

Управление образования администрации Озерского городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников»

РЕКОМЕНДОВАНА
Педагогическим советом

от 29.05.2024 г. Протокол №2

УТВЕРЖДЕНА
Директор МБУ ДО «СЮТ»
В.П. Пчелин
№59 от 29.05.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Алгоритм»**

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 8 - 10 лет.

Срок реализации программы: 1 год - 72 часа,

Уровень освоения: базовый

Форма реализации: очная

Бурматова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного образования

Озерск
2023

Содержание

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка	3
Учебный план и содержание учебного плана	6

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график	8
Календарное тематическое планирование	8
Формы аттестации	10
Оценочные материалы	11
Методическое обеспечение программы	12
Материально техническое обеспечение программы	14
Возрастные характеристики адресата программы	15
Воспитательная работа	16
Список информационных ресурсов и литературы	18
Приложения	19

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Краткая характеристика

Настоящая программа направлена на развитие информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств, развитие интереса к профессиональной деятельности, знакомство с миром профессий в области информационных технологий.

Актуальность программы

В современном мире информационные технологии занимают значимую часть во многих областях профессиональной деятельности. Сегодня существует большое разнообразие вычислительных систем, множество аппаратных и программных конфигураций, что позволяет ребенку использовать компьютерную технику и технологии в образовательных целях.

Направленность программы - техническая.

Настоящая программа направлена на изучение основ информатики и вычислительной техники в системе дополнительного образования детей. Она предполагает применение компьютерной техники и предусматривает выделение части учебного времени на практическую работу на компьютере.

Программа предназначена для начинающих пользователей персональных компьютеров.

Уровень содержания программы - базовый.

Отличительные особенности данной программы

Данная программа предполагает обучение азам программирования младших школьников, формирование познавательного интереса. Обучение, по данной программе, носит развивающий характер и строится с учетом возрастных особенностей обучающихся. Она предполагает применение компьютерной техники и предусматривает выделение части учебного времени на практическую работу на компьютере. В связи с тем, что высока утомляемость ребенка, предусмотрен комплекс физических упражнений, используются разные типы занятий со сменой деятельности.

Адресат программы

Данная программа разработана для обучающихся с 8 до 10 лет.

Объем и срок освоения программы 1 год - 72 часа.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу в неделю.

Продолжительность учебного года - 36 недель.

Формы и особенности организации образовательного процесса

Форма обучения – очная, вид занятий по программе: групповые, при которой все обучающиеся выполняют одинаковое задание; индивидуальные творческие задание.

Язык реализации программы - русский.

Документы по итогам освоения содержания программы: справка об окончании обучения по программе, по письменному заявлению.

Информация о нормативно - правовой основе

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Алгоритм», составлена в соответствии со следующими нормативно – правовыми актами:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № №273 от 29.12.2012 г.;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07.2022 г. № 629;
- Постановлением Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. N 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими, образовательную деятельность, электронного обучения дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными актами учреждения.

Цель - формирование информационной культуры, обучение азам программирования младших школьников.

Задачи:

Предметные:

- изучение основ информационных технологий;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях;

- развитие навыков использования среды программирования;
- освоение способов проектирования, основ программирования.

Личностные:

- воспитание коммуникативных качеств;
- формирование общей культуры личности ребенка;
- воспитание трудолюбия, аккуратности, самостоятельности.

Метапредметные:

- развитие познавательной активности, внимания, умения сосредоточиться, инициативности, самостоятельности ребенка.

Планируемый результат

В результате освоения программы планируется достижение следующих результатов:

Личностные:

- развитие коммуникативных качеств;
- развитие волевых качеств;
- развитие культуры поведения и труда.

Предметные:

- сформированность начальных знаний, умений и навыков в области информационных технологий;
- сформированность элементов технического, креативного мышления, умения выполнять практические задания в среде программирования;
- знание способов проектирования, основ программирования.

