

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Новая Елюзань»
Балаковского района Саратовской области
Адрес: 413836 Саратовская область Балаковский район с. Новая Елюзань, ул.
Школьная, д.12
тел 8(8453)651345, e-mail: se_noveluz@mail.ru

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
от « 21 » июля 2023г.
Протокол № 14

Утверждена
Директор МАОУ СОШ с. Новая
Елюзань *В.Ш.Шафеева*
№ 50 от 21.07.2023г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
дополнительного образования детей
технической направленности
«*Основы информационных
технологий*»**

Вид программы: самостоятельно-
разработанная
Срок реализации программы: 1
год
Возраст: 10-12лет
Составитель программы: педагог
дополнительного образования
Каримова Равиля Давлятовна

Структура ДООП

1.	Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы	
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.2.	Цель и задачи программы.....	4
1.3.	Планируемые результаты	5
1.4.	Содержание программы... ..	6
1.5.	Формы аттестации и их периодичность.....	10
2.	Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Методическое обеспечение	12
2.2.	Условия реализации	12
2.3.	Календарный учебный график.....	13
2.4.	Оценочные материалы... ..	13
2.5.	Список литературы... ..	13
	Приложение	16

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 молодёжи», 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 каждая 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 10-12 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 в 10 минут. 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 и

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.		<u>Изучение текстового редактора MS Word и Libre Writer</u> 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)
		<u>Создание анимации в программе Microsoft PowerPoint и Libre Impress</u>	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							

5 баллов – человека. 4 балла – человека. Выводы:

Промежуточный контроль Контрольное задание № 1 на освоение раздела «Программирование в среде Scratch»

Дата проведения: _____

Контрольное задание выполняется индивидуально в течение 1 занятия и оценивается по 3-хбалльной 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 было получить 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.
6. Дуг Лоу: Microsoft Office PowerPoint для чайников – М.: Диалектика, 2019.
7. ЛевковецЛ. Б.: Adobe Photoshop CS6. Базовый курс на примерах + DVD.

СПб.:«БХВ-Петербург», 2019.

8. Леонов В.: Краткий самоучитель работы на компьютере с Windows 10. – М.:Эксмо, 2019.

9. <http://ldv.metodcenter.edusite.ru>

10. <http://photoshop-help.ru>

Для родителей:

1. Задорожная Т.: Как нарисовать любую историю. – СПб, «Питер», 2018.

2. Рожнова О.И.: История журнального дизайна – М., «Университетская книга», 2017.

3. <http://bigslide.ru>

4. <http://www.linuxcenter.ru/lib/books/partitioning/>

5. <http://www.mssoft.ru>

6. Учебные презентации. <http://prezented.ru>.