

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БАЗАРНО-МАТАКСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»
АЛЬКЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАНА

Принята на заседании
педагогического совета

Протокол №1
от « 29 » августа 2024 года



«Утверждаю»

Директор

МБОУ «Базарно-Матакская СОШ»

/Абдрахманова Л.З. /

Приказ № 121

от « 1 » сентября 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Компьютерные технологии»**

Направленность: социально-педагогическая

Возраст обучающихся: 14 – 16 лет

Срок реализации: 2 год (72 часа)

Автор-составитель:
учитель информатики
Зайнуллина Эльвира Зуфаровна

Базарные Матаки, 2024

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Информационная карта образовательной программы

1.	Учреждение	Муниципальное общеобразовательное учреждение «Базарно-Матакская средняя общеобразовательная школа» Алькеевского муниципального района Республики Татарстана
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерные технологии»
3.	Направленность программы	техническая
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Зайнуллина Эльвира Зуфаровна, педагог дополнительного образования первой квалификационной категории
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	14-16 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая групповые занятия с использованием дистанционных технологий
5.4.	Цель программы	способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления
5.5.	Образовательные модули (в соответствии с уровнями сложности содержания и материала программы)	
6.	Формы и методы образовательной деятельности	дистанционные формы изложения материала, групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности). На занятии применяются следующие <i>методы и формы обучения</i> : – словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа); – наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);

		<ul style="list-style-type: none"> – практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы); – репродуктивный метод («делай, как я»); – продуктивный метод.
7.	Формы мониторинга результативности	устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа
8.	Результативность реализации программы	<p>должны <i>знать</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – основные устройства компьютера; – основные действия работы с мышкой; – понятие информация, виды информации, – способы представления и передачи информации; – понятие множества, моделирование, алгоритмизации; <p>должны <i>уметь</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> – включать и выключать компьютер; – владеть мышкой и клавиатурой; – создавать простейшие компьютерные рисунки; – выполнять логические задания; – создавать анимации и игры; – создавать программы на языке программирования
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	<p>29.08.2024г.- дата утверждения программы</p> <p>29.08.2024г.- дата утверждения и последней корректировки, внесение изменений, связанных с появлением новой нормативно-правовой документации</p>
10.	Рецензенты	

Оглавление

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	1
Информационная карта образовательной программы.....	2
Пояснительная записка.....	5
Учебный (тематический) план.....	10
Содержание программы.....	15
Планируемые результаты освоения программы... ..	25
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	27
Организационно-педагогические условия реализации программы.....	27
Формы контроля	29
Список использованных источников и литературы.....	35
Приложения	37
Приложение 1	37
Календарный учебный график.....	37
Приложение 2	44
Тест Э.П. Торренса. Диагностика креативного и творческого мышления.....	44

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерные технологии» имеет *техническую направленность*, направлена на формирование и развитие навыков работы с компьютером.

Нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ [13];
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» [14].
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022г. №678-р [3];
- Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» [8];
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [9];
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» [7];
- Постановление главного государственного санитарного врача федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека Российской Федерации от 28 сентября 2020г. №28 об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [6];
- Лицензия на осуществление образовательной деятельности Дворца от 20.01.2016г. №7729 [4];
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Городской дворец творчества детей и молодежи №1» [12].

При проектировании и реализации программы также учитываются:

- Закон Республики Татарстан от 08 июля 1992г. №1560-12 «О государственных языках Республики Татарстан и других языках» (с изменениями, внесенными Законом РТ от 27.04.2017г. №27-ЗРТ) [1];
- Конвенция ООН о правах ребенка [2];
- Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных), Казань, РЦВР, 2023г. [5]
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н) [10];

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015г. №996-р [11].

Актуальность программы обусловлена тем, что она основана на знакомстве и расширении знаний работы на компьютере, направлена на формирование начальных навыков общения с компьютером, усвоения базового уровня работы на компьютере.

Данная программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего звена, специфику развития их мышления, внимания. Программа ориентирована на развитие логического и комбинаторного мышления. На развитие навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой). Формирование понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, созданием и редактированием графических изображений. Происходит знакомство с текстовым редактором Блокнот, *Microsoft Word* и с табличным процессором *Microsoft Excel*.

Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Возникает целый ряд новых детских деятельностей, тесно связанных с овладением обучающимися компьютерными играми (исследование, мысленное конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т.д.). Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

В процессе изучения основ компьютерной грамоты, обучающиеся начинают знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера.

Данная программа ориентирована не только на освоение технологий работы в различных информационных программных средах, но и на развитие последовательного (алгоритмического) мышления и творческого потенциала учащегося.

Знания, умения и навыки, полученные обучающимися на занятиях по программе «Компьютерные технологии», необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст.

В объединении ведётся работа с родителями обучающихся в виде родительских собраний, которые проводятся три раза: в начале учебного года, в середине и конце учебного года, практикуются индивидуальные встречи и беседы с родителями. Три раза в год: на начальном (сентябрь), промежуточном (январь) и итоговом (май) этапах, ведутся мониторинги уровня обученности и воспитанности, которые помогают отслеживать приобретаемые знания обучающихся.

Актуальность программы заключается в том, что современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Отличительные особенности программы от уже существующих заключается в систематизации полученных знаний в процессе перехода от одной ступени образования к другой.

Цель программы: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи программы:

Обучающие:

- научить работать на ПК, учитывая возрастные особенности учащихся;
- обеспечить прочное и сознательное овладение учащимися понятиями «информация» и «виды информации»;
- формировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач

Развивающие:

- расширить кругозор учащихся в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развитие логического и алгоритмического стиля мышления

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками.

Для реализации воспитательных задач используется коллективная деятельность. Воспитательные задачи направлены на развитие детей, исходя из их индивидуальности и неповторимости. Индивидуализация воспитания должна вести к тому, чтобы в детях проявились их лучшие черты и качества.

В компьютерном кружке ежегодно составляется план воспитательной работы, который основан на соблюдении традиций ГДТДиМ №1 и праздновании календарных дат. Данные мероприятия оставляют яркий эмоциональный след в душах и памяти детей, а также побуждают к дальнейшей творческой деятельности, к желанию познать себя и свои возможности. Кроме того, данные воспитательные мероприятия помогают сплотить детский коллектив, воспитать доброжелательность, взаимовыручку и контактность в отношении друг с другом.

Особенности программы

Курс обучения с детьми среднего школьного возраста 10 – 13 лет. Наполняемость группы 15 человек. Занятия проводятся по 40 минут (согласно санитарных требований к возрасту детей младшего школьного возраста) – 2 занятия 2 раза в неделю с перерывом 10 минут, что составляет 116 часов.

Основные способы и формы работы с обучающимися.

На занятиях используются *формы работы:* групповая, индивидуальная (в том числе дифференцированная по сложности).

Возможны следующие *формы контроля:* устные опросы, анкетирование, тестирование, наблюдение на протяжении курса обучения, самостоятельная работа.

По окончании курса обучающиеся должны овладеть необходимыми навыками работы с компьютером и уметь применять приобретённый опыт в повседневной жизни.

Краткое описание основных методов и технологий.

Метод обучения – это способ совместной деятельности педагога и учащихся в процессе обучения, с помощью которого достигается выполнение поставленных задач.

На занятии применяются следующие *методы и формы обучения*:

- словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа);
- наглядные методы (демонстрация наглядных пособий);
- практические методы (устные и письменные задания, практические компьютерные работы);
- репродуктивный метод («делай, как я»);
- продуктивный метод.

По своей структуре – *занятие комбинированное*, на нём предусматривается смена методов обучения и деятельности обучающихся.

При обучении по данной программы реализуются следующие *педагогические технологии*:

- технологии развивающего обучения (образовательная программа направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с дошкольного возраста);
- технологии продуктивного обучения (продуктом деятельности компьютерного кружка являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint);
- технологии игрового обучения (в практике часто используются мультимедийные диски с компьютерными развивающими играми, соответствующие возрастным особенностям детей);
- технологии коллективного взаимообучения;
- тестовые технологии (по окончании определенного раздела проверка знаний, умений, навыков у учащихся кружка проводится в тестовой форме);
- здоровьесберегающие технологии. В кружке большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровьесберегающих технологий в виде физкультминуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- информационно-коммуникационные технологии. Работа кружка основана на ежедневном применении в практике компьютеров и данной технологии, кроме этого при изучении определенных тем курса, например, «Пиктограммы» через телевизор воспроизводятся картинки-пиктограммы, которые встречаются в повседневной жизни; «Что такое пиксель» в педагогической копилке имеется подготовленная педагогом презентация, которая наглядно и красочно объясняет понятие «пиксель».