Метапредметные:

- умение анализировать и оценивать результаты собственной деятельности,
- сформированность познавательной активности, внимания,
- умение сосредоточиться

Таблица 1

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов, из них			Форма контроля
		всего	теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	0.5	1.5	Опрос ТБ
2	Обучение работе на компьютере	6	2	4	тест
3	Элементы логики	10	3	7	Практическая работа №1
4	Компьютерные программируемые среды.	18	6	12	Практическая работа №2
5	Среда Scratch. Знакомство со средой	20	8	12	Практическая работа Упражнения Опрос1,2
6	Проектирование	10	3	7	Проект
7	Мир профессий	2	0.5	1.5	Кроссворд
8	Аттестация Итоговое занятие	4	1	3	Тест (итоговый)
	Итого	72 ч	24 ч	48 ч	

Содержание учебного плана первого года обучения

Тема I. Вводное занятие

Теория: Ознакомление с порядком и планом работы, техникой безопасности и правилами поведения при работе за компьютером. Формирование и обобщение представления о возможностях, применении компьютера.

Практика: Игры на знакомство. Заполнение анкет. Экскурсия по учреждению.

Контроль: Опрос ТБ.

Тема II. Обучение работе на компьютере

Теория: Ознакомление с общим представлением о назначении и функциях основных устройств компьютера, формировать навыки работы с файлами, папками, каталогами.

Практика: выполнение практических заданий на умение различать устройства по их назначению; запускать программы, выполнять действия с файлами, папками.

Контроль: тест

Тема III. Элементы логики

Теория: Знакомство детей с логической культурой, логическими приёмами, связью информационных технологий с логическими задачами.

Практика: планирование последовательности действий для достижения какой-либо цели, а так же решения задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий.

Контроль: практическая работа №1.

Тема IV. Компьютерные программируемые среды

Теория: знакомство со средами программирования как средством общения с компьютером, формирование навыков создания простейших программ.

Практика: выполнение построения простых алгоритмов для учебного исполнителя по образцу и составлять свои по аналогии.

Контроль: практическая работа №2.

Тема V. Среда Scratch. Знакомство со средой

Теория: знакомство с языком программирования как средством общения с компьютером, формирование навыков создания простейших программ в языке программирования, реализация в нем основных способов организации данных.

Практика: упражнения - запись программы на изучаемом языке.

Контроль: практическая работа, опрос

Тема VI. Проектирование

Теория: закрепление ранее полученные знания, формирование навыки разработки проектов.

Практика: создание диалогов в среде Scratch

Контроль: проект.

Тема VII. Мир профессий

Теория развитие интереса к профессиональной деятельности, формирование представления о собственных интересах и возможностях, включение обучающихся в различные виды практической деятельности (трудовую, исследовательскую), формирование целостного представления о мире IT-профессий.

Практика: беседа о профессиях.

Контроль: кроссворд.

Тема VIII. Аттестация. Итоговое занятие

Теория проверка полученных знаний и навыков, на заключительном занятии подведение итогов обучения.

Практика: практическая работа на знание основных понятий курса.

Контроль: тест (итоговый).

Продолжительность учебного года: начало учебного года – 09 сентября, окончание учебного года 31 мая.

Количество учебных недель – 36.

Каникулы осенние, зимние, весенние, летние (по графику).

Календарный учебный график

Таблица 2

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Каникулы
1 год	09.09.2024	31.05.2025	36	72	2 раза в неделю по 1 часу	28.10.24-04.11.24 29.12.24-08.01.25 24.03.25-31.03.25 01.06.25-31.08.25

