoint и Libre Impress	8	3	5	практическая работа, проект
6	Среда программирования Scratch	6	3	3	практическая работа
7	Основы работы в Internet	2	1	1	практическая работа
8	Создание проекта	3	-	3	практическая работа, проект
9	Презентация проектов, выполненных в рамках курса. Подведение итогов	2	-	2	демонстрация проектов
Всего		36	13	23	

Содержание учебного плана программы

Тема 1. Вводное занятие. (1ч)

Теория: Техника безопасности при работе за компьютером. Знакомство с содержанием и режимом учебных занятий; правила поведения на занятиях.

Тема 2. Основы компьютерной теории (1ч)

Теория: Познакомить с основами компьютерной теории, истории развития компьютерной техники, устройстве компьютера.

Практика: работа на тренажере «Устройство компьютера»

Тема 3. Знакомство с OS Windows и OS Linux (2ч)

Теория: научить элементарным навыкам работы с OS Windows и OS Linux. Познакомить с элементами управления рабочего стола. Организация файловой системы, понятие файла и папки, виды файлов.

Закрепление навыков создания, копирования и перемещения объектов.

Создание сложной файловой структуры.

Знакомство с текстовым редактором Notepad: правила набора текста и редактирования текста, сохранение документа. Горячие клавиши.

Выполнение тестового задания на проверку навыков работы в OS Windows, OS Linux.

Практика: выполнение практических заданий на компьютере с папками и файлами; применение горячих клавиш. Набор и сохранение текста.

Графический редактор MS Paint и Libre Draw (3ч.)

Тема 5. Изучение возможностей графического редактора MS Paint и Libre Draw (1ч)

Теория: знакомство с графическим редактором Paint и Libre Draw: интерфейс, инструменты, приемы рисования, работа с кривой; масштабирование просмотра изображения; выполнение надписей.

Практика: Выполнение практических заданий, направленных на закрепление полученных знаний. Сохранение всех выполненных заданий в виде отдельных файлов.

Тема 6.

Теория: работа с выделенными объектами, повороты, наклоны, изучение возможностей цветного ластика, работа с инструментами «Круг», «Линия» (прямая, кривая), «Овал».

Практика: Выполнение практических заданий, направленных на закрепление полученных знаний «Воздушные шары», «Гусеница», «Ветка винограда»

Тема 7.

Теория: использование всех знакомых инструментов для создания рисунка. Создание композиции.

Практика: создание открытки

Текстовый редактор MS Word и Libre Writer (8ч)

Тема 8. Изучение текстового редактора MS Word и Libre Writer

Теория: Знакомство с интерфейсом программы MS Word и Libre Writer. Изучение настроек и параметров шрифтов. Знакомство со строкой меню программы.

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 9.

Теория: Шрифт. Выполнение выравнивания текста с помощью кнопок панели инструментов. Форматирование. Правила набора текста.

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 10.

Теория: Знакомство с линейкой выравнивания

Настройка параметров абзаца с помощью диалогового окна

Абзац.**Практика:** выполнение практических заданий на компьютере

Тема 11.

Теория: Закрепление навыков выделения, копирования и перемещения блока текста, создание новых документов

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 12.

Теория: создание границы и заливки блока текста. Разбиение текста на колонки

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 13.

Теория: Создание маркированных и нумерованных списков.

Обучение созданию сложных многоуровневых списков. Смена маркеров и типа нумерации в списках. Обучение созданию заголовков. Вставка картинок из коллекции, из файла.

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 14.

Теория: Обучение созданию таблиц. Форматирование содержимого ячеек.

Изучение возможностей панели Рисование, группировка объектов. Использование Автофигур. Вставка формул.

Практика: выполнение практических заданий на компьютере

Тема 15.

Теория: выполнение творческой работы средствами MS Word и Libre Writer (обобщение)

Практика: форматирование текста с художественным оформлением средствами MS Word и Libre Writer. Создание праздничной открытки

Создание презентации в MS PowerPoint и Libre Impress (8ч)

Тема 16. Создание анимации в программе Microsoft PowerPoint и Libre Impress

Теория: Игры, анимация, презентация в PowerPoint и Libre Impress – общие черты и отличия. Интерфейс. Понятие «слайд». Команда «дизайн». Титульный экран. Вызов программы. Панель инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы. Создание и удаление слайдов.

