

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Департамент образования Ханты – Мансийского автономного округа - Югры**  
**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Большелеушинская СОШ»**

РАССМОТРЕНО

руководитель методического объединения  
учителей естественно-математического  
цикла

 / Щенников Ю.А./

Протокол №1 от «24» августа 2023 г.

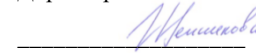
СОГЛАСОВАНО

заместитель директора

 /Груздева И.В./

УТВЕРЖДЕНО

Директор

 /Щенникова С.А./

Приказ № 56-од от «25» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**Внеурочной деятельности «Занимательная информатика»**

**для 1-2 классов начального общего образования**

**на 2023-2024 учебный год**

## Пояснительная записка

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; управление объектами и процессами.

Пропедевтический этап обучения информатике и ИКТ в начальной школе является наиболее благоприятным этапом для формирования инструментальных личностных ресурсов. Поэтому он может стать основой всего школьного образования для формирования метапредметных образовательных результатов – освоенных обучающимися на базе одного, нескольких или всех учебных предметов способов деятельности, применимых как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях.

Программа «Занимательная информатика» рассчитана на детей младшего школьного возраста, то есть для учащихся 1-4 классов.

Содержание настоящей программы направлено на достижение следующих **целей**:

- формирование общеучебных умений и навыков на основе средств и методов информатики и ИКТ, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать ее результаты;
- пропедевтическое (предварительное, вводное, ознакомительное) изучение понятий основного курса школьной информатики, обеспечивающее целенаправленное формирование общеучебных понятий, таких как «объект», «система», «модель», «алгоритм» и др.;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся.

Для достижения поставленных целей в процессе изучения материала программы необходимо решить следующие **задачи**:

- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- организовать работу в виртуальных лабораториях, направленную на овладение первичными навыками исследовательской деятельности, получение опыта принятия решений и управления объектами с помощью составленных для них алгоритмов;
- организовать компьютерный практикум, ориентированный на:
  - формирование умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов);

- овладение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
  - формирование умений и навыков самостоятельной работы; стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- создать условия для овладения основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умения правильно, четко и однозначно формулировать мысль в понятной собеседнику форме; умения выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе.

Занятия проводятся по 1 часу 1 раз в неделю в 1 – 2 классах 34 часа в год. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

### Предметные образовательные результаты

В результате освоения курса информатики школьники

*получат представление:*

- о понятии «информация» — одном из основных обобщающих понятий современной науки, о понятии «данные», о базовых понятиях, связанных с хранением, обработкой и передачей данных;
- о компьютерах — универсальных устройствах обработки информации, связанных в локальные и глобальные сети;
- о мировых сетях распространения и обмена информацией,
- о направлениях развития компьютерной техники (суперкомпьютеры, мобильные вычислительные устройства и др.);

*будут сформированы:*

- основы алгоритмической культуры;
- навыки коммуникации с использованием современных средств ИКТ, включая непосредственное выступление перед аудиторией и дистанционное общение (с опорой на предшествующее использование в различных предметах),
- представления о необходимости учёта юридических аспектов использования ИКТ, о нормах информационной этики.

*Ученик научится:*

- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- иметь представление о способах кодирования информации;

- уметь кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- определять устройства компьютера, моделирующие основные компоненты информационных функций человека;
- различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
- запускать программы из меню Пуск;
- уметь изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;

Ученик получит возможность:

- уметь применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- уметь применять простейший графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- уметь выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор и табличного процессора MSOfficeExcel;
- знать о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.

### **Метапредметные образовательные результаты**

Основные *метапредметные образовательные результаты*, достигаемые в процессе пропедевтической подготовки школьников в области информатики и ИКТ:

- уверенная ориентация учащихся в различных предметных областях за счет осознанного использования при изучении школьных дисциплин таких общепредметных понятий как «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение основными общеучебными умениями информационно-логического характера: анализ объектов и ситуаций; синтез как составление целого из частей и самостоятельное достраивание недостающих компонентов; выбор оснований и

критериев для сравнения, классификации объектов; обобщение и сравнение данных; подведение под понятие, выведение следствий; установление причинно-следственных связей; построение логических цепочек рассуждений и т.д.,

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; прогнозирование – предвосхищение результата; контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- 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;
- широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом, гипертекстом, звуком и графикой в среде соответствующих редакторов; создание и редактирование расчетных таблиц для автоматизации расчетов и

визуализации числовой информации в среде табличных процессоров; хранение и обработка информации в базах данных; поиск, передача и размещение информации в компьютерных сетях), навыки создания личного информационного пространства;

- опыт принятия решений и управления объектами (исполнителями) с помощью составленных для них алгоритмов (программ);
- владение базовыми навыками исследовательской деятельности, проведения виртуальных экспериментов; владение способами и методами освоения новых инструментальных средств;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме; умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### **Личностные образовательные результаты**

В результате освоения программы «Занимательная информатика» учащиеся получают:

- широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;



- основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Содержание программы 1 год обучения**

#### *Знакомство с персональным компьютером*

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики. Человек и компьютер. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

#### *Изучение простейшего графического редактора*

Меню и интерфейс графического редактора. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов. Создание надписей в графическом редакторе. Создание рисунков с помощью клавиши Shift. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Объединение фрагментов.

