



Администрация Московского района города Нижнего Новгорода
управление образования
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества Московского района»
(МБУ ДО «ЦДТ Московского района»)
Коминтерна ул., д. 20 А, г. Нижний Новгород, 603014
Тел./ факс (8312) 2 24-27-35, 2 24-02-47 DDT20A@mail.ru

Принята на методическом совете
протокол № 1
от «3» сентября 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ:

М.В. Помелова,
директор МБУ ДО
«ЦДТ Московского района»
«3» сентября 2021 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Прикладная информатика»

технической направленности

для детей с 11 до 16 лет.
Срок реализации 2 года.

Составитель:
Стрельникова Наталья Николаевна
педагог дополнительного образования
высшей кв. категории

г. Нижний Новгород,
2021 г.

Оглавление

1. АННОТАЦИЯ К ПРОГРАММЕ.....	3
2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН	6
4. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.	7
5. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА.	9
6. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА	13
6.1. Учебно-тематический план . Формы текущего контроля и аттестации.	
6.2. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ. СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ И ДЕМОНСТРАЦИИ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	
6.3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	
7. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	22
8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	24

1. АННОТАЦИЯ К ПРОГРАММЕ

1. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Прикладная информатика»
2. Направленность	Техническая
3. Специализация программы	Научно-техническая в области информационных технологий
4. Основание для разработки программы	Востребованность обучения информационным и коммуникационным технологиям в современном обществе.
5. Юридический адрес организации	МБУ ДО «ЦДТ Московского района», г. Н.Новгород, ул. Коминтерна, д.20а, 224-04-56, ddt20a@mail.ru
6. Составитель программы	Стрельникова Наталья Николаевна, педагог дополнительного образования
7. Руководитель программы	Помелова Марина Валентиновна, директор
8. Цель программы	Развитие навыков и умений в работе с различными видами информации, в том числе Интернет-ресурсами, и творческого подхода к применению информационных технологий.
9. Задачи программы	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обучение учащихся основам компьютерной и инженерной графики. 2. Формирование навыков в работе с компьютерной и инженерной графикой. 3. Формирование алгоритмической культуры. 4. Обучение основам программирования. 5. Развитие творческого потенциала в области компьютерных технологий. 6. Воспитание коммуникативной культуры. 7. Воспитание таких качеств личности как: внимательность, терпение, усидчивость, аккуратность, ответственность, нравственность.
10. Сроки реализации и уровень программы	2 года, углубленный
11. Официальный язык программы	Русский
12. Форма получения образования, форма обучения	Очная, групповое учебное занятие
13. Формы контроля и аттестации	Зачет в виде творческой работы по итогам прохождения каждой темы программы
14. География участников программы	Учащиеся школ Московского района и города
15. Условия реализации программы	Обучаются все желающие дети с 11 лет, имеющие навыки работы с компьютером. Группы формируются по возрастным особенностям в количестве до 6 человек. Каждому учащемуся на рабочем месте в компьютерном классе предоставляется персональный компьютер.

2. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Компьютеризация и Web-технологии достаточно давно являются частью общественной и деловой жизни, и, в некоторой степени изменяют правила сложившейся информационной культуры.

Во время интенсивного развития компьютерной техники, средств коммуникации, глобальной компьютерной сети Internet, и все более широкого ее применения целесообразно прививать детям навыки работы с компьютером, периферийными устройствами, использовать различные прикладные программы.

Дополнительная образовательная программа «Прикладная информатика» имеет **научно-техническую направленность** и рассчитана на приобретение детьми навыков работы с инженерной графикой, программирования и сайтостроения. Для программирования используются стандартные и прикладные программы, дети обучаются некоторым средствам работы с информацией, а также ее основным правилам, позволяющим выработать особую информационную культуру.

Новизна программы в том, что она состоит из расширенного и углублённого материала (по сравнению со школьной программой): изучается компьютерная графика, web-технологии, языки программирования. Ориентирует в выборе профессии, связанной с информационными технологиями.

Поэтому сейчас, в пору стремительной информатизации, эти технологии не просто **актуальны**, но и требуют обновления программ курса информатики для учащихся.