Календарное тематическое планирование первого года обучения

Таблица 3

	Неделя	Тема занятия	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
Сентябрь	9.09-15.09	Тема 1. Вводное занятие	2	0.5	1.5	Опрос ТБ
	16.09-21.09	Тема 2. Обучение работе на компьютере	2	1	1	
	23.09-28.09	Тема 2. Обучение работе на компьютере	2	0.5	1.5	
	30.09-05.10	Тема 2. Обучение работе на компьютере	2	0.5	1.5	тест
Октябрь	07.10-12.10	Тема 3. Элементы логики	2	1	1	
	14.10-19.10	Тема 3. Элементы логики	2	0.5	1.5	
	21.10-26.10	Тема 3. Элементы логики	2	0.5	1.5	
	28.10-02.11	Тема 3. Элементы логики	2	0.5	1.5	
Ноябрь	04.11-09.11	Тема 3. Элементы логики	2	0.5	1.5	Практическая работа №1
	12.11-16.11	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	1	1	
	19.11-23.11	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	1	1	
	26.11-30.11	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1	
Декабрь	02.12-07.12	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1.5	
	09.12-14.12	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1.5	
	16.12-21.12	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1.5	
	23.12-28.12	Тема 4. Компьютерные	2	0.5	1.5	

		программируемые среды				
Январь	09.01-11.01	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1.5	
	13.01-18.01	Тема 4. Компьютерные программируемые среды	2	0.5	1.5	Практическая работа №2
	20.01-25.01	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	упражнения
	27.01-01.02	Тема 8. Аттестация.	2	0.5	1.5	тест
Февраль	03.02-08.02	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	упражнения
	10.02-15.02	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	Упражнения Опрос 1
	17.02-22.02	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	упражнения
	24.02-01.03	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	Упражнения
Март	03.03-08.03	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	1	1	упражнения
	10.03-15.03	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	0.5	1.5	упражнения
	17.03-22.03	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	0.5	1.5	упражнения
	24.03-29.03	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	0.5	1.5	Упражнения Опрос 2
Апрель	31.03-05.04	Тема 5. Среда Scratch. Знакомство со средой	2	0.5	1.5	практическая работа
	07.04-12.04	Тема 7. Мир профессий	2	0.5	1.5	Кроссворд
	14.04-19.04	Тема 6. Проектирование	2	1	1	
	21.04-26.04	Тема 6. Проектирование	2	0.5	1.5	
	28.04-03.05	Тема 6. Проектирование	2	0.5	1.5	
Май	05.05-10.05	Тема 6. Проектирование	2	0.5	1.5	
	12.05-17.05	Тема 6. Проектирование	2	0.5	1.5	Проект
	19.05-24.05	Тема 8. Аттестация. Итоговое занятие	2	0.5	1.5	Тест (ИТОГОВЫЙ)
		ИТОГО:	72	24 ч	48 ч	

Формы аттестации: практическая работа, тест, проект.

Требования к проведению промежуточной аттестации:

Целью проведения аттестации обучающихся является выявление соответствия уровня полученных обучающимися знаний, умение работать инструментами среды, владение предметными понятиями.

Содержание аттестации обучающихся определяется педагогом на основании содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и в соответствии с оценочными материалами знаний, умений и навыков, в соответствии с ее прогнозируемыми результатами. Итоги аттестации обучающихся являются основанием для определения уровня освоения программы за отчетный период.

Сроки проведения:

Промежуточная аттестация проходит декабре и апреле - мае текущего учебного года по итогам освоения обучающимися учебных тем программ.

Критерии оценивания:

Оценка качества освоения обучающимися программ выявляет уровень их теоретических и практических умений и навыков.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям, широта кругозора.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям, качество выполнения практического задания.

Критерии оценки уровня развития и воспитанности учащихся: культура поведения, творческое отношение к выполнению практического задания, аккуратность и ответственность в работе.

Каждый критерий оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

Уровни освоения образовательной программы обучающимися:

от 100% - 80% - высокий; от 79% - 50% - средний; ниже 49% - низкий.

Бланк фиксации результатов

Таблица 4

№	Номер группы	Год обучения	Кол-во обучающихся	Форма аттестации	Дата проведения аттестации	Уровни усвоения ДООП		
						Высокий (100-80%)	Средний (79-50%)	Низкий (ниже 49%)
ИТОГО	Кол-во групп	Года обучения I –	Кол –во обучающихся					

Оценочные материалы

Перечень диагностического материала:

1. Опрос ТБ.
2. Тест (итоговый).
3. Практическая работа №1.
4. Практическая работа №2.
5. упражнения
6. Кроссворд.