Практика: Примеры работ. Практическая игра с готовыми анимациями и презентациями. Анализ готовой презентации. Добавление слайдов к готовой

презентации.

Тема 17.

Теория: Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Сохранение работы.

Практика: Создание презентации. 1-й слайд: вставка рисунков. 2-й слайд: вставка фигур. Создание сюжетного рисунка из фигур.

Тема 18.

Теория: Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации (вход, выделение, выход). Переходы между слайдами.

Практика: Создание тематической презентации из 4-5 слайдов. Задание анимации входа для рисунков. Создание разных переходов между слайдами анимации.

Тема 19.

Теория: Создание сюжетной анимации из 3-4 слайдов, включая заглавный экран (название, автор) и заключительный. Ввод текста.

Практика: Создание сюжетной анимации: завязка, развитие сюжета, концовка с анимированными изображениями.

Тема 20.

Теория: Работа с рисунками. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет.

Практика: Создание учебной презентации (тематика: изобразительное искусство, пейзаж, архитектура) – сравнительный анализ вышеназванных параметров на примерах.

Тема 21.

Теория: Тематическая презентация. Понятие «главное меню».

Создание управляющих кнопок. Триггеры. Игра «Елка».

Практика: Создание тематической презентации с выбором и управляющими кнопками (экран выбора, вперед, назад). Создание игры «елка» с пожеланиями.

Тема 22.

Теория: Создание анимации-сборки (замок из кирпичиков, животное, елка из снежинок и пр.) Методы заливки фигур (цвет, градиент, рисунок, фактура).

Практика: Создание анимации-сборки.

Тема 23:

Теория: Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур. Гифы и их использование.

Практика: Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур. Анимация «путь», ее параметры и возможности.

Среда программирования Scratch (6 ч)

Тема 24. Среда программирования Scratch. Знакомство с программой.

Теория: Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Знакомство с эффектами

Практика: выполнение работы «Привидение», «Пинг-понг»

Тема 25. Знакомство с отрицательными числами. Блок
Перо

Теория: Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Практика: выполнение работы «Автомобиль». Рисуем картину «Дом».

Тема 26. Циклы. Условный блок.

Теория: Циклы и отрицательные числа. Назначение и основные возможности циклов

Практика: выполнение работы «Погоня». Блоки Условие. Назначение и основные возможности

Тема 27. Знакомство с координатами X и Y. Создание мультфильма или игры.

Теория: Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание графических объектов по координатам. Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Практика: выполнение проектной работы

Тема 28. Создание мультфильма или игры

Теория: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 29. Представление проектной работы

Теория: Повторение ранее пройденного материала
Практика: демонстрация проектной работы

Основы работы в Internet (2ч)

Тема 30. Основы компьютерных сетей. Приемы работы с гипертекстом. Работа с поисковыми серверами, поиск информации.

Практика: выполнение практических заданий

Тема 31. Поиск и оформление информации

Теория: приемы поиска информации

Практика: Выполнение практического задания: поиск нужной информации в Internet, представление найденной информации в виде текстового документа

Занятия 32-34. Выполнение итоговой проектной работы в изученных программах (3 ч)

Тема 35-36. Представление проектной работы (2ч)

1.5. Формы аттестации и их периодичность

В процессе реализации программы педагог отслеживает предметные результаты и формирование метапредметных, личных качеств учащихся.

Формы аттестации:

- опрос;
- анализ практических работ;
- презентация проектов.

Периодичность - на каждом занятии.

По итогам контроля выделяют три уровня овладения навыками работы в изучаемых программа:

Высокий показывает продуктивный творческий характер деятельности, самостоятельный поиск новых оригинальных решений поставленных творческих задач, посредством знаний и умений в области знаний изученных программ.

Средний уровень указывает на продуктивный творческий характер деятельности. Данный уровень характеризуется достаточной ориентацией в интерфейсах изученных программ.

Низкий уровень представлен слабым продуктивным творческим характером, неглубокими знаниями изученных программ.