Проекты:

«Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы», «Мой северный край»,  
«Зимние краски», «Поздравительная открытка».

### *Освоение клавиатурного тренажёра*

Интерфейс клавиатурного тренажера. Позиции пальцев. Запуск и выключение учебной программы (компьютерного тренажера).

Тренировка набора букв

- "а" и "о",
- "а", "л", "м", "р", "ы",
- "в" и "л",
- "д" и "ы",
- "е" и "н",
- "и" и "т",
- "м" и "ь",
- "п" и "р"

### *Знакомство с текстовым процессором MSOfficeWord*

Интерфейс текстового процессора. Правила ввода букв, удаления символов. Специальные клавиши для набора заглавных букв, удаления символов, перехода в следующую строку.

Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Игры:

- «Подбери слова»,
- «Путешествие в мир Анаграмм»,
- «Собери клавиатуру».

*Обобщающее повторение*

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.

*Информация вокруг тебя. Человек и компьютер*

Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.

Понятия «информация», «информационный объект», «информационный процесс», «источник информации», «приёмник информации», «естественный источник информации», «искусственный источник информации».

Человек и информация. Виды информации. Классификация видов информации по способам восприятия и представления. Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.

*Кодирование информации*

Знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование». Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила кодирования и декодирования слов и текста. Кодирование информации с помощью букв русского и английского алфавитов. Индейская азбука, азбука Морзе, флажковая (семафорная) азбука, Код Цезаря. азбука пляшущих человечков. Правила ввода букв и слов, удаления символов, форматирования и редактирования текста в MSOfficeWord.

*Числовая информация и компьютерные программы.*

Вычисление значений арифметических выражений с помощью программы Калькулятор. Понятия «таблица», «ячейка», «столбец», «строка», «диапазон ячеек». Создание и оформление таблиц для решения задач в MSOfficeWord.Интерфейс MSOfficeExcel. Границы ячеек. Создавать электронные таблицы в Excel, выполнение в них расчётов по вводимым пользователем формулам. Выполнение расчетов. Табличное решение математических задач в MSOfficeExcel.

#### *Учимся создавать презентации в MSOfficePowerPoint*

Знакомство с мультимедиа технологиями. Интерфейс MSOfficePowerPoint. Меню программы. Запуск готовых презентаций. Создание и дизайн слайда. Работа с текстом в презентации. Знакомство с объектами WordArt. Вставка готовых фигур и рисунков. Знакомство с понятием «анимация». Настройка анимации. Работа над творческим проектом. Защита творческих проектов.

#### *Обобщающее повторение*

Закрепление основных понятий, изученных в течение года. Проверка сформированности навыков работы с ПК.

## Тематическое планирование программы 1 -2 классы

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
1.			<u>Техника безопасности и организация рабочего места в кабинете информатики.</u>	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.	Презентация ТБ	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Расширение кругозора учащихся.	Формирование чувства ответственности, навыков защиты.
2.			<u>Человек и компьютер.</u>	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Анализировать устройства компьютера с точки зрения организации процедур ввода, хранения, обработки, вывода и передачи информации; определять технические средства, с помощью которых может быть реализован ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.	Презентация «Устройство ПК» <i>Презентация</i> «Компьютер на службе у человека»	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
3.			<u>Инструменты для рисования.</u>	Интерфейс графического редактора.	Анализировать пользовательский интерфейс используемого программного средства; определять условия и возможности	Презентация «Инструменты графического редактора Paint», Программное приложение Paint	Создание представления о компьютерной графике, графическом изображении, рисунке. Поиск и выделение	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса, графического умения.	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
					применения программного средства для решения типовых задач		необходимой информации		
4.			<u>Освоение среды графического редактора Paint.</u>	Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.	Анализировать интерфейс Paint; определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач	Программное приложение Paint	Использование готовых форм при создании и редактировании изображений.	Развитие логического и композиционного мышления, художественного вкуса. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
5. 5			<u>Сохранение рисунка на диске. Открытие файла с рисунком</u>	Меню и интерфейс графического редактора.	Анализировать интерфейс Paint для решения типовых задач.	Программное приложение Paint. Презентация «Как сохранять и открывать рисунки»	Развитие умения сохранять и открывать файлы.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов	Формирование чувства ответственности за качество личной ИС
6.			<u>Построения с помощью клавиши Shift.</u>	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью клавиши Shift.	Определять возможности применения инструментов Paint для решения типовых задач	Программное приложение Paint.	Развитие умений использования клавиши Shift для создания изображений в среде графического редактора Paint.	Развитие художественного вкуса, графического умения, умения использования специальных клавиш для создания изображений.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
7.			<u>Работа с фрагментами рисунков.</u>	Инструменты рисования. Создание рисунков с помощью инструментов Выделение.	Выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов, сохранять рисунок в файле и открывать файл.	Программное приложение Paint.	Развитие умений использования инструментов графического редактора Paint.	Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
8.			<u>Проект «Птицы»</u>	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	Использовать графический редактор для создания и редактирования изображений по заданному алгоритму построения. Определять инструменты графического редактора для выполнения операций по созданию изображений.	Программное приложение Paint.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
9.			<u>Проект «Зоопарк»</u>						
10.			<u>Проект «Зоопарк»</u>						
11.			<u>Проект «Цветы для мамы»</u>						
12.			<u>Проект «Цветы для мамы»</u>						
13.			<u>Проект «Мой северный край». Ландшафт. Животные.</u>						
14.			<u>Проект «Мой северный край». Объединение фрагментов.</u>						
15.			<u>Проект «Мой северный край». Объединение фрагментов.</u>						
16.			<u>Проект «Зимние краски».</u>						
17.			<u>Проект «Зимние краски».</u>						
18.			<u>Проект «Поздравительная открытка»</u>	Графический редактор Paint, Работа с	Использовать графический редактор для	Программное приложение Paint. Презентация			

