

Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Центр дополнительного образования
«Малая академия наук»

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2024 г.,
протокол № 71

«Утверждаю»:

Директор МАУ ДО ЦДО

«МАН» г. Улан-Удэ

С. Г. Фарматарова Фарматарова С. Г.
Приказ № 37/кд от 08 2024 г.

М.п.



Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Занимательная информатика»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 10 – 12 лет
Срок реализации: 1 год (114)
Уровень программы: стартовый

Автор-составитель:
Логашинец Кристина Владиславовна,
педагог дополнительного образования

г. Улан-Удэ 2024г.

Рекомендована
методическим советом
Протокол № 38
от «26» августа 2024 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ
Хамаганова М.Н.
«26» августа 2024 г.

при внесении изменений
в последующие годы:
Протокол №
от « » _____ 202 г.

«Согласовано»:
Зам. директора по УВР МАУ ДО
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ

« » _____ 202 г.



Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
 - 1.3. Содержание программы

2. Комплекс организационно педагогических условий
 - 2.1. Календарный учебный график
 - 2.2. Условия реализации программы
 - 2.3. Формы аттестации
 - 2.4. Оценочные материалы
 - 2.5. Методические материалы
 - 2.6. Список литературы

1.Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Основные характеристики программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» (далее - Программа) реализуется в соответствии **нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ»
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14".
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2.
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Приказ Министерства просвещения “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
 - Устав учреждения утв. Приказом МУ «Комитет по образованию Администрации г.Улан-Удэ» от 20.04.2022 г.№374.

Актуальность:

Информатика имеет большое и все возрастающее число междисциплинарных связей, причем как на уровне понятийного аппарата, так и на уровне инструментария. Многие предметные знания и способы деятельности (включая использование средств ИКТ), освоенные обучающимися на базе информатики, находят применение как в рамках образовательного процесса при изучении других предметных областей, так и в иных жизненных ситуациях, становятся значимыми для формирования качеств личности, т. е. ориентированы на формирование метапредметных и личностных

результатов. На протяжении всего периода становления школьной информатики в ней накапливался опыт формирования образовательных результатов, которые в настоящее время принято называть современными образовательными результатами.

Одной из основных черт нашего времени является всевозрастающая изменчивость окружающего мира. В этих условиях велика роль фундаментального образования, обеспечивающего профессиональную мобильность человека, готовность его к освоению новых технологий, в том числе, информационных. Необходимость подготовки личности к быстро наступающим переменам в обществе требует развития разнообразных форм мышления, формирования у учащихся умений организации собственной учебной деятельности, их ориентации на деятельностную жизненную позицию.

В содержании курса информатики целесообразно сделать акцент на изучении фундаментальных основ информатики, формировании информационной культуры, развитии алгоритмического мышления, реализовать в полной мере общеобразовательный потенциал этого курса.

Курс информатики является частью непрерывного курса информатики, который включает в себя также пропедевтический курс в начальной школе и обучение информатике в старших классах (на базовом или профильном уровне). В настоящей программе учтено, что сегодня, в соответствии с Федеральным государственным стандартом начального образования, учащиеся к концу начальной школы должны обладать ИКТ-компетентностью, достаточной для дальнейшего обучения. Далее, в основной школе, начиная с 4-го класса, они закрепляют полученные технические навыки и развивают их в рамках применения при изучении всех предметов. Курс информатики основной школы, опирается на опыт постоянного применения ИКТ, уже имеющийся у учащихся, дает теоретическое осмысление, интерпретацию и обобщение этого опыта.

Вид программы: модифицированная.

Направленность программы: техническая.

Адресат программы:

В программе предложен авторский подход в части структурирования учебного материала, определения последовательности его изучения, путей формирования системы знаний, умений и способов деятельности, развития, воспитания и социализации учащихся.