Обоснование использования дистанционных технологий

Программа соответствует Концепции развития единой информационной образовательной среды в Российской Федерации, которая направлена на «обеспечение доступности качественного образования не зависимо от места жительства, социального и материального положения семей обучающихся, самих обучающихся и состояния их здоровья, а также обеспечение максимально равной доступности образовательных программ и услуг дополнительного образования детей, путем установления координационных и регуляторных мер и механизмов для всех участников информационного образовательного взаимодействия».

Программа, согласно Новой концепции развития Дополнительного образования до 2030 года, учитывает «условия нестабильной эпидемиологической обстановки необходимо создание устойчивой системы дополнительного образования, в том числе организации дополнительного образования детей с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий; формирования грамотности в области здоровья и безопасности жизнедеятельности». Поэтому с целью мотивации детей на посещение занятий, своевременного информирования родителей по различным вопросам в специально отведённое время используется онлайн общение в сети Интернет, где родители могут обращаться к педагогу с различными вопросами и проблемами через программы и приложения «WhatsApp», «Zoom», если не смогли пообщаться лично. Так же, если есть необходимость, педагог может самостоятельно связаться с родителями обучающихся по этим системам.

Основными принципами организации обучения с применением электронных ресурсов и дистанционных технологий являются:

- принцип интерактивности, выражающийся в возможности постоянных контактов всех участников учебного процесса с помощью специализированной информационно-образовательной среды (в том числе, форумы, электронная почта, онлайн-занятия);
- принцип адаптивности, позволяющий легко использовать учебные материалы нового поколения, содержащие цифровые образовательные ресурсы, в конкретных условиях учебного процесса, что способствует сочетанию разных дидактических моделей проведения занятий с применением дистанционных образовательных технологий и сетевых средств обучения;
- принцип гибкости, дающий возможность участникам учебного процесса работать в необходимом для них темпе и в удобное для себя время.

Основными элементами, применяемыми в программе при изложении материала в дистанционном формате, являются:

- цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах;
- надомное обучение с дистанционной поддержкой;
- e-mail;
- электронные носители мультимедийных приложений;
- электронные наглядные пособия.

В обучении с применением электронных ресурсов и дистанционных технологий используются следующие организационные формы учебной деятельности: консультация, практическое занятие, самостоятельная работа.

Планируемые результаты освоения программы

По окончании учащиеся должны *знать*:

- основные устройства компьютера;

- основные действия работы с мышкой;
- понятие информация, виды информации,
- способы представления и передачи информации;
- понятие множества, моделирование, алгоритмизация;
- основные элементы интерфейса программы.

Должны уметь:

- включать и выключать компьютер;
- владеть мышкой и клавиатурой;
- создавать простейшие компьютерные рисунки;
- выполнять логические задания;
- создавать анимации и игры;
- создавать программы на языке программирования.

Учебный (тематический) план

раздел, тема		количество часов			формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2		беседа, опрос, диагностика
Раздел 1. Логика и Компьютер, программы Paint и Блокнот					
2.	«История развития компьютерной техники. Вводный контроль»	2	1	1	беседа, опрос, практическая работа
3.	«Файловая система и Операционные системы»	2	1	1	беседа, практическая работа
4.	«Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами»	2	1	1	беседа, практическая работа
5.	«Работа в графических программах»	2	1	1	беседа, практическая работа
6.	«Клавиатурный тренажер и редактор Блокнот»	2	1	1	беседа, практическая работа
7.	«Выполнение рисунка «Открытка на день учителя»	2	0	2	беседа, практическая работа
8.	«Понятие множества и третий лишний»	2	1	1	беседа, практическая работа
9.	«Алгоритмы и игра на внимание»	2	1	1	беседа, практическая работа
10.	«Страна «Зазеркалье» и симметрия»	2	1	1	беседа, практическая работа

					работа
11.	«Работа с массивами»	2	1	1	беседа, практическая работа
Раздел 2. Microsoft Power Point и Word					
12.	«Power Point. Знакомство с интерфейсом. Теремок»	2	1	1	беседа, практическая работа
13.	«Power Point. Моя первая презентация»	2	1	1	беседа, практическая работа
14.	«Power Point. Моя первая презентация (2)»	2	1	1	беседа, практическая работа
15.	«Power Point. Игра-лабиринт»	2	1	1	беседа, практическая работа
16.	«Power Point. Игра-лабиринт (2)»	2	1	1	беседа, практическая работа
17.	«Power Point. Создание презентации про животных»	2	1	1	беседа, практическая работа
18.	«Word. Форматирование текста»	2	1	1	беседа, практическая работа
19.	«Word. Горячие клавиши»	2	1	1	беседа, практическая работа
20.	«Word. Исправление ошибок и создание таблиц»	2	1	1	беседа, практическая работа
21.	«Word. Работа с текстом по правилам языка»	2	1	1	беседа, практическая работа
22.	«Word. Автофигуры и таблицы»	2	1	1	беседа, практическая работа
23.	«Word и Power Point. Самостоятельная работа»	2	1	1	беседа, практическая работа
Раздел 3. Информация и компьютер					
24.	«Информация. Шифрование и палиндромы»	2	1	1	беседа, практическая работа
25.	«Передача информации. Римская система исчисления»	2	1	1	беседа, практическая работа
26.	«Передача информации.	2	1	1	беседа,

	Азбука Морзе. Литеры»				практическая работа
27.	«Свойства и виды информации. Литеры»	2	1	1	беседа, практическая работа
28.	«QBasic. Лексика программы. Ноты. Нотный стан»	2	1	1	беседа, практическая работа
29.	«QBasic. Октавы. Новогодние песни»	2	1	1	беседа, практическая работа
30.	«QBasic. Бемоли и диезы. Кодировка своих мелодий»	2	1	1	беседа, практическая работа
Раздел 4. Графический редактор Adobe Photoshop					
31.	«Photoshop. Знакомство. Пыль на телевизоре»	2	1	1	беседа, практическая работа
32.	«Photoshop. Работа с объединение слоёв. Человек – новый слой»	2	1	1	беседа, практическая работа
33.	Photoshop «Растровая и векторная графики. Инструменты выделение, лассо»	2	1	1	беседа, практическая работа
34.	«Photoshop. Инструменты линейка, пипетка и заливка. Раскраска персонажей мультфильмов»	2	1	1	беседа, практическая работа
35.	«Photoshop. Инструменты осветление и затемнение. «Осветление пейзажа» и «Тонирование автомобиля»	2	1	1	беседа, практическая работа
36.	«Photoshop. Инструменты быстрое выделение, волшебная палочка, рамка»	2	1	1	беседа, практическая работа
37.	«Photoshop. Инструменты: точечная и восстанавливающая кисть, заплатка, красные глаза. Редактирование собственных фотографий и фото знаменитостей»	2	1	1	беседа, практическая работа
38.	«Photoshop. Инструмент маска. «Экспозиция»	2	1	1	беседа, практическая работа
39.	«Photoshop. Инструмент штамп»	2	1	1	беседа, практическая работа
40.	«Photoshop. Инструмент	2	1	1	беседа,

	перо. Создание собственного шрифта»				практическая работа
41.	«Photoshop. Инструмент Архивная кисть. Режим коррекции»	2	1	1	беседа, практическая работа
42.	«Photoshop. Выполнение работы «На страже отечества»	2	0	2	беседа, практическая работа
43.	«Игра «100 к 1»	2			Викторина
Раздел 5. Алгоритмический язык стрелок и Табличный редактор Excel					
44.	«Знакомство с алгоритмическим языком стрелок»	2	1	1	беседа, практическая работа
45.	«Алгоритмическим языком стрелок. Зазеркалье»	2	1	1	беседа, практическая работа
46.	«Алгоритмическим языком стрелок. Циклы»	2	1	1	беседа, практическая работа
47.	«Алгоритмическим языком стрелок. Вложенные циклы»	2	1	1	беседа, практическая работа
48.	«Photoshop. Выполнение работы «Открытие на 8 марта»	2	1	1	беседа, практическая работа
49.	«Excel. Знакомство с интерфейсом, построение таблицы «Склад товаров»	2	1	1	беседа, практическая работа
50.	«Excel. Знакомство с основными функциями и диаграммами; таблица «Успеваемость»	2	1	1	беседа, практическая работа
51.	«Excel. Создание калькулятора геометрических фигур и величин измерения»	2	1	1	беседа, практическая работа
52.	«Excel. Работа с большим количеством данных»	2	1	1	беседа, практическая работа
53.	«Программа «Каникулы»	2			Викторина
Раздел 6. Scratch					
54.	«Scratch. Знакомство с интерфейсом и основными блоками»	2	1	1	беседа, практическая работа
55.	«Scratch. Анимация движения автомобиля»	2	1	1	беседа, практическая работа
56.	«Scratch. Космическая анимация»	2	1	1	беседа, практическая

