

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 373 МОСКОВСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА «ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ»

«ПРИНЯТО»

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицей № 373 Московского района
Санкт-Петербурга «Экономический лицей»
Протокол № от 26.05.2023 №7

«УТВЕРЖДЕНО»

Приказом по Государственному
бюджетному общеобразовательному
учреждению лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»
от 30.08.2023 № 121-од



**Дополнительная общеразвивающая программа
«Основы компьютерной грамотности»**

Срок освоения: 72 часа
Возраст обучающихся: 6–8 лет

Разработчик:
Иванова Анастасия Викторовна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Постиндустриальной эпохе, в которой мы живём, свойственны новые тенденции и приоритеты развития, среди которых особое место занимают информатизация общества на всех уровнях и внедрение связанных с этим новых технологий. Этот процесс качественно отличается от компьютеризации 90-х и начала 2000-х годов. В частности, он характеризуется следующими явлениями:

Миниатюризация компьютеров с одновременным многократным ростом доступной пользователю вычислительной мощности: современный смартфон или планшет имеет производительность больше, чем средний компьютер 10-летней давности.

Доступность для всех желающих многих технологий, которые ещё недавно казались прерогативой профессионалов или были слишком дороги в реализации: создание роботов, «Умный дом», создание сайтов для личных и общественных нужд.

Бурное развитие облачных сервисов, то есть услуг хранения и обработки пользовательской информации на серверах в интернете. Технология развивается в направлении переноса в "облако" всей личной или корпоративной рабочей среды.

Превращение интернета из инструмента коммуникации или поиска информации в универсальную инфраструктурную среду, обеспечивающую эффективное функционирование общественных, государственных, экономических институтов, их взаимодействие с гражданами. В интернет активно переходят финансовая сфера, СМИ, торговля, связь, развлекательная индустрия, система государственных услуг и т.д. Новые тренды в развитии технологий выдвигают и новые требования к пользователю информационных систем, а значит, и к системе образования. Теперь важно не только научить пользоваться компьютером как инструментом, но и дать обучающемуся понимание всей глобальной информационной среды, её возможностей, перспектив, технических ограничений, потенциальных опасностей, которых нужно уметь избегать. Существует также проблема кажущейся простоты некоторых популярных приложений и сервисов, возникающая вследствие сознательного упрощения и даже примитивизации интерфейсов их производителями. Они скрывают часть инструментов и возможностей, предлагают подчас чрезмерную автоматизацию процессов. Это делается по маркетинговым основаниям и заметно ограничивает возможности пользователя, а иногда и противоречит его потребностям. Этим вопросам также нужно уделять внимание в процессе обучения. Данная программа создана с учётом этих новых образовательных потребностей. В ней сведено к минимуму изучение конкретных программ, акцент сделан на понимание универсальных принципов работы с разными информационными устройствами (в том числе компьютером), с операционными системами, компьютерными сетями. Обучающийся должен попробовать разные варианты действий, разные инструменты.

Актуальность

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Персональный компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры.

Современный человек должен уметь использовать имеющиеся в его распоряжении средства вычислительной техники, информационные ресурсы для автоматизации трудоемких операций, связанных с подготовкой документов, организацией документооборота.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении. Программа предлагает выбор обучающимся разные виды деятельности при работе на ПК: работа в текстовом редакторе Word, в графическом редакторе Paint, в программе PowerPoint, развитие творческой активности детей.

Программа «Основы компьютерной грамотности» призвана дополнить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения,

которым в школе уделяется недостаточно внимания. Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

Направленность программы – техническая.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объем и срок освоения. Общая продолжительность реализации краткосрочной дополнительной общеразвивающей программы составляет 72 часа.

Адресат программы. Данная программа разработана для детей в возрасте 6 – 8 лет, проявляющих интерес к изучению компьютера и компьютерных технологий.