Методологической основой федеральных государственных образовательных стандартов является системно-деятельностный подход, в рамках которого реализуются современные стратегии обучения, предполагающие использование информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) в процессе изучения предмета, во внеурочной и внешкольной деятельности на протяжении всего периода обучения. Организация учебно-воспитательного процесса в современной информационно-образовательной среде является необходимым условием формирования информационной культуры современного ребёнка, достижения им ряда образовательных результатов, прямо связанных с необходимостью использования информационных и коммуникационных технологий.

Средства ИКТ не только обеспечивают образование с использованием той же технологии, которую учащиеся применяют для связи и развлечений вне центра (что важно само по себе с точки зрения социализации учащихся в современном информационном обществе), но и создают условия для индивидуализации учебного процесса, повышения его эффективности и результативности. На протяжении всего периода существования курса информатики преподавание этого предмета было тесно связано с информатизацией образования: именно в рамках курса информатики дети

знакомились с теоретическими основами информационных технологий, овладевали практическими навыками использования средств ИКТ, которые потенциально могли применять при изучении других предметов и в повседневной жизни.

Младшие школьники: 10-12 лет.

Срок и объем освоения программы:

- «Стартовый уровень» - 1 год обучения, 114 педагогических часов.

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательной деятельности: группы разновозрастные.

Режим занятий:

Предмет	Год обучения	Уровень	Частота занятий	Время занятий	Итого
Занимательная информатика	1 год обучения	Стартовый	1 раз в неделю	3 часа	114 часов

1.2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Программа «Занимательная информатика» предназначена для учащихся возрастом 10 – 12 лет. Программа рассчитана на 114 часов, 3 часа в неделю. Программа составлена для реализации в МАУ ДО ЦДО «МАН».

Цель: формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки информатики, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

Задачи:

Образовательные задачи:

1. освоение терминологии предмета «занимательная информатика»;
2. приобретение умений грамотно изображать художественными средствами с натуры и по памяти предметы окружающего мира;
3. формирование умения создавать художественный образ на основе решения технических и творческих задач;
4. приобретение навыков работы с подготовительными материалами: набросками, зарисовками, эскизами;
5. формирование навыков передачи объема и формы, четкой конструкции предметов, передачи их материальности, фактуры с выявлением планов, на которых они расположены.
6. Освоение работы с графическим планшетом, возможности векторного и растрового изображения предмета в программах Sketchbook by Autodesk

Обучающие (предметные):

1. познакомить с видом творчества через исторические данные (даты, события, известных личностей)
2. изучить основы (азбуку) вида творчества
3. использовать технику исполнения (последовательность) на основе специальных программ

Воспитательные (личностные):

1. создать положительную среду взаимоотношений... (со сверстниками, в командной работе над проектом, с педагогом, со взрослыми)
2. наработать (волевые) качества характера: дисциплинированности, усидчивости, аккуратности ...
3. раскрыть индивидуальное самовыражение через самореализацию-самопрезентацию (по активности ребёнка, выступления, достижения)

Развивающие (метапредметные):

1. выявить уровень способностей детей (пед. диагностика «УСД»);
2. активизировать высшие психические функции ребёнка: внимание, восприятие, память, воображение, мышление, воспроизведение;
3. развить навыки: целеустремлённости, самоорганизации, самостоятельности, последовательности процесса, творческие способности как результат воспроизведения ...

Ожидаемые результаты:

Личностные образовательные результаты:

- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные образовательные результаты:

- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей

деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;

- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;

- владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т.д., самостоятельно перекодировать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;

Предметные образовательные результаты:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойствах;

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
«Занимательная информатика»
стартовый уровень (1 год обучения)
Учебный план