Педагогической целесообразностью программы является задача обучения учащихся навыкам, умениям, знаниям в области информационных технологий, в т.ч. и их практическому применению. Важное значение имеет понятие «творчество»: не просто выполнение процедур для получения некоторого результата или копирование действий педагога, а творческий подход к выполнению задания.

Цель и задачи программы.

Цель.

Развитие навыков и умений в работе с различными видами информации, в том числе создание сайтов и изучение языков программирования.

Задачи.

Образовательные:

1. Обучение учащихся основам программирования.
2. Формирование навыков в работе с компьютерной инженерной графикой.

Развивающие:

1. Формирование алгоритмической культуры.
2. Развитие творческого потенциала в области компьютерных технологий.

Воспитательные:

1. Воспитание коммуникативной культуры.
2. Воспитание таких качеств личности как: внимательность, терпение, усидчивость, аккуратность, ответственность.

Отличительными особенностями данной дополнительной образовательной программы от уже существующих образовательных программ является изучение информационных технологий, ознакомление с инженерной графикой и изучение основ программирования, что позволяет выработать у детей творческий подход в освоении персонального компьютера. А инженерная графика – это одна из самых последних технологических инноваций, ещё не введённых в школьную программу. Основы инженерной графики особенно интересны ученикам и позволяют соединить рисование и конструирование, связать информационные технологии, инженерное дело и математику.

Программа «Прикладная информатика» рассчитана на работу с учащимися с 11 лет. Набор детей осуществляется в первую очередь на основании их желания, уже имеющих навыки работы с компьютером.

Все работы учащиеся сохраняют как на рабочем ПК, так и на личные электронные носители информации.

Срок реализации программы 2 года.

Форма работы с учащимися – учебное занятие, которое содержит в себе объяснение теоретического материала, выполнение практических заданий, создание и защиты презентаций, творческих проектов, участие в конкурсах.

Продолжительность одного занятия с учащимся - 45 минут.

Программа составлена с учётом возрастных особенностей детей, и имеет 3 этапа освоения.

I этап: начальная подготовка учащихся;

II этап: активная деятельность учащегося;

III этап: освоение учебного курса программы.

Итоги реализации каждого этапа образовательной программы подводятся на основе анализа творческих работ по всем темам.

Программа состоит из 4-х разделов:

I раздел программы - «Алгоритмы»;

II раздел программы - «Основы программирования»;

III раздел программы - «Основы инженерной графики»;

IV раздел программы – «Web-технологии».

Режим занятий проводятся:

2 раза в неделю по 2 часа;

По завершению обучения по данной программе выпускник получает Справку о МБУ ДО ЦДТ Московского района, выполнив аттестационную творческую работу по своему выбору темы. Также в качестве итоговой аттестации засчитывается призовое место и участие в конкурсах районного, городского, областного и др. уровней.

3. Календарный учебный график на 20201 – 2022 уч. год

3.1. Продолжительность 2021-2021 учебного года

Продолжительность учебного года: 52 недели, включая:

36 недель (с 01.09.2021г. по 31.05.2022г.) согласно календарному плану учебных занятий по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;

16 недель - с 01.06.2021г. по 31.08.2022г., согласно плану воспитательных мероприятий по реализации программы, не предусмотренных расписанием, включая каникулярные периоды (за исключением периода государственного отпуска педагога)

3.2. Сроки проведения каникул:

осенние с 01.11.2021 по 08.11.2021 - 8 дней

зимние с 27.12.2021 по 09.01.2022 – 14 дней

весенние с 21.03.2022 по 28.03.2022 – 8 дней

дополнительно каникулы для 1 классов с 07.02. 2022 по 13.02.2022

летние каникулы с 01.06.2021 по 31.09.2022 - 91 день

3.3. Организационный период комплектования

с 01.09. по 15.09.2021 г. для групп 1 года обучения и групп второго и последующих годов при наличии вакансий