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
19.			<u>Проект «Поздравительная открытка»</u>	фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.	создания и редактирования изображений и надписей по заданному алгоритму построения.	«Создание надписей в Paint»			
20.			<u>Знакомство с клавишами компьютерной клавиатуры.</u>		Изучение клавиатуры, способов написания заглавных букв, цифр и специальных знаков.	Презентация «Знакомство с клавиатурой». Презентация "Клавиатурный тренажёр (инструкция пользователя)" ( <a href="http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps">http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/bc8def76-a270-4084-90ae-e39a9e1fbf1c/2_1.pps</a> )	Освоение азов слепого метода печати десятью пальцами.	Управлять своей познавательной и учебной деятельностью посредством постановки целей, планирования, коррекции своих действий и оценки успешности усвоения. Осуществлять самоконтроль и взаимоконтроль.	Положительное отношение к процессу познания, развитие творческих способностей учащихся, воспитание чувства уверенности у учащихся.
21.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а" и "о". Игра «Тренируем пальчики».</u>	Решение развивающих логических задач. Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а" и "о"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а" и "о" (38053) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0c53c235-feac-4b77-beda-16fc1b500f86/?</a> )	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированность и навыков набора текстовой	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды,



№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
								информации с клавиатуры.	формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
22.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "а", "л", "м", "р", "ы".</u> <u>Игра «Тренируем пальчики».</u>	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "а", "л", "м", "р", "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "а", "л", "м", "р", "ы" (N 38054) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0d0eaa12-3ba7-4ac3-ac51-a1ac75abf459/?</a> )	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант и пробелы		
23.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "в" и "л".</u> <u>Игра «Тренируем пальчики».</u>	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "в" и "л"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "в" и "л" (N 38055) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/0e54ccc1-da49-4ae2-87b6-00cc0535ee5d/?</a> )	Формирование умений и навыков набора текста, состоящего из фраз, которые начинаются с большой буквы, имеют знаки препинания.		
24.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "д" и "ы".</u> <u>Игра «Тренируем пальчики».</u>	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "д" и "ы"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "д" и "ы" (N 184062) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bf5a23b2-686f-4f2f-8e95-a01807c8b1d6/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/bf5a23b2-686f-4f2f-8e95-a01807c8b1d6/?</a> )	Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре		
25.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "е" и "н".</u> <u>Игра «Тренируем пальчики».</u>	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "е" и "н"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "е" и "н" (N 184023) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5b8b5682-1ff7-4dfd-9e5d-0c76f206d1a8/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5b8b5682-1ff7-4dfd-9e5d-0c76f206d1a8/?</a> )	Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре		Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий,

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
26.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "и" и "т".</u> Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "и" и "т"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "и" и "т" ( N 184024) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5df49e8d-4201-4fa7-8664-3f7d26852080/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/5df49e8d-4201-4fa7-8664-3f7d26852080/?</a> )	Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре		формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
27.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "м" и "ь".</u> Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "м" и "ь"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере.	Клавиатурный тренажёр для букв "м" и "ь" (N 184055) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/816702de-7a60-4a31-a917-62b8dd03ed60/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/816702de-7a60-4a31-a917-62b8dd03ed60/?</a> )	Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре		
28.			<u>Изучение расположения на клавиатуре и набора букв "п" и "р".</u> Игра «Тренируем пальчики».	Решение развивающих логических задач. Тренировка набора букв "п" и "р"	Тренировка набора букв в клавиатурном тренажере. Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств	Клавиатурный тренажёр для букв "п" и "р" (N 184057) ( <a href="http://school-collection.edu.ru/catalog/res/a6a1ff3f-e257-49cb-97d9-c98ffa35e93c/?">http://school-collection.edu.ru/catalog/res/a6a1ff3f-e257-49cb-97d9-c98ffa35e93c/?</a> )	Формирование основных приемов набора текста на клавиатуре		
29.			<u>Игра «Подбери слова»</u>	Коллективное решение развивающих логических задач. Правила ввода букв, удаления символов.	Закрепление умений набора букв в MSOfficeWord	Файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MSOfficeWord	Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
									применять свои способности в коллективной деятельности. Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
30.			<u>Игра «Путешествие в мир Анаграмм»</u>	Понятие «анаграмма», способы разгадывания анаграмм. Правила ввода букв, удаления символов.	Закрепление умений набора букв в MSOfficeWord. Коллективное и самостоятельное разгадывание анаграмм.	Презентация «Путешествие в мир Анаграмм», файлы - заготовки к занятию \, выполненные в MSOfficeWord	Выполнение заданий по отработке навыков работы на клавиатуре компьютера	Создают алгоритм деятельности при решении проблем поискового характера.	Развитие познавательного интереса и творческих способностей, формирование коммуникативной культуры. Развитие умений определять наиболее рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной
31.			<u>Игра «Собери клавиатуру»</u>	Знание расположения русских букв на клавиатуре. Правила ввода букв, удаления символов. Создание надписей в графическом редакторе.	Закрепление умений набора букв в MSOfficeWord	Презентация «Где место клавише?»	Выполнение заданий по закреплению знаний о расположении клавиш компьютерной клавиатуры	Составляют план и последовательность действий. Распределяют функции и объем заданий. Устанавливают рабочие отношения, учатся эффективно сотрудничать и	рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной
32.			<u>Игра «Весёлые художники»</u>	Решение развивающих	Использование текстового	MSOfficeWord, графический	Выполнение заданий по закреплению	эффективно сотрудничать и	способности в коллективной