Отличительные особенности Программа спроектирована с учетом образовательных потребностей детей, родителей, социума. Учтены особые образовательные потребности разных категорий детей.

Современная прикладная информатика готовит обучающихся к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК. Современные дети активно используют компьютер в своей жизни, им интересно познавать новое в мире информационных технологий. Необходимо отвлечь современных детей от компьютерных игр и социальных сетей, привлечь их к творческому, к интеллектуальному труду.

Знания, приобретаемые детьми на занятиях компьютерного кружка, актуальны каждый день.

Цель программы – Цель программы: повышение технической грамотности в рамках изучения компьютера, современных информационных технологий, возможностей Интернета.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Дать базовые знания по устройству, принципам работы персонального компьютера и мобильных устройств, по работе компьютерных сетей, по настройке и обслуживанию компьютера, самостоятельному решению небольших проблем и неисправностей при его эксплуатации.
2. Знать общие правила и приемы работы на периферийных устройствах (копировальная техника: сканер, принтер...)
3. Дать знания о внешних носителях информации и приемы работы с ними (флеш-карты, usb – устройства)
4. Дать знания об основных сферах применения компьютеров;
5. Основные компьютерные термины;
6. Познакомить с правилами поведения в сети и поиск информации в Интернет.

Развивающие:

- развивать у ребенка навыки творческого мышления, умения работать по предложенным стандартам, программирования;
- повышать мотивацию учащихся к изобретательству и созданию собственных законченных произведений;
- формирование навыков проектного мышления;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Воспитательные:

- формировать навыки работы в команде, эффективно распределять обязанности;
- воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата.

Планируемые результаты. Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения задач;

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий.

Предметные результаты. Обучающиеся должны обладать теоретическими знаниями по окончании программы:

- правила техники безопасности;
- правила работы с ПК;
- принципы программирования;
- интерфейс и основные команды среды программирования.

Обучающиеся должны обладать практическими навыками:

- осуществлять программирование моделей по поставленной задаче;
- поиск нужной информации и усвоения необходимых знаний из информационного пространства;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать необходимую взаимопомощь;
- понимать назначение элементов, их функцию;
- понимать написанный программный код управления устройством и модифицировать его для измененных условий задачи;
- наблюдать и анализировать результат работы, самостоятельно находить ошибки и исправлять их цепи.

Личностные результаты. Обучающиеся получают развитие таких личностных качеств, как умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, самоконтроль.

Язык реализации. Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации (далее – РФ) в порядке, установленном законодательством об образовании и локальными актами образовательного учреждения.

Форма обучения и режим занятий.

Форма проведения учебных занятий – очная. Во время занятий предусмотрены перерывы для снятия напряжения и отдыха, проводится динамическая пауза.

Программа является вариативной, и может корректироваться в процессе работы с учетом возможностей материально-технической базы, возрастных особенностей обучающихся.

Условия набора и формирования групп: на программу могут быть зачислены дети в возрасте 6 – 8 лет, проявляющие интерес к цифровым технологиям. Наполняемость группы равна 15 человек.

Формы организации и проведения занятий. Программой предусматриваются как аудиторные, так и внеаудиторные, в том числе самостоятельные, занятия, которые проводятся по

группам или индивидуально. Занятие может быть построено как традиционно, так могут быть использованы и другие формы: игра, презентация, соревнование.

Формы организации деятельности учащихся на занятии: фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение); групповая: организация работы в малых группах, в том числе в парах, для выполнения определенных задач (совместные действия, общение, взаимопомощь); задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности); индивидуальная: организуется для работы детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально-техническое оснащение. Для эффективной реализации программы необходимы персональные компьютеры или ноутбуки с тактовой частотой процессора более 2 ГГц, оперативной памятью не менее 2 Гб, 2 Гб свободного места на жестком диске, монитор XGA (1024 x 768). Необходимо наличие минимум 2ух портов USB2.0 или выше. Установленная операционная система Windows 7 (32/64-битная) и выше. Программная среда GCompris. Выход в интернет.