2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Методическое обеспечение

Образовательный процесс предполагает применение интерактивных методов обучения и различных педагогических технологий: личностно-ориентированного обучения, дифференцированного обучения и здоровьесберегающих технологий.

Программа предусматривает применение не только традиционных методов изложения материала (показ, рассказ), но и частично-поисковых (эвристических) методов. Обучающиеся участвуют в проектной деятельности, изучают презентации, наглядный материал. Работая в группе, ребята чувствуют сопричастность к общему делу, приобретают чувство ответственности за товарища, преодолевают неуверенность в себе и, как правило, повышают самооценку. Учитываются интересы и потребности детей, развитие и самореализация способностей, создаются благоприятные условия установления и сохранения положительных взаимоотношений с другими детьми. В программе это учитывается через осуществление совместных проектов, при выполнении заданий в группах.

2.2 Условия реализации программы

Важную роль при создании благоприятной образовательной среды имеет информационное, дидактическое, материально-техническое обеспечение программы.

Техническое и программное обеспечение

- Персональный компьютер с процессором не ниже 2 ГГц и 2 Гб оперативной памяти с установленной операционной системой Windows и Linux.
- Пакет программ Microsoft Office и Libre Office
- Программа среды программирования Scratch
- Выход в Интернет.

Кадровое обеспечение реализации программы

- педагог дополнительного образования, учитель-предметник.

2.3. Календарный учебный график

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Форма проведения	Форма контроля
1.		Вводное занятие. Техника безопасности и организация рабочего места	1	беседа	Викторина, коллективная рефлексия
2.		Основы компьютерной теории	1	презентация	работа на тренажере
3.		<u>Знакомство с OS Windows и Linux .</u> Элементы управления рабочего стола. Организация файловой системы, понятие файла и папки, виды файлов. Закрепление навыков создания, копирования и перемещения объектов.	1	презентация, практическая работа	наблюдение
4.		Знакомство с текстовым редактором Notepad: правила набора текста и редактирования текста, сохранение документа. Горячие клавиши. Выполнение тестового задания на проверку навыков работы в OS Windows и Linux.	1	презентация, практическая работа	наблюдение
5.		<u>Изучение возможностей графического редактора MS Paint и Libre Draw.</u> Знакомство с графическим редактором Paint и Libre Draw: интерфейс, инструменты, приемы рисования.	1	презентация, практическая работа	наблюдение

6.		Изучение расширенных возможностей графического редактора Paint и Libre Draw: работа с кривой; выполнение надписей. Инструменты «Круг», «Линия» (прямая, кривая), «Овал».	1	презентация, практическая работа	наблюдение
7.		Создание рисунка или композиции по собственному замыслу.	1	презентация, практическая работа	наблюдение
8.		Изучение текстового редактора MS Word и Libre Writer Знакомство с интерфейсом программы MS Word и Libre Writer . Изучение правил набора и редактирования текста. Выделение, копирование и перемещение блока текста.	1	презентация, практическая работа	наблюдение
9.		Изучение настроек и параметров шрифтов. Выравнивание текста. Шрифт. Форматирование. Правила набора текста. Создание новых документов. Титульная страница.	1	практическая работа	наблюдение
10.		Создание границы и заливки блока текста. Разбиение текста на колонки. Создание маркированных и нумерованных списков.	1	практическая работа	наблюдение
11.		Многоуровневые списки. Смена маркеров и типа нумерации в списках. Создание заголовков с помощью. Вставка картинок из коллекции, из файла.	1	практическая работа	наблюдение
12.		Создание таблиц. Форматирование содержимого ячеек	1	практическая работа	наблюдение
13.		Возможности панели Рисование, группировка объектов Автофигуры. Вставка формул	1	практическая работа	наблюдение
14.		Многостраничный документ	1	практическая работа	наблюдение
15.		Выполнение творческой работы средствами MS Word и Libre Writer (открытка)	2	практическая работа	представление творческой работы (открытка)
		Создание анимации в программе Microsoft PowerPoint и Libre Impress	1	практическая работа	наблюдение
16.		Интерфейс. Понятие «слайд». Команда «дизайн». Главное меню. Команда «вставка». Вставка фигур и рисунков. Операции с фигурами: увеличение, уменьшение; заливка и обводка. Сохранение работы.	1	практическая работа	наблюдение