№ п/п	Дата		Тема	Основное содержание	Характеристика деятельности	Программный продукт / ЭОР	Результаты обучения		
	План	Факт					Предметные	Метапредметные	Личностные
				логических задач. Коллективное и самостоятельное решение логических задач, выполнение творческих заданий. Создание изображений и надписей в графическом редакторе.	редактора для создания текста. Грамотно управлять компьютерными программами.	редактор Paint. Презентация к игре.	знаний о расположении клавиш компьютерной клавиатуры, созданию компьютерных рисунков. Уметь выбирать инструмент рисования в зависимости от задач по созданию графического объекта.	способствовать продуктивной кооперации. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	деятельности. Формирование умения использовать монолог и диалог для выражения и доказательства своей точки зрения, толерантности, терпимости к чужому мнению, к противоречивой информации.

### Тематика проектов

№ п/п	Тема проекта	Кол-во часов
<i>1-й год обучения</i>		
1.	Проект «Птицы».	1
2.	Проект «Зоопарк».	2
3.	Проект «Цветы для мамы».	2
4.	Проект «Мой северный край».	2
5.	Проект «Зимние краски».	2
6.	Проект «Поздравительная открытка».	2
7.	Создание учебной презентации на свободную тему в MSOfficePowerPoint	9

### Список литературы:

1. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 2.1998
2. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999
3. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
4. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование №1, 2. 3, 4. 2001
5. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников// Информатика и образование. – 1997. - №2. – С13.
6. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 245 с.
7. Можаров М.С., Сликишина И.В. **Теория и методика обучения информатике.** Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.
8. Т.А. Прищепа Преподавание программирования в среде КуМир. Методическое пособие /Томский государственный университет – Томск. 2002.

### Интернет – ресурсы:

1. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
2. ОАО "Издательство "Просвещение" <http://school-collection.edu54.ru/catalog/rubr/18fd93c9-c986-cf56-bf3e-6eb14efbf1fb/134291/>
3. <http://kpolyakov.narod.ru/school/kumir.htm>
4. <http://vashechudo.ru/raznoe/zagadki/detskie-zagadki-po-informatike-s-otvetami.html>
5. <http://ifthen.pp.ua/rebusy.html>
6. Моргунова Е.Л. Дидактический материал для изучения графического редактора. (Адрес: <http://klyaksa.net/htm/kopilka/mel/index.htm>)
7. Метод проектов - Материал из Википедии — свободной энциклопедии([http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%90%D0%92%D0%94\\_%D0%90%D0%92%D0%94](http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%90%D0%92%D0%94_%D0%90%D0%92%D0%94))
8. Загадки (<http://www.zagadki.org/riddles/animals/1>)
9. Картинки для пошагового рисования (<http://qushlawich.ru/http://www.kalyamalya.ru/> )

## Приложения к программе

---

### Компьютерные загадки.

На компьютерном столе  
Помогает она мне.  
Колесиком и кнопкой  
Я управляю ловко. (Мышка)

Если я в игру играю,  
То на кнопки нажимаю.  
Кнопки, рычаги и хвостик...  
Догадались? Это... (джойстик)

Компьютер будет молчалив,  
Коль нет с ним рядом дев таких.  
А если есть, он говорит,  
Поет, играет и пицтит.  
Стоят над ним в сторонке  
Близняшки две —... (колонки)

Вставишь диск в него, и вот —  
Заработал... (дисковод)

Много кнопок, цифры, буквы,

«Enter», «Shift», «F2», «F5»,  
На английском и на русском  
Можно, дети, с ней писать.  
Пальцами стучу по ней.  
Кто она? Скажи скорей! (Клавиатура)

Клавиатуру изучаю,  
Где буквы, я запоминаю.  
Я неуверенно и робко  
Текст набирал и жал на... (кнопки)

С помощью такого устройства  
Откопировать книгу можно.  
Тексты, картинки любые  
Станут с ним цифровыми. (Сканер)

На нем информацию можно читать,  
Картинки смотреть и в игры играть. (Монитор)

Указатель на экране  
Буквам всем укажет место.  
С ним работать легче станет,  
Он — экранная пометка.  
На экране видит взор,  
А мигает мне... (курсор)

## Проект

### Тема: «Поздравительная открытка»

*Тип проекта:* краткосрочный.