Методики: индивидуальное обучение, проектная деятельность.

Технологические карты:

1. Решение логических задач.
2. Опрос по теме «Основы работы за ПК»,
3. Практическая работа «Смена костюма по теме «Линейный алгоритм»»
4. Практическая работа «Движение»
5. Технологическая карта по теме «Циклы»
6. Технологическая карта «Переменные»

Методическое обеспечение программы

Методы обучения: объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, творческий, проектный.

Формы организации образовательного процесса: творческие объединения.

Формы организации учебного процесса: очная, групповая.

Алгоритм учебного занятия

Таблица 5

№	Название этапа	Задачи	Содержание этапа
1	Организационный	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроения на учебную деятельность и активизации внимания.
2	Введение в предлагаемый материал	Выявление качества ранее полученных знаний	Краткий обзор предыдущего занятия, выводы сделанные в результате проведенного занятия.
3	Изложение нового материала или информации	Стимулирование интереса обучающегося через введения аналогий, способствующих концентрации внимания и создание интереса	Сообщение темы, цели учебного занятия. Изложение материала
4	Закрепление полученных знаний	Обобщение усвоения новых знаний и способов действий Формирование целостного представления по теме.	Закрепление полученных знаний с применением практических заданий, которые выполняются детьми самостоятельно,

			практические, творческие работы, разработка проекта.
5	Итоговый	Дать анализ и оценку успешности достижения цели	Выводы, советы по применению на практике полученного материала.
6	Рефлексия	Мотивация детей на самооценку	

Педагогические технологии:

1. здоровьесберегающая технология;
2. технология развивающего обучения;
3. информационно-коммуникационные технологии;
4. личностно-ориентированные технологии;
5. проектная деятельность.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: тест (итоговый), проект, практическая работа.

Перечень образовательно – методического комплекса

1.Нормативно - правовая основа:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № №273 от 29.12.2012 г.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07.2022 г. № 629;
- Постановление Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Устав и локальные акты учреждения.

2.Информационное обеспечение программы:

- Учебные пособия
- Справочники
- Энциклопедии
- Электронные ресурсы
- Презентации
- Рабочие тетради и т.д.

3.Методическое обеспечение программы:

Методические разработки

Рекомендации

Памятки

Инструкции

Дидактические материалы: раздаточный материал, иллюстративные задания, рисунки, схемы, шаблоны задачи, тесты к темам программы.

Наглядные пособия к темам программы.

Компьютер – универсальное устройство обработки информации.

Проектор - подключаемый к компьютеру, радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всей группе, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих применений необходим или желателен цветной принтер.

Устройства ввода информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура, мышь, графический планшет (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Интегрированное офисное приложение, включающее растровый и векторный графические редакторы, программы разработки презентаций и видеомонтажа.
6. Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Кадровое обеспечение:

Для реализации рабочей программы необходим педагог дополнительного образования - руководитель творческого объединения «Информатика».

Возрастные характеристики адресата программы

Младший школьный возраст современными учеными определяется как от 6-7 до 9-10 лет. В данном возрасте физическое развитие ребенка, определенный запас представлений о мире, уровень развития речи и мышления, социальное восприятие окружающего мира позволяют начать процесс систематического обучения.

В этом возрасте происходит смена образа и стиля жизни по сравнению с дошкольным возрастом: новые требования, новая социальная роль ученика, принципиально новый вид деятельности — учебная деятельность. В учреждениях образования он приобретает не только новые знания и умения, но и определенный социальный статус. Меняется восприятие своего места в системе отношений. Меняются интересы, ценности ребенка, весь его уклад жизни. Завершается переход от наглядно-образного к словесно-логическому (эмпирическому) мышлению (формируется теоретическое отношение к действительности и на его основе теоретическое мышление и основы теоретического сознания). В младшем школьном возрасте все большее значение для развития ребенка приобретает его общение со сверстниками. В общении ребенка со сверстниками осуществляется познавательная предметная деятельность, формируются важнейшие навыки межличностного общения и нравственного поведения.