17.		Создание, удаление и перемещение слайдов. Анимация рисунков. Виды анимации. Создание сюжетной анимации из 3-4 слайдов. Ввод текста.	1	практическая работа	наблюдение
18.		Работа с рисунками. Вкладка «формат». Яркость, контрастность, цвет. Художественные приемы. Избавление от фона.	1	практическая работа	наблюдение
19.		Тематическая презентация. Понятие «главное меню». Создание управляющих кнопок.	1	практическая работа	наблюдение
20.		Триггеры. Игра «Елка». Создание анимации-сборки (замок из кирпичиков, животное, елка из снежинок и пр.) Методы заливки фигур. Эффекты фигур	1	практическая работа	наблюдение
21.		Создание анимации-сборки. (ореол, тень, объем, отражение и др.) Понятие «выше-ниже».	1	практическая работа	наблюдение
22.		Создание анимации-сборки. Задание анимации каждой части. Команды «по щелчку, «после предыдущего», «вместе с предыдущим».	1	практическая работа	наблюдение
23.		Гифы и их использование. Создание сюжетной анимации. Создание главного героя из готовых фигур.	1	практическая работа	наблюдение
		<u>Среда программирования Scratch.</u>			
24.		Знакомство с программой. Знакомство с эффектами. Знакомство с отрицательными числами.	1	практическая работа	наблюдение
25.		Блок Перо	1	практическая работа	наблюдение
26.		Циклы. Условный блок	2	практическая работа	наблюдение
27.		Знакомство с координатами X и Y	2	практическая работа	наблюдение
28.		Творческая работа. Создание мультфильма или игры (по собственному замыслу)	5	практическая работа	наблюдение
29.		Представление проектной работы	1	практическая работа	наблюдение

		Основы работы в Internet.	1	практическая работа	наблюдение
30.		Основы компьютерных сетей. Приемы работы с гипертекстом.	1	практическая работа	наблюдение
31.		Поисковые сервера. Поиск и оформление информации.	1	практическая работа	наблюдение
32-34.		Выполнение итоговой проектной работы визученных программах	5	практическая работа	наблюдение
35-36.		Публичное представление проектной работы	2	наблюдение	презентация работ

2.4. Оценочные материалы

Эффективность реализации программы определяется согласно выработанным критериям количества и качества.

1. Уровень усвоения обучающимися содержания дополнительной общеразвивающей программы.

Уровень освоения обучающимися содержания дополнительной образовательной программы исследовался по следующим параметрам:

- **предметные результаты** – знают основные понятия и терминологию по предмету, освоили основные приемы и технологии деятельности по предмету, обладают специальными способностями (по виду деятельности). Выявляется на основе данных, полученных в ходе проведения самостоятельных работ, индивидуальных и коллективных работ, контрольных занятий, опросов;

- **метапредметные результаты** (познавательные, коммуникативные, регулятивные, личностные). Выявляются на основе наблюдения, результатов выполнения индивидуальных, коллективных и групповых работ и др.).

2. Личностные результаты учащихся (участие в конкурсах, вернисажах, выставках и т.д.).

Критерии оценки опроса по итогам усвоения теоретического материала программы:

81 – 100% правильных ответов – оценка «отлично»;

61 – 80% правильных ответов – оценка «хорошо»;

50 – 60% правильных ответов – оценка «удовлетворительно»;

Менее 50% правильных ответов – оценка «неудовлетворительно».

Практические задания по итогам освоения программы оцениваются педагогом

по 5-балльной системе с учетом следующих критериев оценки:

- последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работы;
- умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- владение методам и приемам работы с графическим и текстовым редакторами;
- умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- творческий подход;
- своевременность выполнения работы.

**Диагностические материалы
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе
«Основы информационных технологий»
(оформление текста, игры, анимация и
презентация)**

Контрольно-измерительные материалы.