*Краткая аннотация проекта*

Данный проект направлен на

- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения знаний в области истории, технологии изготовления продукта, на расширение кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами графического редактора Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

*Результат (проектный продукт):* векторный рисунок-открытка.

*Целевые образовательные стандарты:*

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в самостоятельно, воспитывать информационную культуру.



*Вопросы, направляющие проект:*

Основополагающий вопрос: Что может стать хорошим, оригинальным подарком?

Проблемные вопросы:

- Как бы ты выразил свое праздничное настроение?
- Что бы ты хотел подарить другу?
- Смог бы ты сделать оригинальный подарок?

Учебные вопросы:

- Почему люди поздравляют друг друга?
- Как можно поздравить родителей, друзей?
- Когда и где появилась первая поздравительная открытка?
- Как она выглядела?
- Почему открытки получили большую популярность?
- Когда появились первые открытки? Какие они были?
- Из каких материалов изготавливают открытки?
- Кто такой дизайнер?
- Можно ли сделать открытку на компьютере?

*Сведения о проекте:*

Необходимые начальные знания, умения, навыки:

- знать меню, основные и их назначение инструменты Paint,

- правила безопасности труда и личной гигиены;
- организовать свое рабочее место;
- умение работать с палитрой.

### **План проведения проекта**

#### 1. Организационный этап:

- стартовая презентация,
- фронтальная беседа.

#### 2. Подготовительный этап:

- определение целей и задач;
- составление плана работы.

#### 3. Основной этап:

- изучение открыток и чтение поздравлений;
- систематизация материала.

#### 4. Заключительный этап.

- создание открыток,
- демонстрация,
- рефлексия.

## Проект

### Тема: «Птицы»

*Тип проекта:* краткосрочный, коллективный.

*Краткая аннотация проекта*

Проект направлен на

- знакомство детей с птицами, проживающими в разных странах.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

*Результат (проектный продукт):* векторный рисунок-коллаж.

*Целевые образовательные стандарты:*

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

*Вопросы, направляющие проект.*

Основополагающий вопрос: Кто такие птицы?

Проблемный вопрос: Почему в разных странах живут разные птицы?

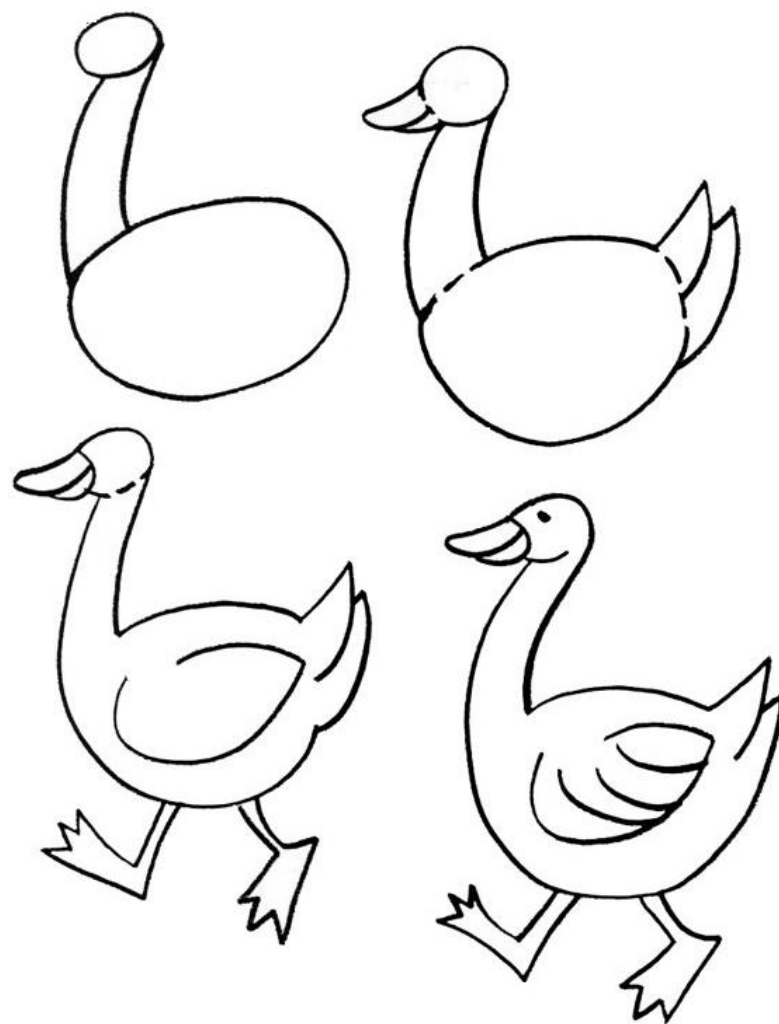
Учебные вопросы:

1. Где живут попугаи?
2. Жили у бабуси ...?
3. Кто такие пеликаны?
4. Как нужно помогать птицам зимой?