Воспитательная работа

Основная цель - стимулирование творческой активности воспитанника, развитие его способности к самостоятельному решению возникающих проблем и постоянному самоопределению и саморазвитию. В отличие от регламентированной школы, система дополнительного образования обладает более благоприятными возможностями для свободного выбора детьми привлекательных для них видов деятельности.

Главный принцип – личностный подход, который позволяет видеть в каждом ребенке уникальную личность, уважать ее; создавать ситуацию успеха, одобрения, поддержки, доброжелательности.

Задачи:

- обеспечение необходимых условий для личностного развития;
- профессиональное самоопределение и творческий труд детей;
- социальная поддержка и адаптация к жизни в обществе;
- более тесная связь с семьей, привлечение родителей к сотрудничеству;
- организация фронтальной работы по ранней профилактике ПАВ;
- формирование общей культуры и организация досуга;
- включение регионального компонента в содержание образовательной и воспитательной деятельности, знакомство детей с традициями, обычаями Озерска и Урала.

В объединении проводятся мероприятия:

патриотическое воспитание:

1. Проведение экскурсий в Музей Станции для ознакомления с историей СЮТ, творчеством воспитанников.
2. Беседы, выпуск стенгазеты.
3. Конкурс работ по компьютерной графике на тему « Мой город», посвященный дню рождения города.
4. Беседа «Сороковка – как это было»

трудовое воспитание и профориентация:

1. Беседы о профессиях, связанных компьютерной техникой и технологиями.
2. Участие в муниципальной выставке «Творчество юных» тематических стендов по профориентации

План воспитательных мероприятий

Таблица 6

№ п/п	Месяц	Место проведения	Форма мероприятия, его название
Воспитательная работа в коллективе			
1	Сентябрь	Объединение «Информатика»	1. Родительское собрание «План на учебный год» 2. Конкурс «Юный техник» 3. Беседа «День программиста»
2	Октябрь	Объединение «Информатика»	Конкурс работ по компьютерной графике на тему « Мой город», посвященный дню рождения города.
3	Ноябрь	Объединение	1.Беседа «Сороковка – как это было»

		«Информатика»	2.Квест «Компьютерная головоломка»
4	Декабрь	Объединение «Информатика»	1.Конкурс рисунков и анимации на тему «Зимние этюды» 2.Игра «Зимние забавы» 3.Новогодняя викторина
5	Январь	Объединение «Информатика»	1.Конкурсы в группах «Ловкие и умелые»: логические задачи, ребусы. 2.Беседа «День без Интернета»
6	Февраль	Объединение «Информатика»	1.Конкурс открыток «23 февраля» (компьютерная графика) 2.Игра-конкурс «А, ну-ка, мальчики»
7	Март	Объединение «Информатика»	Конкурс компьютерных рисунков «Наши мамы»
8	Апрель	Объединение «Информатика»	1.Конкурс (итоговый) компьютерной графики и анимации 2. Викторина ко дню космонавтики
9	Май	Объединение «Информатика»	Итоговое родительское собрание
Воспитательная работа в учреждении			
1	Сентябрь	МБУ ДО «СЮТ»	1.Муниципальный Квест «Профест» в День знаний 2.День открытых дверей
2	Октябрь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс «Путешествие в «Техно-ленд»
3	Ноябрь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс «Фабрика Деда Мороза»
4	Январь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный этап Уральского регионального конкурса – выставки «Палитра мгновений»
5	Февраль	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс « Аты-баты, мы - солдаты»
6	Март	МБУ ДО «СЮТ»	Неделя «Профест - 2025»
7	Апрель	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс «Большое космическое путешествие»
8	Май	МБУ ДО «СЮТ»	Классные часы «Урал – опорный край державы» Муниципальная выставка «Творчество юных» онлайн-конкурс «Весна Победы»