					работа
57.	«Scratch. Игра-лабиринт»	2	1	1	беседа, практическая работа
58.	«Scratch. Управление спрайта клавишами. Игра «Пакмэн»	2	1	1	беседа, практическая работа
59.	«Scratch. Игра Арконоид и платформер»	2	1	1	беседа, практическая работа
60.	«Scratch. «Игра Ловушка для мух»	2	1	1	беседа, практическая работа
61.	«Scratch. Игра «Птичка»	2	1	1	беседа, практическая работа
62.	«Scratch. Игра – рисовалка»	2	1	1	беседа, практическая работа
63.	«Scratch. Свободная тема»	2	0	2	практическая работа
64.	«Scratch. Анимация «С днем великой победы!»	2	0	2	беседа, практическая работа
65.	«Scratch. Анимация «DayDream»	2	1	1	беседа, практическая работа
66.	«Scratch. Анимация «FunWithAnimation»	2	1	1	беседа, практическая работа
67.	«Scratch. Разработка своей игры (1)»	2	0	2	практическая работа
68.	«Scratch. Разработка своей игры (2)»	2	0	2	практическая работа
69.	«Scratch. Разработка своей игры (3)»	2	0	2	практическая работа
70.	«Power Point. Создание презентации к творческой работе»	2	0	2	практическая работа
71.	«Промежуточный контроль»	2	0	2	практическая работа
72.	«Итоговое занятие»	2	1	1	беседа, практическая работа
	Итого:	144	65	79	

Содержание программы

Тема 1: «Вводное занятие, ТБ»

Теория: компьютерная техника в современном мире. Санитарно-гигиенические и эргономические требования к компьютерному рабочему месту. Техника безопасности в компьютерном классе. Правила организации рабочего места.

Практика: демонстрация творческих работ, выполненных учащимися объединения прошлых лет. Начальное диагностическое обследование учащихся.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, диагностика.

Тема 2: «История развития компьютерной техники. Вводный контроль»

Теория: история возникновения компьютерной техники. Пять поколений компьютерной техники.

Практика: работа с клавиатурными тренажерами. Викторина по истории развития компьютерной техники.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 3: «Файловая система и Операционные системы»

Теория: файлы и их представление с помощью графического интерфейса. Разновидности файлов, правила работы с ними. операционные системы Windows XP, Windows 7, Windows 10. Основные объекты графического интерфейса (окна, панели, значки, ярлыки). Обзор программного обеспечения, установленного на компьютере.

Практика: работа с клавиатурными тренажерами. Создание, удаление, копирование, переименование файлов и папок. Запись файлов и папок на магнитные и оптические носители. Работа с меню пуск. Запуск программ. Настройки рабочего стола и установка заставок. Работа с панелью управления (настройка даты и времени, изменение параметров указателей мыши, настройка учетных записей). Определение конфигурации компьютера.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 4: «Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами»

Теория: классификация графических изображений. Обзор графических редакторов. Показ работ учащихся прошлых лет: буклетов, грамот, открыток. Обсуждение работ. Планирование работы.

Практика: загрузка графических редакторов, исследование возможностей Paint, панель инструментов, кнопка Shift.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 5: «Работа в графических программах»

Теория: интерфейс Paint. Инструменты карандаш, кисть, заливка, фигуры, выделение-копирование.

Практика: создание двух картинок-домиков, используя кисть и готовые фигуры. Сравнение методов рисования.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 6: «Клавиатурный тренажер и редактор Блокнот»

Теория: различные раскладки клавиатур. Техника слепой печать.

Практика: прохождение первых уровней клавиатурного тренажёра. Набор текста – биография о себе в Блокнот.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 7: «Выполнение рисунка «Открытка на день учителя»

Теория: повторения основных аспектов Paint.

Практика: идея и планирование рисунка. Его реализация знакомыми инструментами.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 8: «Понятие множества и третий лишний»

Теория: введения понятия множества, их виды и типы. Объединение и пересечение множеств

Практика: деление учеников класса на множества. Прохождение уровней «Множества» и «Третий лишний» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 9: «Алгоритмы и игра на внимание»

Теория: введения понятия алгоритма, их виды и типы. Применение алгоритма в жизни

Практика: примеры учеников алгоритмов из их жизни и деятельности. Прохождение уровней «Алгоритмы» и «Внимание» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 10: «Страна «Зазеркалье» и симметрия»

Теория: введения понятия зеркально отражения и центральной симметрии. Обсуждение зеркальных и симметричных объектов, процессов и явлений.

Практика: примеры учеников зеркальных и симметричных фигур. Прохождение уровней «Зазеркалье» и «Симметрия» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 11: «Работа с массивами»

Теория: введения понятия массива. Его свойства.

Практика: примеры учеников о массивах в их жизни. Прохождение уровней «Массивы» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 12: «Power Point. Знакомство с интерфейсом. Теремок»

Теория: интерфейс программы. Создание и макеты слайдов. Редактирование текста.

Практика: добавление в презентацию-заготовку сюжета сказки.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 13: «Power Point. Моя первая презентация»

Теория: структура презентации. Форматирование шрифтов и фона.

Практика: создание презентации-биографии.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая, работа.

Тема 14: «Power Point. Моя первая презентация (2)»

Теория: понятие гиперссылки. Вставка автофигур и рисунков на слайды.

Практика: добавление слайда-интерактивное меню и картинок.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 15: «Power Point. Игра-лабиринт»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение интерактивной игры с использованием гиперссылок.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 16: «Power Point. Игра-лабиринт (2)»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: добавление к игре фона и врагов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 17: «Power Point. Создание презентации про животных»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение презентации про Амурского тигра.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 18: «Word. Форматирование текста»

Теория: постановка целей и задач занятия. Понятие шрифта и кегля, их виды. Заливка цвета и фона.

Практика: выполнение ряда работ на изменения текстовых данных.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 19: «Word. Горячие клавиши»

Теория: постановка целей и задач занятия. Понятие пяти основных сочетаний клавиш: выделить, скопировать, вставить, выделить все, отмена.

Практика: выполнение ряда работ на изменения текстовых данных с помощью горячих клавиш.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 20: «Word. Исправление ошибок и создание таблиц»

Теория: постановка целей и задач занятия. Понятие разметки страницы, контекстного меню и вкладки для создания таблиц.

Практика: выполнение ряда работ на изменения текстовых данных.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 21: «Word. Работа с текстом по правилам языка»

Теория: знакомство с интерфейсом. Изменение шрифта и полей программы.

Практика: редактирование тестовых предложений согласно правилам русского языка.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 22: «Word. Автофигуры и таблицы»

Теория: ознакомление с основными автофигурами и форматами таблиц.

Практика: создание «открытки» и «календаря».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 23: «Word и Power Point. Самостоятельная работа»

Теория: повторение алгоритма выполнения работы про Амурского тигра.

Практика: создание презентации на основе выбранного значимого текста и картинок, согласно варианту ученика.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 24: «Информация. Шифрование и палиндромы»

Теория: понятие информации, шифрования. Понятие палиндрома.

Практика: решение логических задач и ребусов. Прохождение уровней «Палиндромы» в программе «Страна Фантазия».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 25: «Передача информации. Римская система исчисления»

Теория: понятие информации, шифрования. Знакомство с системами исчисления. Техника перевода арабских чисел в римские.

Практика: решение логических задач и ребусов. Прохождение уровней «Римская система» в программе «Страна Фантазия».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 26: «Передача информации. Азбука Морзе. Литеры»

Теория: повторение методов шифрования. Знакомство с азбукой Морзе и Литерами.

Практика: решение логических задач и ребусов. Прохождение уровней «Литеры» в программе «Страна Фантазия».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 27: «Свойства и виды информации. Литеры»

Теория: знакомство с понятием информации, её видами и свойствами.

Практика: решение логических задач и ребусов. Прохождение уровней «Литеры» в программе «Страна Фантазия».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 28: «QBasic. Лексика программы. Ноты. Нотный стан»

Теория: ознакомление с основными аспектами программы. Повторение нот и нотного стана.