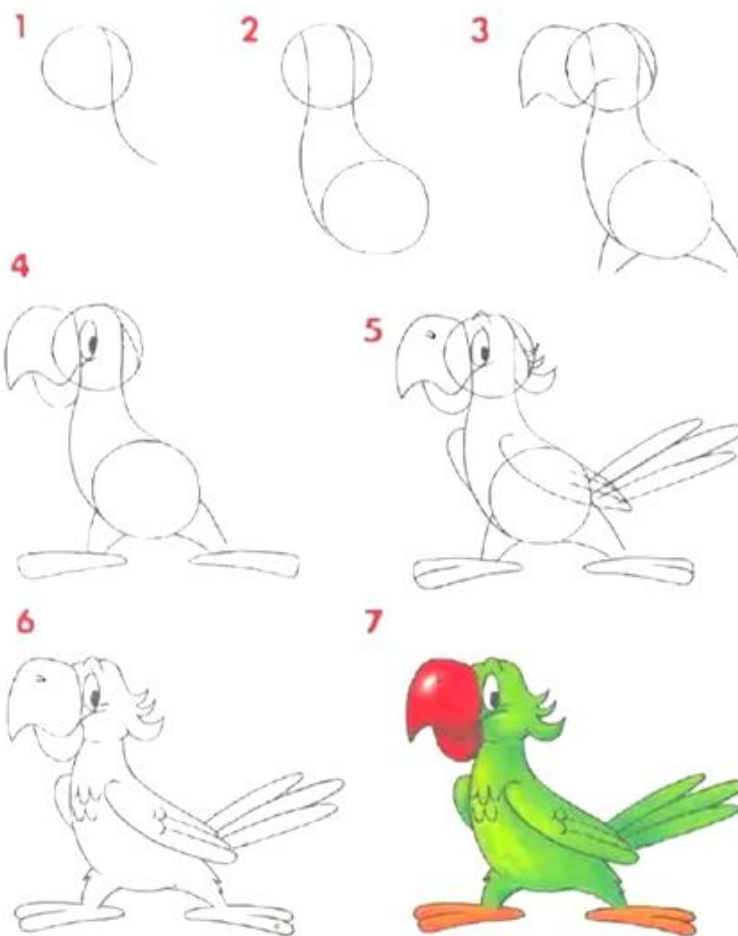
*План реализации проекта:*

1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретной птицы).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание презентации работ совместно с учителем.
7. Рефлексия.

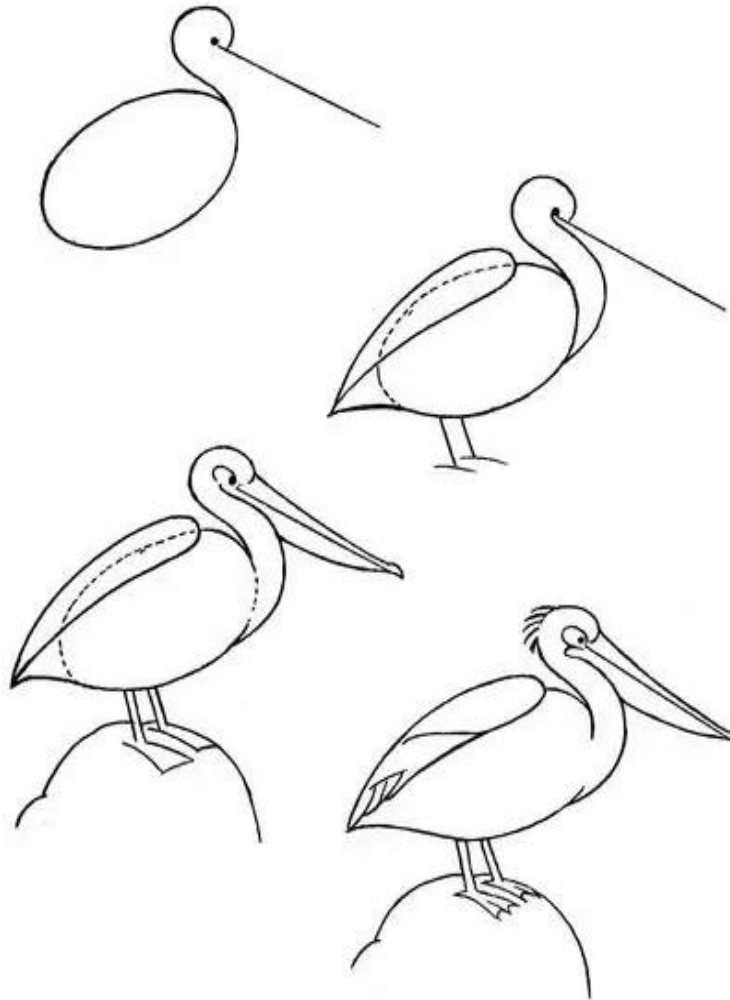
**ПАМЯТКА «Как нарисовать гуся?»**



**ПАМЯТКА «Как нарисовать попугая?»**



**ПАМЯТКА «Как нарисовать пеликана?»**



## Проект Тема: «Зоопарк»

*Тип проекта:* краткосрочный, коллективный.