Цель: контроль усвояемости программы, коррекция занятий по результатам теста, выявление индивидуальных и общих проблем и их устранение, мотивация учащихся освоению программ. Текущий, промежуточный и итоговый контроль освоения программы проводится в течение года.

Текущий контроль

Тест № 1 на освоение раздела «Работа в программах Microsoft Office и Libre Office»

Дата проведения: _____

Тест проводится индивидуально. Задания выполняются на компьютере в присутствии педагога.

За каждое правильное действие выставляется 1 балл. Максимальная сумма баллов – 5.

	Фамилия, имя	Создание документа и новых слайдов	Вставка простых фигур	Окраска и обводка простых фигур	Копирование через буфер обмена.	Сохранение документа в своей папке.	Итог
1							
2							

Промежуточный контроль

Контрольное задание №1 на освоение раздела «Программирование в средеScratch»

Дата проведения: _____

Контрольное задание выполняется индивидуально в течение 1 занятия и

оценивается по 3-хбальной системе в соответствии с критериями, указанными ниже. В соответствии с количеством баллов, определяется уровень освоения программы.

Тема контрольного задания: Игра «Столкновение с преобразованием».

Критерии оценки

	Фамилия, имя	Сложность исполнения (кол-во триггеров больше 3)	Хорошая работа игры	Общее художеств. впечатлен.	Итог
1					
2					

3 баллов –
человека. 2 балла –
..... человека.

Выводы:

ТЕХНОЛОГИЯ ОЦЕНИВАНИЯ

Цель: развитие контрольно-оценочной самостоятельности

Технология оценивания	Что оценивать	Умения применять знания
	Кто должен оценивать	Ребёнок / учащийся в диалоге с педагогом
	Где накапливать и фиксировать результаты	Личные карточки
	По каким критериям оценивать	Совместно разработанным
	По какой шкале оценивать	Совместно разработанной(баллы)
	Как определять итоговый балл	Средний Решающим является последний полученный балл

Алгоритм самооценки:

Вопросы к учащемуся:

1 шаг. Что нужно было сделать в этом задании? Какая была цель, что нужно былополучить в результате?

2 шаг. Удалось получить результат?

3 шаг. Справился полностью правильно или с незначительной ошибкой (какой, в чем)?

4 шаг. Справился полностью самостоятельно или с небольшой помощью. (кто помогал, в чем?)

2.5 Список литературы

Для педагога:

1. Залогова Л. А.: Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум. – 3-е изд. –М.: БИНОМ. Лаборатория Знаний, 2016.

2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2019.
3. Немцова Т. И., Назарова Ю. В.: Компьютерная графика и web-дизайн. Практикум: учебное пособие. –М. : ИД «ФОРУМ», ИНФРА-М., 2020.
4. Сборник авторских образовательных программ дополнительного образования детей : ГБОУ ЦО «СПб ГДПО» – СПб, 2019.
5. Сборник образовательных программ. Из опыта работы СПб центра детского технического творчества – Гос. образоват. учрежден. доп. образован. детей «СПб центр детского технического творчества» – Спб., 2021.
6. Linux. От новичка к профессионалу
Колисниченко Д.Н. Изд. Электронное издание 2018.
7. Иваницкий К. А. ALT Linux для школы (+ CD-ROM) - Издательство: Триумф, 2019
8. Костромин В.А. Основы работы в ОС Linux. Курс ИНТУИТ.ру. - www.intuit.ru, 2020
9. <http://www.stockers.ru>
10. <http://festival.1september.ru>
11. <http://www.photoshop-master.ru>
12. <http://8art.ru>
13. <http://rugraphics.ru>

Для обучающихся:

1. Microsoft Office PowerPoint – территория творчества – Томск, Интеграл, 2019.
2. Alt Linux Wiki - <http://www.altlinux.org/>
3. Колисниченко Д.Н., Аллен Питер В. LINUX: полное руководство. — СПб: Наука и Техника, 2006
4. Microsoft Word. Шаг за шагом: практическое пособие / пер. с англ. –М.: Эком, 2020.
5. Вашкевич Э.: PowerPoint 2008. Эффектные презентации на компьютере – Спб, Питер, 2018.