Практика: программирование простых мелодий в программной среде.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 29: «QBasic. Октавы. Новогодние песни»

Теория: ознакомление с октавами. Повторение пройденного материала.

Практика: программирование новогодних мелодий.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 30: «QBasic. Бемоли и диезы. Кодировка своих мелодий»

Теория: ознакомление с полутонами. Повторение пройденного материала.

Практика: программирование любимых мелодий.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 31: «Photoshop. Знакомство. Пыль на телевизоре»

Теория: ознакомление с основными возможностями программной среды. Основные инструменты.

Практика: выполнение работы со слоями «Пыль на телевизоре».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 32: «Photoshop. Работа с объединение слоёв. Человек – новый слой»

Теория: ознакомление с особенностями работы слоёв. Их необходимости.

Практика: выполнение работы «Человек – новый слой», с поэтапной прорисовкой деталей.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 33: «Photoshop. Растровая и векторная графики. Инструменты выделение, лассо»

Теория: различие растровой и векторной график. Ознакомление с новыми инструментами.

Практика: выполнение работ «Волк и море», «горы и облака».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 34: «Photoshop. Инструменты линейка, пипетка и заливка. Раскраска персонажей мультфильмов»

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работ по раскрашиванию любимых персонажей.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 35: «Photoshop. Инструменты осветление и затемнение. «Осветление пейзажа» и «Тонирование автомобиля».

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работ «Осветление пейзажа» и «Тонирование автомобиля».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 36: «Photoshop. Инструменты быстрое выделение, волшебная палочка, рамка»

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работ «Открытка с тигром» и редактирование (выравнивание по рамке) фото МГУ.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 37: «Photoshop. Инструменты: точечная и восстанавливающая кисть, заплатка, красные глаза. Редактирование собственных фотографий и фото знаменитостей»

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работ по небольшому изменению «нежелательных» элементов изображений. Произвольное редактирование фотографий.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 38: «Photoshop. Инструмент маска. «Экспозиция»

Теория: постановка целей и задач занятия. Ознакомление с инструментом маска. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работы «Экспозиция». Изучение новых способностей программы с помощью готового алгоритма создания работы.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 39: «Photoshop. Инструмент штамп»

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: использование инструмента на разных примерах.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 40: «Photoshop. Инструмент перо. Создание собственного шрифта»

Теория: ознакомление с новыми инструментами. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работ по созданию собственного текста и работы «Цветы» по готовому алгоритму.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 41: «Photoshop. Инструмент Архивная кисть. Режим коррекции»

Теория: ознакомление с новыми инструментами и режимами. Повторение пройденного материала.

Практика: использование архивной кисти на своих работах. Ее смысл. Добавление черного-белого и других режимов коррекции изображения.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 42: «Photoshop. Выполнение работы «На страже отечества»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение растрового продукта на тему праздника «День защитника Отечества», с использованием изученных ранее инструментов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 43: «Игра «100 к 1»

Теория: знакомство с правилами игры.

Практика: игра-викторина в командах. Ответы на вопросы на различные темы

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 44: «Знакомство с алгоритмическим языком стрелок»

Теория: повторение понятия алгоритм и исполнитель. Правила работы в программе

Практика: составление алгоритмов для построения разных фигур. Работа в приложении «Колобок» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 45: «Алгоритмическим языком стрелок. Зазеркалье»

Теория: повторение понятия зазеркалья. Правила работы в программе.

Практика: составление алгоритмов для построения отзеркаленных фигур и слов. Работа в приложении «Колобок» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 46: «Алгоритмическим языком стрелок. Циклы»

Теория: знакомство с понятием цикла. Повторение пройденного материала.

Практика: составление алгоритмов, содержащих повторяющиеся элементы с помощью циклов. Работа в приложении «Колобок» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 47: «Алгоритмическим языком стрелок. Вложенные циклы»

Теория: знакомство с понятием цикла. Повторение пройденного материала.

Практика: составление алгоритмов, содержащих повторяющиеся группы элементов с помощью вложенных циклов. Работа в приложении «Колобок» в программе «Страна Фантазия»

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 48: «Photoshop. Выполнение работы «Открытка на 8 марта»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение растрового продукта на тему праздника «Всемирный женский день», с использованием изученных ранее инструментов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 49: «Excel. Знакомство с интерфейсом, построение таблицы «Склад товаров»

Теория: ознакомление с интерфейсом программы. Её возможности.

Практика: выполнение работы «Склад товаров», в которой происходит вычисления стоимости товаров, остатка и стоимости остатков предприятия.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 50: «Excel. Знакомство с основными функциями и диаграммами; таблица «Успеваемость»

Теория: ознакомление с основными функциями. Создание диаграмм. Их виды.

Практика: Выполнение работ «Успеваемость», в которой происходит вычисления среднего балла ученика. В работе «Склад товаров» - нахождение максимального и минимального значения общей стоимости.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 51: «Excel. Создание калькулятора геометрических фигур и величин измерения»

Теория: построение небольших таблиц, их редактирование и добавление графических иллюстраций.

Практика: Выполнение работы «Калькулятор», в которой происходит вычисления периметра и площади фигур. Оформление мини-таблиц должным образом.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 52: «Excel. Работа с большим количеством данных»

Теория: постановка целей и задач занятия. Понятие фильтров. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение работы по исследованию значений таблицы, фиксированная вариант обучающихся, с помощью фильтров и функций.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 53: «Программа «Каникулы»

Теория: знакомство с правилами игры.

Практика: игра-викторина в командах. Ответы на вопросы на различные темы

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 54: «Scratch. Знакомство с интерфейсом и основными блоками»

Теория: постановка целей и задач занятия. Интерфейс и основные блоки. Спрайты.

Практика: составление кода для выполнения задач перемещения, бега, отталкивания спрайтов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 55: «Scratch. Анимация движения автомобиля»

Теория: постановка целей и задач занятия. Ознакомление с новыми блоками. Повторение пройденного материала.

Практика: составление кода для реализации анимации движения автомобиля, путем смены скинов колес. Рисования новых костюмов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 56: «Scratch. Космическая анимация»

Теория: повторение пройденного материала. Ознакомится с блоками вращения и увеличения.

Практика: составление кода для реализации анимации вращения звезд и полета ракеты. Добавление надписей.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 57: «Scratch. Игра-лабиринт»

Теория: повторение пройденного материала. Ознакомится с блоками касания по цветам.

Практика: составление кода для реализации игры, в которой с помощью стрелок нужно найти клад в лабиринте. Рисование новых спрайтов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 58: «Scratch. Управление спрайта клавишами. Игра «Пакмэн»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: редактирование игры Пакмэн. Составление алгоритмов движения спрайта, рисование костюма игрового поля. Добавления спрайтов-врагов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 59: «Scratch. Игра Арконоид и платформер»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: доработка игры, путём добавления разбивающихся блоков и новых уровней, замены скинов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 60: «Scratch. Игра «Ловушка для мух»

Теория: разбор механики игры. Повторение пройденного материала.

Практика: создание игры: рисование спрайтов, добавление блоков движения за мышкой.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 61: «Scratch. Игра «Птичка»

Теория: разбор механики игры. Повторение пройденного материала.

Практика: создание игры: рисование спрайтов, добавление блоков движения по кнопкам. Добавления спрайта для проигрыша.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 62: «Scratch. Игра – рисовалка»

Теория: постановка целей и задач занятия. Блоки сообщений «передать – получить». Повторение пройденного материала.

Практика: создание платформы для рисования. Составления алгоритмов и костюмов для кисточки, спрайтов палитры цветов и очистки.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 63: «Scratch. Свободная тема»

Теория: повторение пройденного материала.

Практика: разработка игры на выбор с помощью ранее изученных алгоритмов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 64: Scratch. Анимация «С днем великой победы!»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: создание анимации к празднику «День защитника Отечества».

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 65: «Scratch. Анимация «DayDream»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: самостоятельное изучение приведённого алгоритма и его совершенствование.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 66: «Scratch. Анимация «FunWithAnimation»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: самостоятельное изучение приведённого алгоритма и его совершенствование.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 67: «Scratch. Разработка своей игры (1)»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: составление структуры собственной игры с помощью ранее изученных алгоритмов. Прорисовка костюмов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 68: «Scratch. Разработка своей игры (2)»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: доработка игры. Составление схемы.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 69: «Scratch. Разработка своей игры (3)»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: доработка игры. Тестирование и устранение багов.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 70: «Power Point. Создание презентации к творческой работе»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: выполнение презентации с описание правил игры и её составляющих.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 71: «Промежуточный контроль»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: опрос по ранее изученным тема. Выявление лучшей программы, за всё время работы.