Список информационных ресурсов и литературы

1. Горячев А.В. Информатика в играх и задачах – издательство Москва «Баласс» - 2010 г
2. Полежаева О.А. Информатика УМК для начальной школы. 2-4 класс Методическое пособие для учителя. – М: БИНОМ, 2013 г.
3. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Программа курса «Информатика 1-4» Просвещение: ИНТ, 2008
4. Софронова Н. В., Бакшаева Н. В., Бельчусов А. А. Информатика в начальной школе. 1 и 2 год обучения М., 2008-2009
5. Босова Л.Л. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 1-11 классы. Учебники по информатике для 5 - 6 классов Информатика и ИКТ- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
6. Босова Л.Л. Методические пособия к учебникам по информатике для 5 - 6 классов– Информатика и ИКТ - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
7. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2011 – с.55-56.

Интернет ресурсы.

- [http://www.informika.ru/;](http://www.informika.ru/)
- <http://www.informika.ru>
- <http://www.edu.ru>
- <http://teacher.fio.ru>
- <http://www.encyclopedia.ru>
- <http://www.kpolyakov.ru>
- <http://www.informika.na.by>
- Информатика и ИКТ Школьный интернет – учебник (<http://iiikt.narod.ru/index.htm>)

Рекомендуемая литература для обучающихся

1. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 2004.
2. Учебник (руководство) по html . М.П. Юшкин, М.: Бином. 2009.-С.236.
4. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Дидактический материал

Опрос «Правила техники безопасности при работе на компьютере в кабинете информатики и ИКТ»

Продолжите фразу:

1. СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- трогать разъемы.....;
- прикасаться к питающим
- прикасаться к
- складывать на монитор и клавиатуру;
- работать во..... одежде руками.

2. ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ:

- сядьте так, чтобы линия зрения приходилась
- разместите тетради и книги.....;
- начинайте работу только

3. РАБОТА НА ПК:

- работать надо на расстояниисм от экрана, сохраняя посадку, не
- следите за неисправностью аппаратуры и при появлении необычного звука или самоотключения

преподавателю;

- нажимайте на клавиши, не устранят

Критерии оценивания тестов: за каждый правильный ответ дается 1 балл, максимальное количество баллов в каждом тесте принимается за 100%, полученные баллы переводятся в проценты, набравшие 100-80% - высокий уровень, 79-50% - средний, менее 49% - низкий.

Результаты тестирования:

Высокий уровень – 3 правильных ответа (80-100%)

Средний уровень – 2 правильных ответа (79-50%)

Низкий уровень – 1 правильный ответ (49% и ниже)

Тест (итоговый)

1. Минимальная смысловая единица (команда) языка Скретч, которая служит для создания скриптов (сценариев)?

- скрипт
- алгоритм
- блок
- действие
- стек

2. Это алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Скретч для какого-либо объекта.

- скрипт

- блок
- действие
- алгоритм
- стек

3.Подвижный графический объект, который действует на сцене проекта, выполняя разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны ВСЕ команды языка Скретч.

- скрипт
- спрайт
- сцена
- интерфейс
- стек

4.Форма блоков, которые служат для остановки выполнения одного скрипта или всех скриптов проекта. В Скретче всего 2 блока этого вида.

- стек
- заглушка
- заголовок
- логический
- С-блок

5.Понятная компьютеру система символов для точной записи алгоритмов и их выполнения компьютером.

- интерфейс
- язык программирования
- блок-схемы
- сценарий

6.Возможно ли установить программу Скретч на Ubuntu?

- да
- нет
- затрудняюсь ответить

7.Визуальная грамматика состоит из самостоятельных и служебных блоков. Для чего используются служебные блоки?

- действия
- уточнения действия
- запуска проекта
- соединения команд

8.Визуальная грамматика состоит из самостоятельных и служебных блоков. Сколько всего видов самостоятельных блоков?

- 20
- 15
- 10
- 5

9.Какие типы данных можно использовать в Скретче?