*Краткая аннотация проекта*

Проект направлен на

- знакомство детей с животными, проживающими в неволе - зоопарках.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

*Результат (проектный продукт):* векторный рисунок-коллаж.

*Целевые образовательные стандарты:*

6. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
7. Расширять знания и кругозор детей.
8. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
9. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
10. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

*Вопросы, направляющие проект.*

Основополагающий вопрос: Кто из животных живет в зоопарке?



Проблемный вопрос: Почему животные попадают в зоопарк?

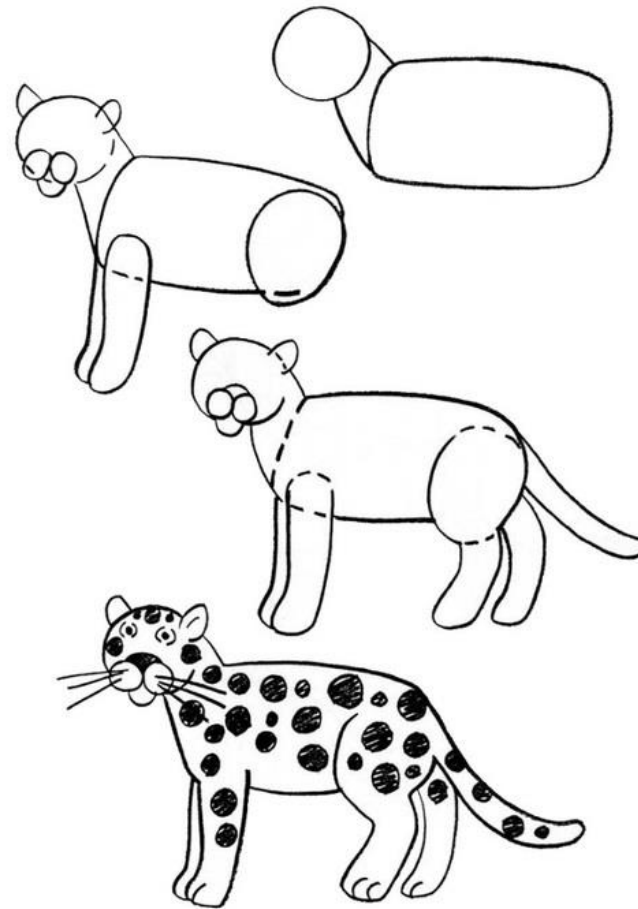
Учебные вопросы:

5. Как животные оказались в зоопарке?
6. Кто о них заботится?
7. Почему надо беречь природу, птиц и зверей?

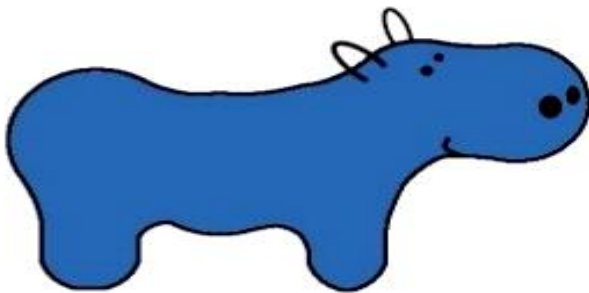
*План реализации проекта:*

8. Организационный момент.
9. [Введение в тему](#).
10. Постановка проблемных вопросов.
11. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
12. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
13. Создание коллажа.
14. Рефлексия.

**ПАМЯТКА «Как нарисовать леопарда?»**



**ПАМЯТКА «Как нарисовать бегемота?»**



### Физминутка «Зайцы утром рано встали»

Зайцы утром рано встали,  
Весело в лесу играли.  
По дорожкам прыг-прыг-прыг!  
Кто к зарядке не привык? *(Прыжки на месте)*  
Вот лиса идет по лесу.  
Кто там скачет, интересно? *(Ходьба на месте)*  
Чтоб ответить на вопрос,  
Тянет лисонька свой нос. *(Потягивания – руки вперед)*  
Но зайчата быстро скачут.  
Как же может быть иначе? *(Прыжки на месте)*  
Тренировки помогают!  
И зайчата убегают. *(Бег на месте)*  
Вот голодная лиса *(Ходьба на месте)*  
Грустно смотрит в небеса. *(Потягивания – руки вверх)*  
Тяжело вздыхает. *(Глубокие вдох и выдох)*

Садится, отдыхает. *(Дети садятся за столы)*

### Физминутка «Индюк»

Ходит по двору индюк *(Шаги на месте)*  
Среди уток и подруг.  
Вдруг увидел он грача *(Остановиться, удивленно посмотреть вниз)*  
Рассердился сгоряча.  
Сгоряча затопал *(Потопать ногами)*  
Крыльями захлопал *(Руками, словно крыльям, похлопать себя по бокам)*  
Весь раздулся, словно шар *(Руки на поясе)*  
Или медный самовар *(Сцепить округленные руки перед грудью)*  
Затряс бородою *(Помотать головой, приговаривая «бала – бала – бала», как индюк)*  
Понесся стрелою. *(Бег на месте)*

**Проект Тема: «Цветы для мамы».**

*Тип проекта:* краткосрочный, коллективный.