Формы и методы проведения занятий: беседа, опрос, практическая работа.

Тема 72: «Итоговое занятие»

Теория: постановка целей и задач занятия. Повторение пройденного материала.

Практика: защита творческой работы, с демонстрацией игры и презентацией к ней. Выступление перед другими учениками.

Формы и методы проведения занятий: защита проекта.

Творческий проект. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы за год.

Планируемый результат освоения программы

раздел, тема	результат			механизм отслеживания
	высокий уровень	средний уровень	низкий уровень	
Раздел 1. Архитектура ОС компьютера	свободно оперируют понятиями, могут устанавливать/удалять программное обеспечение, производить настройку	согласно темам программы знают необходимое программное обеспечение для работы ПК и его назначение	отвечают односложно на вопросы, при выполнении заданий, знают основное программное обеспечения	беседа, опрос, контрольное задание по технологической карте
Раздел 2. Microsoft Power Point и Word	умеют печатать в слепую, знают и умеют форматировать текст по требованиям и составлять презентации	умеют набирать текст. знают принципы обработки тестовой информации	набирают текст при помощи тренажера на среднем уровне сложности. умеют настраивать шрифты размеры положение текста	беседа, опрос, контрольное задание по технологической карте
Раздел 3. Линейные алгоритмы. Стрелочка и QBasic	знают интерфейс, инструменты программы, свободно составляют алгоритмы из блоков	знают основные инструменты программы. Составляют алгоритмы с консультацией педагога	выполняют задания совместно с педагогом. знают минимальный необходимый объем инструментов программы	беседа, опрос, контрольное задание по технологической карте. участие в конкурсах
Раздел 4. CorelDraw и Adobe Photoshop. MS Excel	знают назначения горячих клавиш и инструментов программы. умеют создавать изображения и таблицы	знают основные инструменты программы. умеют редактировать изображения по заданию	умеют работать в группе, выполнять создание рисунков совместно с преподавателем	беседа, опрос, контрольное задание, участие в конкурсах
Раздел 5. Scratch	знают расположение блоков программы	знают расположение основных	умеют работать в группе,	беседа, опрос, контрольное задание,

	и их назначение. свободно создают свои анимации движения спрайтов	блоков. понимают логику программы. создают костюмы спрайтам	выполнять создание костюмов и анимаций, совместно с преподавателем	участие в конкурсах
--	---	---	--	---------------------

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Организационно-педагогические условия реализации программы

Творческий проект. Награждение учащихся. Обсуждение и анализ результатов работы за год. Разработка учебного проекта. Определение путей исследования. Разработка проблемных вопросов. Разработка сценария мультимедиа. Формулировка выводов. Определение цели создания обложки. Подбор оформительских материалов. Просмотр примеров дидактических материалов к проекту. Обдумывание содержания. *Практическая работа* Исследование информации по теме проекта. Разработка мультимедиа (анимации/игры/презентации) по теме проекта. Оформление результатов. Работа над дизайном, вставка графических и мультимедиа объектов. Оформление результатов.

Методическое обеспечение программы

Для каждого уровня освоения доминирующими методами обучения являются:

- для стартового уровня: объяснительно-иллюстративные методы обучения. При использовании такого метода обучения, обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- для базового уровня: репродуктивные методы обучения. В этом случае обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- для продвинутого уровня: частично-поисковые методы обучения. Участие учащихся в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом; исследовательские методы обучения: овладение обучающимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы.

Характеристика деятельности по освоению предметного содержания образовательной программы (по уровням)

название уровня	стартовый	средний	высокий
способ выполнения деятельности	репродуктивный	продуктивный	творческий
метод исполнения деятельности	с подсказкой, по образцу, по опорной схеме	по памяти, по аналогии	исследовательский
основные предметные умения	- умение работать с базовыми приложениями ос; - умение применять полученные знания для решения реальных практических задач; - освоение специальной	- умение применять полученные знания при создании творческих компьютерных продуктов; - умение самостоятельно подбирать компьютерные приложения для решения практических задач; - умение правильно	- применение полученных знаний из разных областей икт при проектировании компьютерных продуктов; - креативность при выполнении практических заданий; - осмысленное и правильное использование специальной

	терминологии	использовать специальной терминологии	терминологии; - умение поиска и фильтрации информации из сети; - умение создавать компьютерный продукт, применяя творческий подход
деятельность учащегося	- актуализация знаний; - воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанных другими (педагогом, литературой и web источниками); - произвольное и произвольное запоминание (в зависимости от сложности задания)	- восприятие знаний и осознание проблемы; - внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задания; - запоминание (в значительной степени не произвольное)	- самостоятельная разработка и выполнение творческих проектов (умение выполнить и грамотно оформить компьютерный продукт, умение привлечь помощников, презентовать работу и т.п.)
деятельность педагога	- составление и предъявление заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности; - руководство и контроль за выполнением задания	постановка проблемы и реализация ее по этапам	- создание условий для выявления, реализации и осмысления познавательного интереса к информационно коммуникационным технологиям, образовательной мотивации, построения и реализации индивидуальных образовательных маршрутов; - составление и предъявление заданий познавательного и практического характера на выполнение работ; - сотворчество педагога, учащегося и родителей

Формы контроля

Способы проверки ожидаемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы. Форма: групповая наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня.

В процессе обучения применяются следующие *виды контроля*:

1) вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

2) текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

3) тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

4) годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

5) итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:

- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- разнообразие освоенных задач.

В конце каждого года обучения выполняются авторские работы. По завершении программы обучения, обучающиеся сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса либо устного зачета по пройденным темам. По уровню освоения программного материала результаты достижений ребят условно подразделяются на низкий, средний и высокий уровни.

Показатели развития личности ребёнка Шкала оценки развития личности ребенка

При оценке личностного роста обучающихся используется карта личностного роста обучающихся.

Баллы по данной шкале выставляются в КЛРО следующим образом:

критический	допустимый	рациональный	оптимальный			
1	2	3	4	5	6	7

- 1- 2,5 баллов – критический уровень
- 2,5 – 4 баллов – допустимый уровень
- 4 – 5,5 баллов – рациональный уровень
- 5,5 – 7 баллов – оптимальный уровень

1. Активность- это деятельное участие ребёнка в освоении окружающего мира.
2. Развитость эмоциональной сферы- развитость формы выражения внутренних переживаний ребёнка.
3. Целеустремлённость- сочетает в себе наличие выбранной цели и волевое управление своим поведением. Человеку важно уметь видеть цель, учитывать свои возможности, уметь планировать свои действия.
4. Креативность - творческие способности человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности.
5. Развитость интеллектуальной сферы- развитость умственных способностей ребенка. От умственных способностей зависит успешность освоения ребенком различных видов деятельности. Понятие включает в себя способность усваивать новую информацию, логично излагать собственные мысли.
6. Нравственное развитие- добровольное соблюдение ребенком принятых норм и правил поведения в обществе. Понятие включает в себя культуру поведения и общения, которая проявляется в доброжелательности, отзывчивости, тактичности, честности, уважительности.
7. Сформированность отношения к различным сферам деятельности - сформированность собственного отношения ребёнка к самому себе, другим людям, окружающему миру.
8. Индивидуальные особенности- а) особенности ВНД (тип темперамента: холерик, сангвиник, флегматик, меланхолик.); б) ведущая репрезентативная система (визуал, аудиал, кинестетик).

Критерии оценки показателей.

1. Активность:
Оптимальный уровень- регулярно проявляет активность в решении поставленных задач, самостоятельно организует свою деятельность, часто выступает организатором и инициатором коллективных дел.
Рациональный уровень- ответственно относится к порученным заданиям, но не всегда проявляет инициативу и организаторские способности.

Допустимый уровень- активность в делах коллектива ситуативна, организаторские способности развиты слабо, не стремится довести дело до конца, старается не участвовать в коллективных мероприятиях.

Критический уровень- пассивен, характерная позиция- слушатель, наблюдатель; к делам коллектива безразличен.

2. Развитость эмоциональной сферы:

Оптимальный уровень - умеют глубоко эмоционально переживать и живо реагировать на жизненные явления; как правило, не только сочувствует и сопереживает другим людям, но и старается помочь им преодолеть жизненные трудности; хорошо владеет собой.