Рабочее место каждого обучающегося должно быть укомплектовано ПК или ноутбуком, клавиатурой и позиционным манипулятором («мышью») и подключено к сети интернет.

Рабочее место преподавателя должно быть оснащено классной доской, ПК или ноутбуком с аналогичными ученическим техническими характеристиками, мультимедийной доской и проектором для демонстрации приемов работы и изложения нового материала, лазерный монохромный принтер, сканер, копир.

Для реализации программы необходимы следующие расходные материалы:

- картридж для принтера (черный), 1 шт., для создания дидактического материала, распечатки работ обучающихся;
- бумага для принтера.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН
первого года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	2	-	Опрос
2	Устройство компьютера	4	2	2	
3	Манипулятор. Мышь	12	4	8	Тестирование/ практическое задание
4	Клавиатура	16	6	10	Тестирование/ практическое задание
5	Программа Word	6	2	4	Тестирование/ практическое задание
6	Графический редактор Paint	16	4	12	Тестирование/ практическое задание
7	Программа Power Point	14	4	10	Практическая работа
8	Итоговое занятие	2	-	2	Практическая работа

«ПРИНЯТО»

Решением педагогического совета
Государственного бюджетного
общеобразовательного учреждения
лицея № 373 Московского района
Санкт-Петербурга «Экономический лицей»
Протокол № от 26.05.2023 №7

«УТВЕРЖДЕНО»

Приказом по Государственному
бюджетному общеобразовательному
учреждению лицей № 373
Московского района Санкт-Петербурга
«Экономический лицей»
от 30.08.2023 № 121-од

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»
на 2023/2024 учебный год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год 1 группа	07.09.2023	23.05.2024	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа (45 мин)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительной общеразвивающей программы

«Основы компьютерной грамотности»

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить детей основополагающими принципами работы программно-технических средств и организации данных в компьютерных системах;
- расширить знания детей в названии и назначении составных частей компьютера; с необходимыми видами файлов и их условными обозначениями; с некоторыми видами носителей информации;
- активизировать речь детей, расширять словарный запас, вводя новые понятия

Развивающие:

- повышать мотивацию учащихся к изобретательству и созданию собственных законченных произведений;
- формирование навыков проектного мышления;
- развивать креативное мышление и пространственное воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- способствовать развитию памяти, внимания, восприятия, формировать учебные навыки детей (умение обобщать, сравнивать, классифицировать, выявлять закономерности, предвидеть результат и ход решения логической и творческой задачи);

Воспитательные:

- формировать навыки работы в команде, эффективно распределять обязанности;
- воспитывать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата.

Планируемые результаты. Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий.

Предметные результаты. Обучающиеся должны обладать теоретическими знаниями по окончании программы:

- правила техники безопасности;
- правила работы с ПК;
- принципы программирования;
- интерфейс и основные команды среды программирования.

Обучающиеся должны обладать практическими навыками:

- осуществлять программирование моделей по поставленной задаче;
- поиск нужной информации и усвоения необходимых знаний из информационного пространства;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать необходимую взаимопомощь;
- понимать назначение элементов, их функцию;
- понимать написанный программный код управления устройством;
- наблюдать и анализировать результат работы, самостоятельно находить ошибки и исправлять их цепи.

Личностные результаты. Обучающиеся получают развитие таких личностных качеств, как умение организовывать и содержать в порядке своё рабочее место, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, самоконтроль.

Содержание программы

Каждый раздел программы включает теоретические и практические занятия, так и совмещение теории и практики в одном занятии. На каждый раздел отведено определенное количество часов. Также каждый раздел подразумевает ведение исследовательской работы.

1. Вводное занятие.

2. Устройство компьютера. Теория: знакомство с детьми. О программе и прогнозируемых результатах. Правила ТБ и внутреннего распорядка. Устройство компьютера. Разновидности компьютеров. Внешние и внутренние компоненты.