- числовые

- строковые
- логические
- все выше перечисленное

10. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- .sb2
- .exe
- .psd
- .bmp

Критерии оценивания тестов: за каждый правильный ответ дается 1 балл, максимальное количество баллов в каждом тесте принимается за 100%, полученные баллы переводятся в проценты, набравшие 100-80% - высокий уровень, 79-50% - средний, менее 49% - низкий.

Результаты тестирования:

Высокий уровень – 8 – 10 правильных ответа (80-100%)

Средний уровень – 5 – 7 правильных ответа (79-50%)

Низкий уровень – менее 4 – х правильных ответов (49% и ниже)

Опрос №1

1. Верно ли, что в графическом редакторе Скретч нельзя сделать рисунок фона сцены?

- верно
- нет

2. Можно ли изменить имя фона?

- можно
- нельзя
- иногда можно

3. Можно ли изменить имя спрайта?

- можно
- нельзя
- иногда можно

4. Можно ли изменить имя костюма?

- можно
- нельзя
- иногда можно

5. Можно ли изменять порядок фонов в списке?

- можно
- нельзя
- иногда можно

6. Можно ли с помощью инструмента Ножницы удалять скрипты, костюмы и спрайты?

- можно
- нельзя
- иногда можно

7. Можно ли с помощью инструмента Штамп создавать копии скриптов, костюмов и спрайтов?

- можно
- нельзя
- иногда можно
- только копии скриптов

8. Можно ли для сцены сделать несколько скриптов?

- можно
- нельзя
- иногда можно
- можно не более 7

9. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- 1
- любое количество
- 2
- можно не более 7

10. Сколько видов графических эффектов в Скретче?

- 2
- 4
- 1
- 6
- 7

Критерии оценивания тестов: за каждый правильный ответ дается 1 балл, максимальное количество баллов в каждом тесте принимается за 100%, полученные баллы переводятся в проценты, набравшие 100-80% - высокий уровень, 79-50% - средний, менее 49% - низкий.

Результаты тестирования:

Высокий уровень – 8 – 10 правильных ответа (80-100%)

Средний уровень – 5 – 7 правильных ответа (79-50%)

Низкий уровень – менее 4 – х правильных ответов (49% и ниже)

Опрос №2

1.Как переводится с английского название программы?

- Царапка
- Котёнок
- Лисёнок

2. Для чего предназначена программа Скретч?

- Для программирования в режиме конструктора
- Для рисования мультиков
- Для написания сайтов

3.Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

- Движение
- Внешность
- Фигуры
- Контроль
- Сенсоры
- Картинки

4.Что такое спрайт?

- Объект программы
- Напиток
- Загадочное существо

5. Что такое скрипт?

- Звуки в программе
- Программа, по которой действует герой
- Отдельные действия спрайта

6.Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

- Нет
- Да
- Да, предварительно записав её через микрофон

7. Можно ли рисовать спрайт самим?

- Да
- Нет

8. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

- Да
- Нет

9.Есть ли в Скретч графический редактор?

- Нет
- Да

10. Зачем спрайту нужны костюмы?

- Для красоты
- Чтоб не замёрзнуть
- Для создания анимации

Критерии оценивания тестов: за каждый правильный ответ дается 1 балл, максимальное количество баллов в каждом тесте принимается за 100%, полученные баллы переводятся в проценты, набравшие 100-80% - высокий уровень, 79-50% - средний, менее 49% - низкий.

Результаты тестирования:

Высокий уровень – 8 – 10 правильных ответа (80-100%)

Средний уровень – 5 – 7 правильных ответа (79-50%)

Низкий уровень – менее 4 – х правильных ответов (49% и ниже)

Кроссворд

«Угадай профессию»

						1	П						
						2	А						
3							Р						
						4	И						
5							К						
						6	М						
						7	А						
						8	Х						
9							Е						
						10	Р						

1. Он готовит обед в столовой.
2. Он сидит за кассой.
3. Он лечит.
4. Он учит детей в школе.
5. Он летает.
6. Он красит забор, стены.
7. Он ловит рыбу
8. Он работает в шахте.
9. Он строит дома.
10. Он занимается пошивом одежды.