Учебный план занятий

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
Блок информационный					
1.	Введение в информатику и ИКТ. Понятия "информация", социальные аспекты информатики и ИКТ.	12	6	6	устный опрос
2.	Состав и работа компьютерной системы. История вычислительной техники. Компьютер как универсальное средство для работы с информацией. Аппаратное обеспечение ПК. Виды программного обеспечения. Операционная система.	12	6	6	зачет
3.	Информационные технологии. Графические и текстовые редакторы, электронные таблицы, создание мультимедиа объектов.	12	6	6	зачет
Блок графический					
4.	Знакомство с программой Sketchbook by autodesk. Обзор всех инструментов, настройка кисти.	9	3	6	Итог. просмотр
5.	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	9	3	6	Итог. просмотр
6.	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	9	3	6	Итог. просмотр
7.	Знакомство с инструментом «Градиент». Выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	9	3	6	Итог. просмотр
Блок web-дизайн					
8.	Знакомство с программой Adobe Photoshop. Обзор всех инструментов.	12	3	9	Итог. просмотр
9.	Создание и оформление графической информации. С помощью шрифтов, текста, иллюстраций или видео.	15	6	9	Итог. просмотр
10.	Создание и оформления сайта.	15	6	9	Итоговый контроль.
ИТОГО:		114	45	69	

Формы контроля: текущий контроль, открытое занятие, конкурс, мониторинг.

Содержание учебного плана

№ п/п	Месяц	Число	Время	Кол-во	Раздел	Тема	Теория	Практика	Форма						
1	Сентябрь	6	09.00-11.20/15.00-17.20	3	Введение в информатику и ИКТ. Понятия "информация", социальные аспекты информатики и ИКТ.	Информация вокруг нас	УМК по информатике отдельным документом в виде технологических карт		устный опрос						
2		13		3		Ввод информации и память компьютера.									
3		20		3		Устройства компьютера и основы пользовательского интерфейса									
4		27		3		Поиск информации. Ищем информацию в сети Интернет.									
5	Октябрь	4		3	Состав и работа компьютерной системы. История вычислительной техники. Компьютер как универсальное средство для работы с информацией. Аппаратное обеспечение ПК. Виды программного обеспечения. Операционная система.	Текст как форма представления информации. Компьютер — основной документ подготовки текстов			УМК по информатике отдельным документом в виде технологических карт		зачет				
6		11		3		Редактирование текста. Редактируем текст.									
7		18		3		Устройства ввода графической информации.									
8		25		3		Компьютерная графика. Графический редактор. Изучаем инструменты графического редактора.									
9	ноябрь	1		3	Информационные технологии. Графические и текстовые редакторы, создание мультимедиа объектов.	Планируем работу в графическом редакторе					УМК по информатике отдельным документом в виде технологических карт		зачет		
10		8		3		Создание движущихся изображений.									
11		15		3		Создаем анимацию по собственному замыслу.									
12		22		3		Создаём слайд-шоу по выполнению проекта/ Защита итогового проекта									
13		29		3	Знакомство с программой Sketchbook by autodesk. Обзор всех инструментов, настройка кисти.	Вводная беседа. Знакомство с классом, теоретический материал, понятие «Вектор» и «растр». Обзор программы Sketchbook by autodesk							SketchBook — это сочетание растрового и векторного редакторов. В векторном режиме можно управлять любой геометрией, поскольку она описана математически и имеет промежуточные управляющие точки. Любая кривая идеально гладкая и даже при бесконечном приближении непрерывная, что позволяет создавать огромные изображения отличного качества при минимальном размере файлов. В растровом режиме SketchBook позволяет передавать любые тона и оттенки изображения. Полутоновые изображения приблизят изображение к реальности или к полученному традиционными способами (например, с помощью бумаги и карандашей).	Рисунок при помощи графического планшета и стилуса через программу Sketchbook by Autodesk Воображаемое животное Иллюстрация к любимой книге Интерьер комнаты мечты	Итог. Просмотр
14		6		3											
15		13		3											
16	Декабрь	20		3	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	Знакомство с программой Sketchbook by autodesk. Обзор всех инструментов, настройка кисти							Каждую кисть также можно изменить. Для этого выберите кисть и посмотрите на панель «Свойств кистей». Некоторые кисти можно отредактировать только базовым способом – измените их Размер и Непрозрачность. Однако большинство кистей можно отредактировать с помощью Расширенных свойств. Не бойтесь экспериментировать – есть кнопка Сброса, чтобы вернуть всё в исходное состояние. В расширенных кистях также можно изменить их тип – вы можете переключить их режим наложения или даже превратить малярную кисть в ластик или растушёвочную кисть. После выбора кисти вы можете изменить ее Размер или Непрозрачность. Их можно изменить на панели Своих кистей, но постоянно заходить туда может быть автоматически. Чтобы изменить размер кисти, вы можете использовать клавишу [и], но в соответствии с политикой неиспользования кнопок в SketchBook есть также опция «Шайба кистей».	Рисунок при помощи графического планшета и стилуса через программу Sketchbook by Autodesk Космическое путешествие Любимый супергерой	Итог. Просмотр
17		27		3											