Рациональный уровень - может живо и эмоционально реагировать на жизненные явления, умеют сочувствовать, сопереживать другим людям, но проявляется это не регулярно.

Допустимый уровень- эмоционально реагирует на жизненные явления, но не умеют сочувствовать и сопереживать другим людям.

Критический уровень- свойственны отчуждённость, безразличность, равнодушие к происходящему вокруг, не умеют и не желают сочувствовать, сопереживать другим людям.

3. Целеустремлённость (для младшего школьного возраста):

Оптимальный уровень- проявляет собранность, организованность, настойчив в достижении поставленных целей, стремится добиться высоких результатов в своей деятельности.

Рациональный уровень- может поставить перед собой цель, но не всегда добивается её осуществления; не проявляет упорства в обогащении знаниями, умениями, навыками.

Допустимый уровень- не считает нужным ставить перед собой конкретные цели, чаще всего полагается на рекомендации взрослых, сверстников и воспринимает это как необходимость.

Критический уровень- отсутствует собранность, организованность, не желает преодолевать трудности; равнодушно относится к результатам своей деятельности.

Целеустремленность (для подросткового и ст.школьного возраста)

Оптимальный уровень – умеют ставить перед собой цель и добиваться ее осуществления, осознают кем и каким хочет стать, стремятся к знаниям в сфере выбранного жизненного становления.

Рациональный уровень- может поставить перед собой цель, но не всегда добивается её осуществления, осознаёт кем и каким хочет стать, но упорства в обогащении знаниями не проявляет.

Допустимый уровень- не всегда собран, организован, не всегда настойчив в достижении поставленных целей; не всегда стремится добиться результатов деятельности.

Критический уровень- целеустремлённость отсутствует полностью; не задумывается о дальнейшем жизненном становлении, не хочет знать кем и каким хочет стать.

4. Креативность.

Оптимальный уровень- предпочитает решать новые, нестандартные задачи, всегда искать различные, в том числе и собственные пути решения.

Рациональный уровень- проявляет стремление решать нестандартные задачи, находить собственные способы решения, без опоры на заданные образцы, но не всегда

доводит начатое дело до конца. Добиваясь результата, может довольствоваться внешним оригинальничанием.

Допустимый уровень- предпочитает стандартные типовые задачи, действовать по образцу; редко проявляет творческую инициативу, даже добиваясь определённых результатов.

Критический уровень- предпочитает решать стандартные типовые задачи, никогда не проявляет творческую инициативу.

5. Развитость интеллектуальной сферы.

Оптимальный уровень - хорошо понимает и всегда анализирует условия заданного до выполнения, может выполнить заданное несколькими способами и умеют выделить и рассказать о наиболее существенном в процессе получения результата; как правило, имеет своё мнение и умеют его представить другим; умеют делать обобщения, выводы; хорошо применяет полученные знания на практике.

Рациональный уровень - как правило, понимает и умеют проанализировать условия задачи, умеют объяснить полученный конкретный результат и способ его получения; не всегда умеют применять знания на практике за пределами ситуации их получения.

Допустимый уровень – На всегда логично и систематизировано излагает свои мысли, новый материал усваивает частично; свойственны медленное решение задач и длительное обдумывание ответа на вопрос.

Критический уровень – не всегда понимает и часто затрудняется в анализе условий задачи; трудно осваивает новую информацию и практические действия; не может логично и систематизировано изложить требуемое и свои мысли; нуждается в дополнительной индивидуальной работе.

6. Нравственное развитие.

Оптимальный уровень - отличается высокой степенью ответственности, добросовестностью, порядочностью, стойкими моральными принципами, развитым самоконтролем и стремлением к утверждению общечеловеческих ценностей иногда в ущерб личным целям.

Рациональный уровень - знают правила и нормы поведения, принятые в обществе, но не всегда их придерживаются; не всегда умеют регулировать своё поведение и контролировать свои эмоции.

Допустимый уровень – не всегда осознаёт правила и нормы поведения, принятые в обществе. Склонен к непостоянству, легко бросает начатое дело, часто теряется, не умеют организовать порядок выполнения своих дел.

Критический уровень - указывает на слабую волю и плохой самоконтроль (особенно над желаниями); недобросовестен, не прилагает усилий к выполнению общественных требований и культурных норм; презрительно относится к моральным ценностям.

7. Сформированность отношения к различным сферам деятельности.

Оптимальный уровень - имеет внутренние отношенческие установки к разным сферам действительности, которые осознанно определены и проявляются в поведении в различных ситуациях, умеют строить гибкие, позитивные отношения с окружающими и с самим собой. Практически сформирована структура «Я», высокая степень позитивного самовосприятия, умение самовыражаться, уважительно относиться к себе как к личности и индивидуальности.

Рациональный уровень - как правило, имеет избирательное, но достаточно устойчивое отношение к различным сферам действительности; складываются внутренние установки, привычки и индивидуальные предпочтения в соответствии с принятыми в ближайшем сообществе нормами; умеют строить позитивные отношения с окружающими и с самим собой. Уделяет собственному «Я» достаточно внимания, старается быть позитивным в своём самовосприятии, а также серьёзно задумывается о способах самовыражения.

Допустимый уровень - имеет недостаточно устойчивое отношение к различным сферам действительности; не всегда умеют строить позитивные взаимоотношения с окружающими и с самим собой, не всегда отличается адекватной самооценкой; затрудняется в постановке целей и предвидении результатов своей деятельности;

Критический уровень - отличается неадекватной самооценкой; отсутствием ориентации на будущее; неспособен поддерживать длительные отношения и выстраивать позитивные, доверительные отношения как со сверстниками, так и со взрослыми. Свойственен повышенный уровень конфликтности. Неспособен ставить цели и предвидеть результаты своей деятельности.

Список использованных источников и литературы

Нормативно-правовые документы

1. Закон Республики Татарстан от 08 июля 1992г. №1560-12 «О государственных языках Республики Татарстан и других языках» (с изменениями, внесенными Законом РТ от 27.04.2017г. №27-ЗРТ) [Электронный ресурс] / Закон. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/424031955>] (дата обращения 05.05.2023г.);
2. Конвенция ООН о правах ребенка [Электронный ресурс] / Конвенция. – Режим доступа: [http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_9959/] (дата обращения 05.05.2023г.);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022г. №678-р [Электронный ресурс] / Концепция. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/350163313>] (дата обращения 05.05.2023г.);
4. Лицензия на осуществление образовательной деятельности Дворца от 20.01.2016г. №7729 [Электронный ресурс] / Лицензия. – Режим доступа: [<https://clck.ru/gkz4e>] (дата обращения 05.05.2023г.);
5. Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных программ (в том числе адаптированных), Казань, РЦВР, 2023г. [Электронный ресурс] / Методические рекомендации. – Режим доступа: [[https://edu.tatar.ru/upload/storage/org2399/files/07_03_23_2749-23%20Метод_реком%20по%20ДОП%20\(новые\).pdf](https://edu.tatar.ru/upload/storage/org2399/files/07_03_23_2749-23%20Метод_реком%20по%20ДОП%20(новые).pdf)] (дата обращения 05.05.2023г.);
6. Постановление главного государственного санитарного врача федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека Российской Федерации от 28 сентября 2020г. №28 об утверждении санитарных правил СП2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». [Электронный ресурс] / Постановление. – Режим доступа: [<https://clck.ru/gkzdzq>] (дата обращения 05.05.2023г.);
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Приказ. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/436767209>] (дата обращения 05.05.2023г.);
8. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей (с изменениями на 02.02.2021г.)». [Электронный ресурс] / Приказ. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/561232576>] (дата обращения 05.05.2023г.);
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Приказ. Режим доступа: [<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>] (дата обращения 05.05.2023г.);

10. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021г. №652н). [Электронный ресурс] / Профессиональный стандарт. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/726730634>] (дата обращения 05.05.2023г.);

11. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015г. №996-р. [Электронный ресурс] / Стратегия. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/420277810>] (дата обращения 05.05.2023г.);

12. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования города Набережные Челны «Городской дворец творчества детей и молодежи №1». [Электронный ресурс] / Устав. – Режим доступа: [<https://clck.ru/gm3kA>] (дата обращения 05.05.2023г.);

13. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012г. №273-ФЗ. [Электронный ресурс] / Федеральный закон. – Режим доступа: [<https://docs.cntd.ru/document/902389617>] (дата обращения 05.05.2023г.);

14. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование». [Электронный ресурс] / Федеральный проект. – Режим доступа: [<https://edu.gov.ru/national-project/projects/success/>] (дата обращения 05.05.2023г.).