3.4. Режим обучения учащихся в соответствии с комплектованием

Группа	Количество учебных часов в неделю	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год	Продолжительность занятий	Аттестация 1 полугодие	Аттестация 2 полугодие
1.1.	4	36	144	2х 45 мин. х 2 раза в неделю; 15 минут перерыв	20.12.2021	23.05.2022
2.1.	4	36	144	2х 45 мин. х 2 раза в неделю; 15 минут перерыв	20.12.2021	23.05.2022
ИТОГО	8	36	288			

3.5. Выходные дни в связи с общегосударственными праздниками (нерабочими праздничными днями в Российской Федерации) являются:

1,2,3,4,5,6 и 8 января – новогодние каникулы;

7 января – Рождество Христово;

23 февраля – День защитника Отечества;

8 марта – Международный женский день;

1 мая – Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы;

12 июня – День России;

4 ноября – День народного единства.

3.6. Корректировка календарного графика

Корректировка календарного учебного графика производится в календарном плане для каждой группы.

Основаниями для корректировки являются:

-учет праздничных дней

-больничный лист/учебный или административный отпуск педагога

-перенос учебных периодов, сроков аттестации в связи с возникающими образовательными ситуациями

-приказ по учреждению об изменении в календарном графике

4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

Тема	Количество часов			
	теория	практика	аттестация	всего
I Введение в алгоритмы.			Зачетная работа	
1. Понятие алгоритма	1	1		2
2. Линейный алгоритм.	2	4		6
3. Разветвленный алгоритм	2	4		6
4. Циклический алгоритм.	2	4		6
5. Блок-схема.	2	4		6
			2	2
II Основы программирования .			Зачетная работа	
1. КуМир.Водолей.	2	4		6
2. КуМир. Чертежник.	4	10		14
3. КуМир. Робот.	4	10		14
4. Бейсик 256. Графика.	4	8		12
5. Бейсик 256. Звук.	2	4		6
6. Бейсик 256. Переменные.	4	10		14
7. Бейсик 256. Выбор.	2	8		10
8. Бейсик 256. Циклы.	2	8		10
			2	2
III Основы инженерной графики.			Зачетная работа	
1. Графика Word.	2	4		6
2. Графический редактор Sketch UP .	6	14		20
			2	2
ИТОГО:	41	97	6	144

2 год обучения

Тема	Количество часов			
	теория	практика	аттестация	всего
I Основы инженерной графики. 1 Графический редактор Компас.	6	10	Зачетная работа 2	18
II Программирование. 1 Pascal ABC. 2 Visual Basic.	4 4	12 12	Зачетная работа 2	16 16 2
III Компьютерная графика. 1 Графический редактор Photoshop. 2 Графический редактор Corel Draw. 3 Графический редактор Adobe Flash	4 4 4	8 8 8	Зачетная работа 2 2 2	14 14 14
IV Электронные таблицы. 1 Программа Excel. 2 Таблицы Word.	6 4	14 6	Зачетная работа 2	20 10 2
V Web-технологии. 1 Язык HTML.	4	12	Зачетная работа 2	18
ИТОГО:	40	90	14	144

5. Содержание учебного плана. Формы текущего контроля и аттестации

I год обучения

№ раздела	Название раздела	№ темы	Название темы	Теория	Практика	Формы контроля
I.	Введение в алгоритмы.	1.	Понятие алгоритма.	– Способы задания алгоритма	– Решение задач	Беседа, опрос, обсуждение
		2.	Линейный алгоритм.	– Понятие линейного алгоритма – Блок-схема	– Составление линейного алгоритма в программе Word. – Рисование блок-схемы.	Беседа, обсуждение.
		3.	Разветвленный алгоритм	– Понятие разветвленного алгоритма – Блок-схема	– Составление разветвленного алгоритма в программе Word. – Рисование блок-схемы.	Беседа, обсуждение.
		4.	Циклический алгоритм	– Понятие циклического алгоритма – Блок-схема	– Составление циклического алгоритма в программе Word. – Рисование блок-схемы.	Беседа, обсуждение.
		5.	Блок-схемы		– Составление блок-схем в решении задач	Беседа, обсуждение.