3. Манипулятор. Мышь. Теория: знакомство с мышью компьютера. История и применение. Использование различных нажатий. Перенос с помощью мыши. Двойной и одинарный «клик». Функции при нажатии.

4. Клавиатура. Теория: знакомство с клавиатурой. Устройство клавиатуры. История и применение. Средний ряд клавиатуры. Верхний ряд клавиатуры. Нижний ряд клавиатуры. Числовой ряд клавиатуры. Вспомогательные клавиши. Навык быстрой и «слепой» печати.

5. Программа Word. Теория: Знакомство с программой. Работа с цифровой клавиатурой в программе Word, знакомство с математическими символами. Набор текста. Выделение объектов. Вставка фотографий. Сохранение документа.

6. Графический редактор Paint. Теория: Знакомство с программой. Понятие Графический редактор, инструменты. Простейшие графические операции. Заливка и цвета. Рисование фигур. Создание пейзажа. Вставка текста в изображение.

7. Программа Power Point. Теория: Знакомство с программой. Создание слайдов. Анимация слайдов. Оформление слайда, текст, картинки. Понятие: анимация. Анимация рисунка и текста. Создание презентации.

8. Итоговое занятие. Практика: Подведение итогов. Презентация своего проекта-игры.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата	
			План	Факт
1.	Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИКТ. Основные элементы компьютера	2	07.09.2023	
2.	Основные элементы компьютера	2	14.09.2023	
3.	Основные элементы компьютера	2	21.09.2023	
4.	Включение и выключение компьютера	2	28.09.2023	
5.	Манипуляторы. Курсор. Мышь	2	05.10.2023	
6.	Щелчок мыши. Метод перетаскивания	2	12.10.2023	
7.	Двойной щелчок мыши. Клавиши мыши	2	19.10.2023	
8.	Управление компьютером при помощи мыши	2	26.10.2023	
9.	Управление компьютером при помощи мыши	2	02.11.2023	
10.	Клавиатура	2	09.11.2023	
11.	Клавиатурный тренажёр. Цифры	2	16.11.2023	
12.	Клавиатурные тренажёр. Средний ряд клавиатуры	2	23.11.2023	
13.	Клавиатурные тренажёр. Верхний ряд клавиатуры	2	30.11.2023	
14.	Клавиатурные тренажёр. Верхний и средний ряд клавиатуры	2	07.12.2023	
15.	Клавиатурные тренажёр. Нижний ряд клавиатуры	2	14.12.2023	
16.	Клавиатурные тренажёр. Нижний, верхний и средний ряд клавиатуры	2	21.12.2023	
17.	Клавиатурный тренажёр. Все алфавитные клавиши	2	28.12.2023	
18.	Работа с программой Word. Знакомство	2	11.01.2024	
19.	Работа с программой Word. Набор текста	2	18.01.2024	
20.	Работа с цифровой клавиатурой в программе Word, знакомство с математическими символами	2	25.01.2024	
21.	Простейшие графические операции. Заливка и цвета	2	01.02.2024	
22.	Простейшие графические операции. Формы	2	08.02.2024	
23.	Графический редактор Paint. Панель инструментов	2	15.02.2024	

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата	
			План	Факт
24.	Графический редактор Paint. Заливка цветом	2	22.02.2024	
25.	Графический редактор Paint. Создание форм	2	29.02.2024	
26.	Графический редактор Paint. Вставка текста в изображение	2	07.03.2024	
27.	Графический редактор Paint. Создание рисунков	2	14.03.2024	
28.	Графический редактор Paint. Создание рисунков	2	21.03.2024	
29.	Программа Power Point (создание слайдов)	2	28.03.2024	
30.	Программа Power Point (создание слайдов)	2	04.04.2024	
31.	Создание презентации (оформление слайда, текст, картинки)	2	11.04.2024	
32.	Создание презентации (оформление слайда, текст, картинки)	2	18.04.2024	
33.	Создание презентации (оформление слайда, текст, картинки)	2	25.04.2024	
34.	Создание презентации «Смена слайдов, эффекты»	2	02.05.2024	
35.	Создание презентации «Смена слайдов, эффекты»	2	16.05.2024	
36.	Итоговое занятие	2	23.05.2024	
ИТОГО:		72		