18	Январь	10	3							
19		17	3	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	Знакомство с инструментом «Кисть», карандаш, наложение эффектов, создание иллюстраций – плакатов.	Каждую кисть также можно изменить. Для этого выберите кисть и посмотрите на панель « Свойств кистей». Некоторые кисти можно отредактировать только базовым способом – измените их Размер и Непрозрачность . Однако большинство кистей можно отредактировать с помощью Расширенных свойств. Не бойтесь экспериментировать – есть кнопка Сброса , чтобы вернуть всё в исходное состояние. В расширенных кистях также можно изменить их тип – вы можете переключить их режим наложения или даже превратить малярную кисть в ластик или растушёвочную кисть. После выбора кисти вы можете изменить ее Размер или Непрозрачность. Их можно изменить на панели Своих кистей, но постоянно заходить туда может быть автоматически. Чтобы изменить размер кисти, вы можете использовать клавишу [и], но в соответствии с политикой неиспользования кнопок в SketchBook есть также опция « Шайба кистей ».	Рисунок при помощи графического планшета и стилуса через программу Sketchbook by Autodesk	Итог . просмотр		
20		24	3				Любимое время года			
21		31	3				Портрет	Подводный мир		
22	Февраль	7	3	Знакомство с инструментом «Градиент». Выполнение сложной иллюстрации с его использованием.	Знакомство со слоями в программе Sketchbook by autodesk. С понятиями «Скетч» «Пиксель Арт». Создание первой «отрисовки» понравившейся работы.	Управлять слоями можно с помощью нескольких базовых опций: -Добавить слой : добавить новый слой выделенной поверхности. -Добавить группу : добавление аксессуара, содержащее несколько слоев (или другие группы!); воспользуйтесь ее для поддержания порядка. -Добавить изображение : поместите внешнюю картинку в свой файл. -Очистить : удалить защитный слой, не трогая слой. -Меню слоя : здесь вы можете найти больше опций.	Рисунок при помощи графического планшета и стилуса через программу Sketchbook by Autodesk	Итог . просмотр		
23		14	3				Моя будущая профессия			
24		21	3			Маленький замок на слое позволит вам заблокировать его пиксели, чтобы рисовать только на том, что уже нарисовано. Вы также можете изменить слой непрозрачности , потянув синий разделитель.	Села птичка на веточку			
25		28	3	Знакомство с программой Adobe Photoshop.	Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа Web- сайт. Классификация и web-сайтов.	Основные понятия и терминология веб - дизайна Модель сайта. Классификация сайтов по интерактивности, по частоте изменения, по использованию технологий, по функциональному назначению Интернет, всемирная паутина. Web-сайт, Web- страница, web-сервер. Изучение программы Adobe Photoshop.	Эмоции			
26	Март	7	3		Обзор всех инструментов.	Изменение, по использованию технологий, по функциональному назначению Интернет, всемирная паутина. Web-сайт, Web- страница, web-сервер. Изучение программы Adobe Photoshop.	Создание графического интерфейса для сайта	Итог . просмотр		
27		14	3		Обзор всех инструментов.					
28		21	3		Обзор всех инструментов.					
29		28	3	Создание и оформление графической информации. С помощью шрифтов, текста, иллюстраций или видео.	Web- графика.Основные графические элементы на web- страницах.				Выставочная графика, фон, логотип, баннер, визуалы. Основные графические форматы, используемые на страницах web-сайта: gif, jpeg, png. Палитра и диффузия. Эффект движения, эффект изменения прозрачности. Текстовые деформации. Банеры.	Создание графического интерфейса для сайта
30	Апрель	4	3		Создание анимации	Основные элементы, размещаемые на web- странице. Формирование образа будущего сайта. Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стилия.	Построение практического сайта и процесс Web-дизайна	Итог овы й контроль .		
31		11	3		Стилевые свойства текста					
32		18	3		Цветовые сочетания					
33		25	3	Создание и оформления сайта.	Этапы разработки web-сайта.					
34	Май	3	3		Основные правила web-дизайна.	Основные элементы, размещаемые на web- странице. Формирование образа будущего сайта. Пространственные отношения. Формы. Цветовые сочетания. Текстуры. Особенности академического стилия.	Построение практического сайта и процесс Web-дизайна	Итог овы й контроль .		
35		10	3		Использование шаблонов.					
36		16	3		Разработка сайтов в конструкторах Tilda и Wix					
37		23	3		Разработка сайтов в конструкторах Tilda и Wix					