II.	Основы программирования.	1.	Кумир.	<ul style="list-style-type: none"> – Водолей. – Чертежник – Робот. 	– Решение задач.	Беседа, обсуждение.
		2.	Бейсик 256.	<ul style="list-style-type: none"> – Графика. – Звук. – Переменные. – Выбор. – Циклы. 	– Решение задач.	Беседа, опрос.
III.	Основы инженерной графики.	1.	Графика Word.	<ul style="list-style-type: none"> – Фигуры. – Макеты. – Инфографика. 	<ul style="list-style-type: none"> – Создание чертежа фигуры. – Создание инфографики. 	Опрос. Просмотр выполненного задания.
		2.	Графический редактор SketchUP.	<ul style="list-style-type: none"> – Графическая среда. – Инструменты. – Графические примитивы 	<ul style="list-style-type: none"> – Создание графических примитивов. – Проект «Нижегородский Кремль». 	Просмотр выполненного задания.

2 год обучения

№ раздела	Название раздела	№ темы	Название темы	Теория	Практика	Формы контроля
I.	Основы инженерной графики.	1.	Графический редактор Компас.	<ul style="list-style-type: none"> – Создание документа. – Шрифты. – Геометрические примитивы. – Создание чертежа. – Выноски. – Измерения. – Чертеж 3d. 	<ul style="list-style-type: none"> – Создание и обработка различного текста, рисунка, чертежа. 	Опрос. Просмотр выполненного задания.
II.	Программирование.	1.	Среда программирования Pascal ABC.	<ul style="list-style-type: none"> – Структура программы. – Вывод данных. – Типы данных. – Построение арифметических выражений. – Стандартные функции. – Ввод данных. – Применение алгоритмов. – Вычисление по формулам. 	<ul style="list-style-type: none"> – Решение задач. 	Опрос. Просмотр выполненного задания. Обсуждение решенных задач.

		2.	Среда программирования Visual Basic.	<ul style="list-style-type: none"> – Создание Проекта. – Создание и редактирование кода. – Создание Форм. – Создание Полей. 	– Работа над проектом «Калькулятор»	Просмотр выполненного задания. Обсуждение решенных задач.
III.	Компьютерная графика.	1.	Графический редактор Photoshop.	<ul style="list-style-type: none"> – Основные инструменты. – Графические примитивы. – Фильтры. – Слои. 	– Создание рисунка.	Просмотр выполненного задания.
		2.	Графический редактор Corel Draw.	<ul style="list-style-type: none"> – Основные инструменты. – Графические примитивы. – Текст. 	– Создание рисунка.	Просмотр выполненного задания.
		3.	Графический редактор Adobe Flash.	<ul style="list-style-type: none"> – Основные инструменты. – Графические примитивы. – Текст. – Слои. – Анимация. 	<ul style="list-style-type: none"> – Создание рисунка. – Создание анимационного фильма. 	

IV.	Электронные таблицы.	1.	Excel.	<ul style="list-style-type: none"> – Компьютер как инструмент вычислений. – Вычисление по формулам. – Диаграммы. 	<ul style="list-style-type: none"> – Примеры электронных таблиц. – Строение таблицы. – Внесение данных в таблицы. – Применение формул. – Построение диаграмм. 	Опрос. Просмотр выполненного задания.
		2.	Таблицы Word.	<ul style="list-style-type: none"> – Шаблоны таблиц. – Импорт таблицы из Excel. 	<ul style="list-style-type: none"> – Примеры электронных таблиц. – Строение таблицы. – Внесение данных в таблицы. 	
V.	Основы робототехники.	1.	Робот Lego Mindstorms.	<ul style="list-style-type: none"> – Конструктор Lego Mindstorms. 	<ul style="list-style-type: none"> – Применение различных видов алгоритма к программированию робота. 	Просмотр и обсуждение выполненного задания по заданному алгоритму.

6. Рабочая программа

6.1 Учебно-тематический план на 2021-2022 уч.год Группа 1.1, 1.2.