Методические и оценочные материалы

№ п/п	Раздел программы	Форма проведения занятий	Приемы, методы, технологии организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Вводное занятие. Устройство компьютера	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация, инструкции	Опрос, практическое задание
2	Манипулятор. Мышь	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Тестирование/ практическое задание
3	Клавиатура	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Тестирование/ практическое задание
4	Программа Word	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Тестирование/ практическое задание
5	Графический редактор Paint	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Тестирование/ практическое задание
6	Программа Power Point	Беседа, игра, презентация	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Практическая работа
7	Итоговое занятие.	игра, презентация.	Словесные, наглядные, практические	Презентация	Практическая работа

Формы контроля. Для отслеживания динамики освоения данной дополнительной общеобразовательной программы и анализа результатов образовательной деятельности разработан мониторинг, который осуществляется в течение срока реализации программы и включает первичную диагностику, текущий контроль и итоговый контроль.

Вводный контроль (первичная диагностика) проводится в начале для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – беседа, устный опрос.

Текущий контроль осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия. Направлен на закрепление теоретического и практического материала по изучаемой теме. Форма проведения – практические работы или мини-проекты.

Итоговый контроль проводится в конце обучения для демонстрации достигнутого результата. Контроль знаний проводится в форме тестовых заданий, творческих работ и проектных работ.

Критериями оценки освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний, практических умений обучающихся программным требованиям;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям.

Программа предполагает выполнение обучающимися самостоятельных заданий, что позволит оценить уровень освоения материала и понимание структуры и функционирования изучаемых механизмов.

Творческая и проектная деятельность предполагает наличие некоторых критериев, по которым можно оценить деятельность учащихся.

1. Предметность:

- соответствие формы и содержания проекта поставленной цели;
- понимание учеником проекта в целом (не только своей части групповой работы).

2. Содержательность:

- проработка темы проекта;
- умение находить, анализировать и обобщать информацию;
- количество практических предложений;
- доступность изложения и презентации.

3. Оригинальность:

- уровень дизайнерского решения;
- форма представления (макет, рассказ, компьютерная презентация, и т.п.).

4. Практичность:

- возможность использования проекта в разных областях деятельности;
- междисциплинарная применимость.

5. Новаторство:

- степень самостоятельности в процессе работы;
- успешность презентации.

Критериями оценки Скретч- проекта являются:

№ п/п	Критерий	Оценка (в баллах)
1.	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2.	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
3.	Насыщенность элементами мультимедийности	<i>Баллы суммируются за наличие каждого критерия:</i> 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 - присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание 1 – присутствует мультипликация
4.	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как Удовлетворительное
5.	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный

		из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
6.	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
Максимальное количество баллов:		17 балла

Шкалирование результатов мониторинга

Кол-во баллов	Требования по теоретической подготовке	Требования по практической подготовке	Результат
3	Освоил в полном объёме все теоретические знания, предусмотренных программой	Освоил в полном объёме практические умения, сдал все нормативы физической подготовки	Программа освоена в полном объёме. Высокий уровень
2	Освоил больше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил больше половины практических умений, сдал большую часть нормативов физической подготовки	Программа освоена. Средний уровень
1	Освоил меньше половины теоретических знаний, предусмотренных программой	Освоил меньше половины практических умений, сдал часть нормативов физической подготовки	Программа освоена частично. Низкий уровень
0	Не освоил теоретические знания.	Не смог продемонстрировать элементы, либо показал низкий уровень, не освоил практические умения	Не освоил тему занятия.