38		30		3	Разработка сайтов в конструкторах Tilda и Wix		
	114						

Количество учебных недель	37 недель
Количество учебных дней	1 год обучения (114 час. -37 дней)
Даты начала и окончания учебного года	С 2 сентября для обучающихся второго и последующих лет обучения С ____ 09.2024 для обучающихся 1 года обучения 31.05.2025 г. (приказ № _____ от _____)
Сроки промежуточной аттестации	(по УТП) входная- октябрь Промежуточная- декабрь Рубежная- май в конце 1 года обучения
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	(по УП) в конце 1 года обучения (май)

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Аспекты	Характеристика (заполнить)
Материально-техническое обеспечение	Компьютеры; электронная доска; графические планшеты; стилусы; интернет
Информационное обеспечение	папка с материалами
Кадровое обеспечение	Один педагог дополнительного образования с СПО

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

Формами аттестации являются: Создан и разработан свой сайт; портфолио из 12 цифровых рисунков.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Мониторинг учащихся по программе «Занимательная информатика»

Инструкция по выполнению работы.

На выполнение работы по информатике отводится 1 учебный час (40 минут).

Итоговый мониторинг состоит из трех частей, включающих в себя 14 заданий. К выполнению задания части 3 учащийся переходит, сдав выполненные задания 1 и 2 частей работы.

При выполнении заданий 1 и 2 частей нельзя пользоваться компьютером, калькулятором и справочной литературой.

Часть 1 включает в себя 9 (1-9) заданий с выбором ответа. К каждому заданию даётся несколько вариантов ответа, из которых только один верный. При выполнении этих заданий нужно найти и пометить правильный ответ (поставить галочку в квадратике рядом с нужным ответом). Если Вы ошиблись, то зачеркните помеченный квадратик крестиком и пометьте верный ответ.

Часть 2 включает 4 заданий (10-13) с кратким ответом, на установление правильной последовательности, на установление соответствия. Для заданий части

2 ответ записывается в отведенном для этого месте. В случае записи неверного ответа зачеркните его и запишите рядом новый.

Часть 3 представляет собой практическое задание, которое необходимо выполнить на компьютере. Решением для этого задания является файл, который необходимо сохранить под именем Мониторинг_Фамилия.docx в своей личной папке.

При выполнении заданий можно пользоваться черновиком. Записи в черновике не учитываются при оценке работы.

Баллы, полученные Вами при выполнении заданий, суммируются. Постарайтесь выполнить как можно больше заданий и набрать наибольшее количество баллов.

Желаем Вам успеха!

Часть 1.