Тема	Количество часов				Корректировка
	теория	практика	аттестация	всего	
I Введение в алгоритмы.			Зачетная работа		
1 Понятие алгоритма.	1	1		2	
2 Линейный алгоритм	2	4		6	
3 Разветвленный алгоритм	2	4		6	
4 Циклический алгоритм	2	4		6	
5 Блок-схема	2	4	2	6	
II Введение в информатику.			Зачетная работа		
6 КуМир.Водолей.	2	4		6	
7 КуМир. Чертежник.	4	10		14	
8 КуМир. Робот.	4	10		14	
9 Бейсик 256. Графика.	4	8		12	
10 Бейсик 256. Звук.	2	4		6	
11 Бейсик 256. Переменные.	4	10		14	
12 Бейсик 256. Выбор.	2	8		10	
13 Бейсик 256. Циклы.	2	8	2	10	
				2	
III Основы инженерной графики.			Зачетная работа		
14 Графика Word.	2	4		6	
15 Графический редактор Sketch UP .	6	14		20	
			2	2	
ИТОГО:	41	97	6	144	

6.2 Планируемые результаты. Способы определения и демонстрации результативности реализации программы.

Основными ожидаемыми результатами программы являются годовые требования, предъявляемые учащимся каждого года обучения:

Ожидаемые результаты 1-го года обучения:

Учащийся должен:

Знать:

1. Основные инструменты графических редакторов, их назначение.
2. Основные приёмы работы в графических редакторах.
3. Основные инструменты электронных таблиц.
4. Основные операторы языков программирования.

Уметь:

1. Работать с основными инструментами графических редакторов.
2. Обрабатывать, сохранять и передавать графическую информацию.
3. Создавать рисунки и анимацию.
4. Решать простейшие задачи по программированию.

Ожидаемые результаты 2-го года обучения:

Учащийся должен:

Знать:

1. Понятия алгоритма.
2. Основы языка программирования Pascal и Visual Basic.
3. Принципы устройства и управления роботом Lego Mindstorm.

Уметь:

1. Владеть приёмами создания алгоритма.
2. Работать с операторами языков программирования.
3. Работать с электронными таблицами.
4. Создавать простые программы на языке Pascal и Visual Basic.
5. Создавать конструкции робота и программы управления роботом.

Основным способом определения результативности реализации программы является - аттестация учащихся в форме **зачета**, где они должны показать объем знаний, умений и навыков по изученным темам программы. В зачёт входит - итоговые творческие задания, практические работы (включающие составление коллажей на основе предложенных графических заготовок, выполнение композиций по своим творческим идеям, создание Web-страницы, презентации, анимации и др.) и участие учащихся в конкурсах по прикладной информатике.

Достижения учащихся демонстрируются на стенде компьютерного класса в виде распечатанной продукции (лучшие текущие графические работы, работы выполненные к праздникам), а также вывешиваются грамоты и результаты конкурсов в виде рейтинговой таблицы.

6.3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА			
Помещение №, название кабинета/	Площадь кабинета/ зала	База	Адрес
<i>Кабинет №10, компьютерный класс</i>		<i>ЦДТ</i>	<i>Коминтерна, 20а</i>
Мебель	Наименование		количество
	<i>Стол компьютерный</i>		<i>7</i>
	<i>Стол учительский</i>		<i>1</i>
	<i>Шкаф</i>		<i>1</i>
	<i>Стулья для компьютера</i>		<i>4</i>
	<i>Стулья</i>		<i>12</i>
Технические средства	Наименование/марка		количество
	<i>Компьютеры (монитор, системный блок, клавиатура, мышь)</i>		<i>7</i>
	<i>МФУ hp LaserJet 3380</i>		<i>1</i>
	<i>Проектор BENQ MP610</i>		<i>1</i>
	<i>Наушники</i>		<i>5</i>
	<i>Микрофон</i>		<i>1</i>
	<i>Графический планшет</i>		<i>1</i>
	<i>Конструктор Lego Mindstorms NXT 2.0</i>		<i>1</i>
Оборудование, раздаточный материал	Наименование		количество
	<i>Доска школьная</i>		<i>1</i>
	<i>Экран демонстрационный (белый)</i>		<i>1</i>
ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕСУРСЫ			
Медиатека	Наименование		Количество/объём
	– Графические файлы по темам		<i>Коллекция</i>
	– Презентации по темам		<i>Коллекция</i>
	– Дидактический материал в электронном виде		<i>Коллекция</i>
	– Методические сборники по сборке и программированию робота		<i>Коллекция</i>
	– Фильмы по сборке и программированию робота		<i>Коллекция</i>
– Обучающие фильмы		<i>Коллекция</i>	
Интернет-ресурсы	Наименование		Ссылка
	– <i>Подборка интернет-сайтов по темам</i> – <i>Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов</i>		<i>Коллекция</i> http://school- collection.edu.ru/
Фонотека	Наименование		Количество/ объём
	<i>Звуковые файлы</i>		<i>Коллекция</i>