Печатные издания

15. Андреев, В.И. Педагогика: учебный курс для творческого саморазвития: учеб. пособие для вузов / В.И. Андреев. – Казань: Изд-во Казанского университета, 2006. – С. 293-294.

16. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии/ Г.К. Селевко. – М.: Издательская корпорация «Логос», 2015.- 345с.

Интернет-источники

17. Дурнева, Е.Е., Крутицкая, Е.В., Цыгина, О.Д. Методологические основы разработки компетентностной модели волонтера [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rae.ru/meo/pdf/2013/10-1/4113.pdf> (Дата обращения 05.05. 2022)

Календарный учебный график 1 год обучения

№	месяц	число	время проведения занятия	форма занятия	количество часов	тема занятия	место проведения	форма контроля
1.	сентябрь			практические упражнения	2	Вводное занятие, ТБ	322	беседа, опрос, диагностика
2.	сентябрь			практическое задание	2	«История развития компьютерной техники. Вводный контроль»	322	беседа, опрос, практическая работа
3.	сентябрь			упражнения-пробы	2	«Файловая система и Операционные системы»	322	беседа, практическая работа
4.	сентябрь			демонстрация слайдов	2	«Обзор программного обеспечения для работы с графическими объектами»	322	беседа, практическая работа
5.	сентябрь			демонстрация слайдов	2	«Работа в графических программах»	322	беседа, практическая работа
6.	сентябрь			демонстрация слайдов	2	«Клавиатурный тренажер и редактор Блокнот»	322	беседа, практическая работа
7.	сентябрь			практические упражнения	2	«Выполнение рисунка «Открытка на день учителя»	322	беседа, практическая работа
8.	сентябрь			практические упражнения	2	«Понятие множества и третий лишний»	322	беседа, практическая работа
9.	октябрь			практические упражнения	2	«Алгоритмы и игра на внимание»	322	беседа, практическая работа
10.	октябрь			практические упражнения	2	«Страна «Зазеркалье» и симметрия»	322	беседа, практическая работа
11.	октябрь			практическое	2	«Работа с массивами»	322	беседа, практическая работа

				задание				
12.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Знакомство с интерфейсом. Теремок»	322	беседа, практическая работа
13.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Моя первая презентация»	322	беседа, практическая работа
14.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Моя первая презентация (2)»	322	беседа, практическая работа
15.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Игра-лабиринт»	322	беседа, практическая работа
16.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Игра-лабиринт (2)»	322	беседа, практическая работа
17.	октябрь			практические упражнения	2	«Power Point. Создание презентации про животных»	322	беседа, практическая работа
18.	ноябрь			практическое задание	2	«Word. Форматирование текста»	322	беседа, практическая работа
19.	ноябрь			практические упражнения	2	«Word. Горячие клавиши»	322	беседа, практическая работа
20.	ноябрь			практические упражнения	2	«Word. Исправление ошибок и создание таблиц»	322	беседа, практическая работа
21.	ноябрь			практические упражнения	2	«Word. Работа с текстом по правилам языка»	322	беседа, практическая работа
22.	ноябрь			практические упражнения	2	«Word. Автофигуры и таблицы»	322	беседа, практическая работа
23.	ноябрь			практические	2	«Word и Power Point.	322	беседа, практическая работа

				упражнения		Самостоятельная работа»		
24.	ноябрь			практические упражнения	2	«Информация. Шифрование и палиндромы»	322	беседа, практическая работа
25.	ноябрь			практические упражнения	2	«Передача информации. Римская система исчисления»	322	беседа, практическая работа
26.	декабрь			практические упражнения	2	«Передача информации. Азбука Морзе. Литеры»	322	беседа, практическая работа
27.	декабрь			практические упражнения	4	«Свойства и виды информации. Литеры»	322	беседа, практическая работа
28.	декабрь			практические упражнения	2	«QBasic. Лексика программы. Ноты. Нотный стан»	322	беседа, практическая работа
29.	декабрь			практические упражнения	2	«QBasic. Октавы. Новогодние песни»	322	беседа, практическая работа
30.	декабрь			практические упражнения	2	«QBasic. Бемоли и диезы. Кодировка своих мелодий»	322	беседа, практическая работа
31.	декабрь			практические упражнения	2	«Photoshop. Знакомство. Пыль на телевизоре»	322	беседа, практическая работа
32.	декабрь			практические упражнения	2	«Photoshop. Работа с объединение слоёв. Человек – новый слой»	322	беседа, практическая работа
33.	январь			практические упражнения	2	Photoshop «Растровая и векторная графики. Инструменты выделение, лассо»	322	беседа, практическая работа

34.	январь				2	«Photoshop. Инструменты линейка, пипетка и заливка. Раскраска персонажей мультфильмов»	322	беседа, практическая работа
35.	январь			практические упражнения	2	«Photoshop. Инструменты осветление и затемнение. «Осветление пейзажа» и «Тонирование автомобиля»	322	беседа, практическая работа
36.	январь			практические упражнения	2	«Photoshop. Инструменты быстрое выделение, волшебная палочка, рамка»	322	беседа, практическая работа
37.	январь			практические упражнения	2	«Photoshop. Инструменты: точечная и восстанавливающая кисть, заплатка, красные глаза. Редактирование собственных фотографий и фото знаменитостей»	322	беседа, практическая работа
38.	январь			практическое задание	2	«Photoshop. Инструмент маска. «Экспозиция»	322	беседа, практическая работа
39.	январь			практические упражнения	2	«Photoshop. Инструмент штамп»	322	беседа, практическая работа
40.	февраль			практическое задание	2	«Photoshop. Инструмент перо.	322	беседа, практическая работа

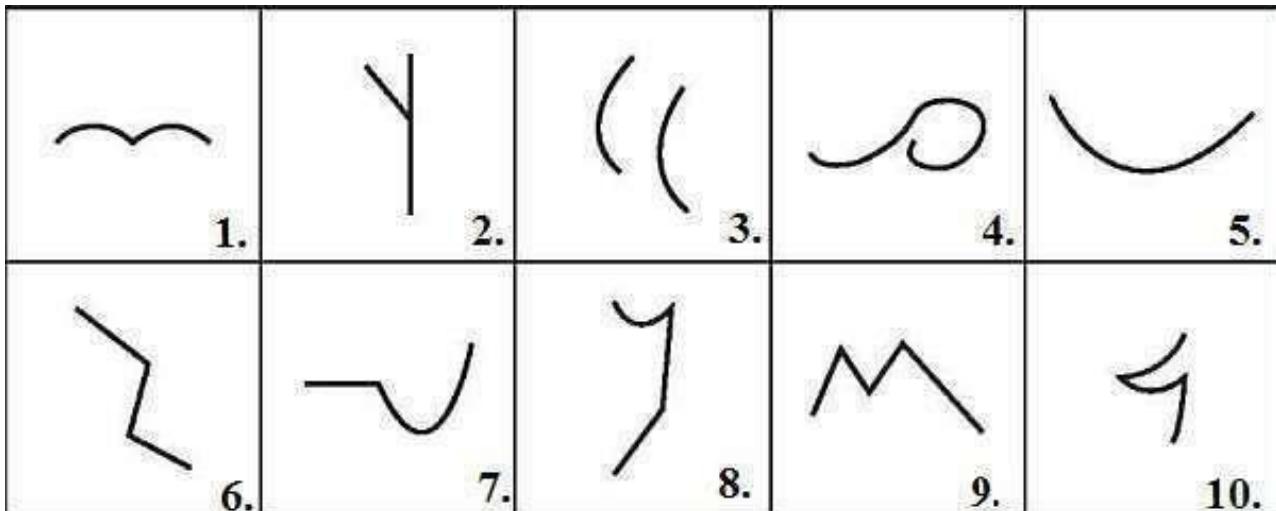
						Создание собственного шрифта»		
41.	февраль			практическое задание	2	«Photoshop. Инструмент Архивная кисть. Режим коррекции»	322	беседа, практическая работа
42.	февраль			практическое задание	2	«Photoshop. Выполнение работы «На страже отечества»	322	беседа, практическая работа
43.	февраль			практическое задание	2	«Игра «100 к 1»	322	Викторина
44.	февраль			практическое задание	2	«Знакомство с алгоритмическим языком стрелок»	322	беседа, практическая работа
45.	февраль			практическое задание	2	«Алгоритмическим языком стрелок. Зазеркалье»	322	беседа, практическая работа
46.	февраль			практическое задание	2	«Алгоритмическим языком стрелок. Циклы»	322	беседа, практическая работа
47.	март			практическое задание	2	«Алгоритмическим языком стрелок. Вложенные циклы»	322	беседа, практическая работа
48.	март			практическое задание	2	«Photoshop. Выполнение работы «Открытка на 8 марта»	322	беседа, практическая работа
49.	март			решение тактических задач	2	«Excel. Знакомство с интерфейсом, построение таблицы «Склад товаров»	322	беседа, практическая работа
50.	март			решение тактических	2	«Excel. Знакомство с основными функциями	322	беседа, практическая работа