Часть 1 включает в себя 10 заданий (1-10) с выбором ответа. К каждому заданию даётся несколько вариантов ответа, из которых только один верный. При выполнении этих заданий нужно найти и пометить правильный ответ (поставить галочку рядом с нужным ответом). Если Вы ошиблись, то зачеркните ответ крестиком и пометьте верный ответ.

1. Отметьте устройство компьютера, предназначенное для обработки информации.

- Внешняя память;
- Оперативная память;
- Процессор;
- Монитор;
- Клавиатура.

2. Используется для длительного хранения информации.

- Жёсткий диск
- Монитор
- Процессор
- Клавиатура
- Оперативная память

3. Отметьте устройство, предназначенное для ввода информации в компьютер.

- Принтер;

Процессор;
Монитор;
Клавиатура;
Акустические колонки;
Дискета.

4. Отметьте специальные клавиши (*несколько правильных ответов*)

{End};
{Пробел};
{Shift};
{Home};
{Esc};
{PageUp};
{↑};
{Enter};
{→}.

5. Наибольший объем информации человек получает при помощи.

Обоняния
Вкусовых рецепторов
Осязания
Слуха
Зрения

6. Символы слева от курсора удаляют клавишей

HOME
BACKSPACE
DELETE
ESC
END

7. Отметьте современный информационный носитель.

Телевидение; Интернет; Телефон;
Лазерный диск; Телеграф;

8. Система условных знаков для представления информации

Программа
Ребус
Код

9. Отметьте информационный процесс (действия с информацией).

Кассета любимой музыкальной группы;
Письмо другу;
Выполнение контрольной работы;
Учебник математики

Часть 2.

Часть 2 включает 4 задания (11-14) с кратким ответом, на установление правильной последовательности, на установление соответствия. Для заданий части 2 ответ записывается в работе в отведенном для этого месте. В случае записи неверного ответа зачеркните его и запишите рядом новый.

10. Запишите, информация какого вида может быть использована в музыкальной поздравительной открытке

11. Информация – это _____

12. Восстановите хронологическую последовательность изобретения средств связи:

Почта

Интернет

Радиосвязь

Телефон

13. Установите соответствие:

Программа для создания и редактирования графических изображений

WordPad

Программа для создания презентаций

Paint

Программа для создания и редактирования текста

PowerPoint

Часть 3.

Часть 3 представляет собой практическое задание, которое необходимо выполнить на компьютере. Решением для этого задания является файл, который необходимо сохранить под именем Мониторинг_Фамилия_класс.odt в папке Документы.

14. С помощью программы MicrosoftWord оформите пригласительный билет по следующему образцу:

Пригласительный билет.

Дорогой друг!

Приглашаем тебя

9 мая 2014 года

на площадь имени Куйбышева

на праздничный парад,

посвящённый дню Побед

СПЕЦИФИКАЦИЯ

к итоговому мониторингу по информатике за курс 5 класса

1. Назначение работы

Назначение работы — итоговая проверка знаний по информатике учащихся пятого класса на основе оценки уровня овладения обучающимися содержания курса.

Работа рассчитана на учащихся 5-х классов.

2. Структура работы

Итоговый мониторинг состоит из трех частей, включающих в себя 14 заданий. К

выполнению задания части 3 учащийся переходит, сдав выполненные задания 1 и 2 частей работы.

Часть 1 включает в себя 9 (1-9) заданий с выбором ответа базового уровня сложности. К каждому заданию даётся несколько вариантов ответа, из которых только один верный.

Часть 2 включает 4 задания (10-13) базового и повышенного уровней сложности с кратким ответом, на установление правильной последовательности, на установление соответствия.

Часть 3 представляет собой практическое задание, которое необходимо выполнить на компьютере. Решением для этого задания является файл, который необходимо сохранить под именем Мониторинг_Фамилия_класс.odt в папке Документы.

Содержание заданий разработано по основным темам курса информатики за 5 класс,

объединенным в следующие тематические блоки:

- «Компьютер для начинающих»,
- «Информация вокруг нас»,
- «Подготовка текстов на компьютере»,
- «Компьютерная графика».