<p>Дидактический материал (раздаточный в печатном виде)</p>	<p><u>Дидактический материал для работы:</u></p> <p>1. С текстовыми редакторами:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «Текст. Форматирование» – «Колонки» – «Списки» – «Копирование» – «Таблицы» – «Диаграммы» – «Вставка рисунка» – «Табуляция» – «Закладки» <p>2. С графическими редакторами</p> <ul style="list-style-type: none"> – картинки по темам для растровой графики – картинки по темам для векторной графики (в т.ч. для Word) – «Пиктограммы» (из японских кроссвордов) <p>3. По программированию:</p> <ul style="list-style-type: none"> – на языке Бейсик – на языке Visual Basic 	
<p>Пособия</p>	<p><u>Методические разработки учебных занятий:</u></p> <p>Сценарии игр:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «Маленький офис» – «Эрудит» <p>Методическое пособие для педагогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – «Компьютерная графика. Ёлочный шар» – «Программируем на Бейсике» – «Основы создания Web-сайтов» – «Flash-анимация» – «Графика и анимация в программе Photoshop» – «Графика и анимация в программе Corel Draw» – «Презентации в программе Power Point» – «Программирование робота Lego Mindstorms» 	

Литература	<p><u>Рекомендуемая литература для учащихся:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Мой компьютер: журнал, подписка с 2007-2013 гг., ЗАО «Издательство «Газетный мир». 2. Новейшая энциклопедия. Компьютер и Интернет 2013. Леонтьев В.П.– М.:ОЛМА Медиа Групп, 2012. -960 с.: ил.- (Новейшая энциклопедия). 3. Первый шаг в робототехнику: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Копосов Д.Г. – М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.-87с.: ил. 4. Персональный учитель по персональному компьютеру. Операционные системы, аппаратные средства и программное обеспечение. Комиссаров Д.А., Станкевич С.И. – «Солон – Р», 2001. 5. Самоучитель Office XP. Стоцкий Ю. – Спб., Питер, 2004. – 571 с.: ил. 6. Современный самоучитель работы на компьютере. Быстрый старт.: Практич. пособ. Комягин В.Б., Коцюбинский А.О. – М.: Издательство ТРИУМФ, 2000 – 416с.: ил. 7. Шаг за шагом «Информатика»: рабочие тетради НПО «Школа» - Издательство «Открытый мир», 1998. 8. Язык ассемблера для персонального компьютера фирмы IBM. Шнайдер А.: Пер. с англ. – М.: Мир, 1988. – 406с., ил. 	
------------	---	--

7.ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ И СООТВЕТСТВИЕ КРИТЕРИЕВ ОЦЕНКИ УРОВНЮ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Основными критериями оценивания результатов обучения являются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных приемов и задач;
- творческий подход к выполняемому заданию.

После прохождения каждого раздела учащиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ или проектов. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой обучения.

По уровню освоения программного материала результаты обучения условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни. Низкий уровень – задание выполнено на 50-60%; средний уровень - задание выполнено на 61-80%; высокий уровень - задание выполнено на 81-100%.