				задач		и диаграммами; таблица «Успеваемость»		
51.	март			решение тактических задач	2	«Excel. Создание калькулятора геометрических фигур и величин измерения»	322	беседа, практическая работа
52.	март			практические упражнения	2	«Excel. Работа с большим количеством данных»	322	беседа, практическая работа
53.	март			практические упражнения	2	«Программа «Каникулы»	322	Викторина
54.	апрель			практические упражнения	2	«Scratch. Знакомство с интерфейсом и основными блоками»	322	беседа, практическая работа
55.	апрель			практические упражнения	2	«Scratch. Анимация движения автомобиля»	322	беседа, практическая работа
56.	апрель			практические упражнения	2	«Scratch. Космическая анимация»	322	беседа, практическая работа
57.	апрель			практические упражнения	2	«Scratch. Игра- лабиринт»	322	беседа, практическая работа
58.	апрель			практическое задание	2	«Scratch. Управление спрайта клавишами. Игра «Пакмэн»	322	беседа, практическая работа
59.	апрель			практические упражнения	2	«Scratch. Игра Арконоид и платформер»	322	беседа, практическая работа
60.	апрель			практическое задание	2	«Scratch. «Игра Ловушка для мух»	322	беседа, практическая работа
61.	апрель			демонстрация пособий и макетов	4	«Scratch. Игра «Птичка»	322	беседа, практическая работа

62.	апрель			практическое задание	2	«Scratch. Игра – рисовалка»	322	беседа, практическая работа
63.	май			практические упражнения	2	«Scratch. Свободная тема»	322	практическая работа
64.	май			практическое задание	2	«Scratch. Анимация «С днем великой победы!»»	322	беседа, практическая работа
65.	май			тестовые упражнения	2	«Scratch. Анимация «DayDream»	322	беседа, практическая работа
66.	май			практические упражнения	2	«Scratch. Анимация «FunWithAnimation»	322	беседа, практическая работа
67.	май			практические упражнения	2	«Scratch. Разработка своей игры (1)»	322	практическая работа
68.	май			практические упражнения	2	«Scratch. Разработка своей игры (2)»	322	практическая работа
69.	май			практические упражнения	2	«Scratch. Разработка своей игры (3)»	322	практическая работа
70.	май			практические упражнения	2	«Power Point. Создание презентации к творческой работе»	322	практическая работа
71.	май			практические упражнения	2	«Промежуточный контроль»	322	практическая работа
72.	май			практические упражнения	2	«Итоговое занятие»	322	Защита проекта

Тест Э.П. Торренса. Диагностика креативного и творческого мышления.*Инструкция*

Перед вами бланк с 10 недорисованными картинками. Если вы добавите к ним дополнительные линии, у вас получатся интересные предметы или сюжетные картинки. На выполнение этого задания отводится 10 минут. Постарайтесь придумать такую картинку или историю, которую никто другой не сможет придумать. Сделайте ее полной и интересной, добавляйте к ней новые идеи. Придумайте интересное название для каждой картинке и



напишите его внизу под картинкой».

Интерпретация результатов проходит по пяти критериям:

Критерий 1. «Беглость». Оценивается во втором и третьем субтесте. Она характеризует продуктивность человека с творческой стороны. Подсчитайте общее количество ответов. Неадекватными признаются рисунки следующего плана:

- при создании не использовался стимул материал;
- варианты с бессмысленным названием;
- абстрактные зарисовки.

Не учитывайте их при подсчете баллов, выполняя диагностику креативности (тест Торренса). Оценка результата происходит следующим образом:

Если несколько незаконченных фигур во втором субтесте использованы при создании одного рисунка, начисляйте количество баллов, которое соответствует числу фигур. Когда пары параллельных линий в третьем субтесте использованы при создании одной картинки, начисляйте один балл.

Критерий 2. «Оригинальность». Значимый показатель креативности. Степень оригинальности указывает на самобытность, нешаблонность, особенность творческого мышления человека. Посчитывайте показатель креативности по трем субтестам Торренса в соответствии с правилами:

1. Оценка основывается на статистической редкости ответа человека от 0 до 2 баллов.
2. Оценивается только рисунок, а не его название.
3. Общая оценка получается в результате сложения баллов по всем рисункам.

Все хорошие результаты теста оцениваются по предложенной Торренсом шкале.

Например, для рисунка №1 она выглядит так:

0 баллов: абстрактный узор, лицо, голова человека, очки, птица, чайка.

1 балл: брови, глаза, волна, море, морда животного, облако, туча, сердце, сова, цветок, яблоко, человек, собака.

2 балла: все остальные более оригинальные рисунки.

Оценка по критерию оригинальности является самой важной. Высокая оценка свидетельствует о способности кандидата находить нестандартные решения рабочих задач. Показатель оригинальности анализируют в соотношении с беглостью. Баллы, полученные за оригинальность, делят на количество завершенных заданий и умножают на 100%.

Критерий 3. «Абстрактность названия». Тест креативности Торренса учитывает не только сам рисунок испытуемого, но и его название. Баллы за заголовок начисляют по следующей шкале:

0 баллов — кандидат дает название не конкретного объекта, а класса объектов, например «Дерево», «Облако», «Горы»;

1 балл — кандидат описывает конкретные свойства или действия объектов на картинке. Например, «птицы над морем», «новогодняя елка», «человек болеет»;

2 балла — образные, метафорические названия, например, «белое безмолвие», «радость», «таинственный остров»;

3 балла — философские или абстрактные заголовки, передающие суть рисунка и его глубинный смысл: «Мой отзвук», «Метафора жизни».

Абстрактность названия говорит об умении кандидата выделять главное, понимать суть проблемы. Это связано с когнитивными процессами синтеза и обобщения.

Критерий 4. «Сопrotивление замыканию». Этот критерий отражает способность оставаться открытым новизне, долго откладывать принятие окончательного решения для того, чтобы совершить мыслительный скачок и создавать оригинальную идею. Показатель подсчитывают только в субтесте 2. Выставляйте оценку от 0 до 2 баллов.

0 баллов: фигура замыкается самым простым и быстрым способом: с помощью кривой или прямой линии, закрашивания или сплошной штриховки, цифры или буквы.

1 балл: решение превосходит заурядное соединение фигуры, а тестируемый замыкает фигуру быстро, но дополняет деталями снаружи потом.

2 балла: стимульная фигура не замыкается, оставаясь открытой частью, или замыкается с помощью сложной конфигурации.

Критерий 5. «Разработанность». Разработанность — это степень детализации рисунка, т.е. наличие в нем уточняющих элементов, теней, штриховки, различных цветов. Баллы начисляйте таким образом:

1 балл за каждую существенную деталь, дополняющую исходную фигуру. Оценивайте однотипные мелкие детали вместе: все лепестки — 1 балл, сердцевина цветка — 1 балл;

если рисунок содержит много одинаковых предметов, оценивайте разработанность одного из них, но добавляйте баллы и за другие. Например: в саду несколько одинаковых деревьев, в небе — облака. Давайте по дополнительному баллу за каждую существенную деталь из деревьев, цветков, птиц и еще балл за идею нарисовать аналогичные картинки.

когда предметы повторяются, но имеют отличительную деталь, давайте по баллу за каждую из них. Например: много цветов, но у каждого свой оттенок — 1 балл за каждый цвет.

Примитивные изображения оценивайте в 0 баллов.

Подсчет баллов и их анализ

Баллы, полученные при оценке по всем пяти критериям, суммируют и делят на 5 (количество критериев). Результат определяют по следующей шкале:

менее 30 — плохо; 30—

34 — ниже нормы;

35—39 — немного ниже нормы;

40—60 — норма;

61—65 — незначительно выше нормы;

66—70 — выше нормы;

>70 — отлично.

При интерпретации результатов учитывается оригинальность и разработанность рисунка, абстрактность названия и другие параметр.