Содержанием работы охватывается основное содержание курса информатики за 5 класс, важнейшие его темы, наиболее значимый в них материал, однозначно трактуемый в большинстве преподаваемых в школе вариантов курса информатики.

Мониторинг содержит задания из всех тематических блоков.

Распределение заданий по частям мониторинга представлено в таблице 1.

Таблица 1

Распределение заданий по частям мониторинга

Части работы	Число заданий	Максимальный первичный балл	Процент максимального первичного балла за задания данной части от максимального балла за всю работу (17)	Тип заданий
Часть 1	9	9	59%	С выбором ответа
Часть 2	4	4	24%	С кратким ответом, на установление правильной последовательности, на установление соответствия.
Часть 3	1	3	17%	
Итого:	14	16	100%	

3. Система оценивания отдельных заданий и мониторинга в целом

Выполнение каждого задания части 1 и части 2 мониторинга оценивается в один балл.

Максимальное количество баллов, которое можно получить за выполнение заданий части 1, равно 9.

Максимальное количество баллов, которое можно получить за выполнение заданий части 2, равно 4.

Максимальное число баллов 3 задания части 3 составляет 3 балла.

Максимальное количество баллов, которое можно получить за выполнение всех заданий мониторинга, равно 16 баллов.

4. Распределение заданий по уровню сложности

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий в отношении опорного учебного материала, показывают, какой уровень освоения опорного учебного материала ожидается от выпускника. Эти результаты потенциально достигаемы большинством учащихся и выносятся на итоговую оценку как задания базового уровня (исполнительская компетентность).

Планируемые результаты, характеризующие систему учебных действий, расширяющих и углубляющих опорную систему, достигаются отдельными мотивированными и способными учащимися; они не отрабатываются со всеми группами учащихся в повседневной практике, но могут включаться в материалы итогового контроля.

Это задания повышенного уровня.

Часть 1 мониторинга содержит 9 заданий базового уровня сложности.

Часть 2 содержит 1 задание базового уровня сложности и 3 задания повышенного уровня сложности.

Часть 3 мониторинга состоит из 1 практического задания, которое предусматривает компетентности повышенного уровня сложности (форматирование текста и правильность сохранения файла).

Для оценки достижения базового уровня используются задания с выбором ответа. Достижение уровня повышенной подготовки проверяется с помощью заданий на установление правильной последовательности, на установление соответствия и заданий с кратким ответом.

Распределение заданий по уровням сложности представлено в таблице 2.

Таблица 2

Распределение заданий по уровням сложности

Уровень сложности заданий	Число заданий	Максимальный первичный балл	Процент максимального первичного балла за задания данного вида деятельности от максимального балла за всю работу (16)
Базовый	10	10	65
Повышенный	4	6	35
Итого:	14	16	100%

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.**Методы обучения:**

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Игровой
- Дискуссионный
- Проектный

Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная
- Практическое занятие
- Открытое занятие
- Беседа
- Выставка
- Галерея
- Защита проекта
- Игра

Педагогические технологии с указанием автора:

- Технология индивидуального обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология модульного обучения
- Технология дифференцированного обучения
- Проектная технология
- Здоровьесберегающая технология. Ссылка:

Дидактические материалы:

- Раздаточные материалы
- Инструкции
- Технологические карты
- Образцы изделий

1.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

№	Наименование	Автор	Издательство и год издания
1	Информатика: Учебник для 5 класса.	Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
2	Преподавание курса информатики 5-7 кл: методическое пособие для учителя.	Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013
3	Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие	Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007
4	Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов	Л.Л. Босова, А.Ю. Босова	М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007.

<https://design.tutsplus.com/ru/tutorials/the-beginners-guide-to-sketchbook-pro--cms-30592>

<https://compsch.com/programs/rabotaem-v-programme-sketchbook-pro.html>

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 203213900564843355954824568531281433305066908432

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 11.10.2024 по 11.10.2025