ТАБЛИЦА ФИКСИРОВАНИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ УРОВНЯ ВОСПИТАННОСТИ УЧАЩИХСЯ

Анализ уровня воспитанности (на основании оценки уровня отношений)

Отношение к ценностям	Уровни отношений					
	Примитивно-поведенческий (1)		Эмоциональный (2)		Мотивированно-поведенческий (3)	
		Кол-во		Кол-во		Кол-во
Отношение к человеку	Усвоение элементарных норм общежития, дисциплина и этикет		Эмоциональная сопричастность		Поведение, построенное на убеждении значимости смысла этой деятельности	
Отношение к обществу	Отсутствие правонарушений и злостных нарушений		Умение проявлять интерес, умение переживать успех		Общественная активность и инициатива	
Отношение к труду	Выполнение трудовых обязанностей		Трудолюбие		Участие в общественно-полезной деятельности	
Отношение к знаниям	Выполнение учебных обязанностей		Познавательный интерес		Самообразование, самосовершенствование	
Отношение к прекрасному	Умение замечать и различать прекрасное		Стремление к общению с прекрасным		Самостоятельное общение с прекрасным	
Отношение к себе	Умение защитить себя		Умение оценивать свои достоинства		Самореализация и самоанализ	

МОНИТОРИНГ КАЧЕСТВА РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Творческое объединение _____

Группа _____

Учебный период _____

№ п/п	Группа	Уровень: 1 низкий, 2 средний, 3 высокий,		
		Результаты обучения	Результаты развития	Достижения
1.	1.1	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %
...		1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %
Показатель(%) в группе по каждому из трёх разделов: (сумму «1» делим на количество учеников, затем сумму всех «2», затем «3»)		% каждого из уровней по разделу «Обучение» 1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	% каждого из уровней по разделу «Развитие» 1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	% каждого из уровней по разделу «Достижение» 1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %
Средний показатель(%) в объединении по каждому из трёх разделов:		1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %	1 _____ % 2 _____ % 3 _____ %

8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Информатика. Сборник рабочих программ. 1 – 4 классы: пособие для учителей общеобразоват. учреждений/ Т.А.Рудченко, А.Л.Семенов. – М.: Просвещение, 2011.
2. Информатика. Планируемые результаты. Система заданий. 7 – 9 классы: учеб. Пособие для учителей общеобразоват. организаций/ Л.Л.Босова. – М.: Просвещение, 2016.
3. CorelDRAW 11. Учебный курс. Миронов Д. – СПб.: Питер, 2003.
4. Photoshop CS. Учебный курс (+CD). СПб.: Питер, 2004.
5. Искусство программирования на C++ . Шилдт Герберт. – БХВ-Петербург, 2005.
6. Оператор ЭВМ. Практические задания: учеб. Пособие для нач. проф. образования. Струмпа Н.В.– М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 112с.
7. Операционная система и текстовый редактор. (Тематический контроль по информатике). Житкова О.А., Кудрявцева Е.К. – М., Интеллект – Центр, 1999 - 60с.
8. Персональный компьютер: настройка и техническая поддержка: Методическое пособие для учителя, - 2-е изд. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 79с.: ил.
9. Простое и сложное в программировании/Авт. предисл. Е.П.Велихов. – М.: Наука, 1988. – 176с., ил. (Сер. «Кибернетика – неограниченные возможности и возможные ограничения»).
10. Самоучитель Office XP. Стоцкий Ю. – СПб., Питер, 2004. – 571 с.: ил.
9. Новейшая энциклопедия. ПК Леонтьев В.П., М., ОЛМА-ПРЕСС, 2003
10. Информационные технологии. Часть 1. Ю. Шафрин. М., Лаборатория базовых знаний, 2000
11. Информационные технологии. Часть 2. Ю. Шафрин. М., Лаборатория базовых знаний, 2000
12. Компьютерная графика. Практикум. Л. Залогова М., Бином, 2003
13. Компьютерная графика. Учебное пособие. Л. Залогова М., Бином, 2006

План воспитательных мероприятий

Мероприятие	Статус: Конкурсное Воспитательное/ Каникулы	Участники: <i>коллектив/ группа/ индивидуаль ное участие</i>	Планируем ые сроки: <i>Месяц</i>	Дата проведе ния по факту
«Офис» - игра	каникулы	Группы 1.1, 2.1	Октябрь 2020	
«Инфознайка» - игра	каникулы	Группы 1.1, 1.2	Октябрь 2020	
«История Рождества. Рождественская открытка»	каникулы		Январь 2021	
«День Победы»	каникулы	Все группы	Март 2021	