Низкий уровень

Учебный материал усваивается бессистемно. Обучающейся овладел менее ½ объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Работоспособность крайне низкая. Осваивает легкие задания.

Есть недостатки также в личностных качествах: ребёнок эмоционально неустойчив, проявляет недоверие к окружающим, боится общения. Часто наблюдаются негативные реакции на просьбы взрослых, капризы.

Средний уровень

Ребёнок овладел не менее 1/2 объема теоретических знаний и практических умений, навыков, предусмотренных программой. Осваивает задания средней сложности.

Личностные качества соответствуют «средним», «нормальным»: у ребёнка преобладает эмоционально-положительное настроение, приветлив с окружающими, проявляет активный интерес к словам и действиям сверстников и взрослых.

Высокий уровень

Обучающейся показывает высокий уровень знаний теоретического материала, овладел всеми умениями и навыками, предусмотренными программой. Осваивает задания повышенной трудности.

Личностные характеристики соответствуют нормам поведения детей данного возраста: ребёнок сохраняет жизнерадостное настроение, проявляет активность.

Список литературы

Литература для педагога

1. Авторская программа Тур С.Н., Бокучавы Т.П. «Первые шаги в мире информатики» для учащихся 1-4х классов.
2. Программы по информатике Рудченко Т.А. «Информатика, 1-4», Семеновой А.Л. «Информатика, 3-4».
3. Примерное содержание курса информатики в начальной школе (из письма Министерства образования Российской Федерации от 17.12.2001 № 957/13-13)
4. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г., Windows: Лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективным приемам работы с компьютером. – М.: АСТ-ПРЕСС: Инфорком - Пресс, 2001.
5. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. - М.: АСТ-Пресс; Издание 2-е, перераб. и доп., 2012. - 368 с.
6. Симонович, С.В; Евсеев, Г.А.. Практическая информатика / - М.: АСТ-Пресс Книга, 2011. - 480 с.
7. Леонов В. Печатаем на компьютере вслепую. Простой и понятный самоучитель. - Эксмо, 2015. - 320 с.

Интернет-ресурсы и программное обеспечение

1. Игра "Освобождение колобка"(бесплатное программное обеспечение)
Игра развивает навык рисования с помощью мыши. Игровое поле представляет собой вид сверху на лабиринт, затопленный водой. Чтобы Колобок смог перебраться с одного берега на другой, нужно двигаться лишь по узенькой тропе из досок и камней, выступающих из воды. Задача обучающегося - найти возможный путь и нарисовать его Колобку с помощью мыши. Классы: 1-4
2. Игра "Пазл"(бесплатное программное обеспечение)
С помощью мыши ученик собирает картинки из кусочков мозаики. При этом используется операция перетаскивания. В игре предусмотрены три пазла различной степени сложности. Класс: 1-4.
3. Онлайн-тренажер слепой печати на клавиатуре <https://staminaon.com/ru/baby-typing.php#letters>
4. Онлайн-тренажер слепой печати на клавиатуре <https://yandex.ru/games/app/242843>
5. Программы-тренажёры для развития навыка работы с компьютерной мышью https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/programmitrenazhyori_dlya_razvitiya_navika_raboti_s_ko_142835.html
6. Основы безопасного поведения в интернете <https://xn--b1afankxqj2c.xn--p1ai/>

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Гейн А.Г., Сенокосов А.И. Справочник по информатике для школьников. - Екатеринбург: «У-Фактория», 2010.
2. Элективный курс. Компьютерная графика. /Сост. Леготина С.Н. – Волгоград: ИТД «Корифей», 2006
3. Николь Н., Альбрехт Р. Электронные таблицы Excel. М.: АСТ, 2008
4. Информатика и ИТК. Задачник-практикум в 2 т. / Под ред. И.Г.Семакина, К.Хенера. 3-е изд. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2011.