*Краткая аннотация проекта*

Проект направлен на

- знакомство детей с различными цветковыми растениями (цветами), культурными, так и ку.
- развитие у учащихся творческого мышления, воображения, фантазии;
- расширения кругозора;
- умение применить знания и навыки работы с инструментами и фрагментами в графическом редакторе Paint,
- заинтересовать и выявить способности детей в области компьютерной графики.

*Результат (проектный продукт):* векторный рисунок-коллаж.

*Целевые образовательные стандарты:*

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

*Вопросы, направляющие проект.*

Основополагающий вопрос: Какие цветы растут в лесу, а какие в саду?

Проблемный вопрос: Почему люди выращивают цветы?

Учебные вопросы:

1. Кто такой нарцисс?
2. Что представляет собой тюльпан?
3. Почему надо беречь природу, цветы?

*План реализации проекта:*

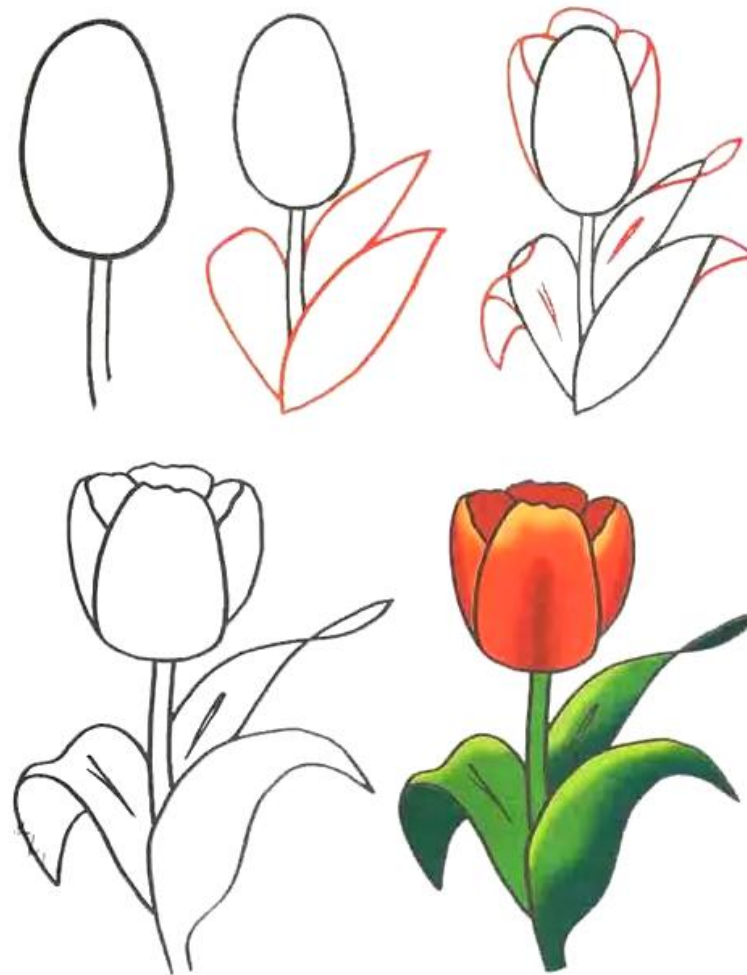
1. Организационный момент.
2. Введение в тему.
3. Постановка проблемных вопросов.
4. Выбор задания (рисунка конкретного животного).
5. Выполнение проекта (рисунка по карточке-заготовке).
6. Создание коллажа.
7. Рефлексия.

**Загадки**

(организационный этап, мотивация)

Листок - стрелочкой, Цветок - тарелочкой, А стебель-былинка Завит, как пружинка (Вьюнок)	На клумбе у окошка Посажена картошка. Цветки её огромные И светлые, и тёмные (Георгины)
Яркие, как пламя, Мы однофамильцы С мелкими гвоздями. Полубуйтесь дикими Алыми ... (Гвоздиками)	На солнечной опушке В траве стоит она. Лиловенькие ушки Тихонько подняла. И тут поможет нам смекалка - Все зовут цветок ... (Фиалка)
Куст оконный и балконный. Лист - пушистый и душистый, А цветы на окне - Словно шапка в огне (Герань)	На окне, на полке Выросли иголки Да цветки атласные - Алые и красные (Кактус).
Цветочек этот голубой Напоминает нам с тобой О небе — чистом-чистом, И солнышке лучистом (Незабудка)	У извилистой дорожки Растёт солнышко на ножке. Как дозреет солнышко, Будет горстка зёрнышек. (Подсолнух)
Цветик желто-золотистый, Как цыпленочек, пушистый. Сразу вянет от мороза Наша неженка... (Мимоза)	Пышный, круглый, как кочан, Головой нам покачал. Летом расцветает он, Замечательный... (Пион)

**ПАМЯТКА «Как нарисовать тюльпан?»**

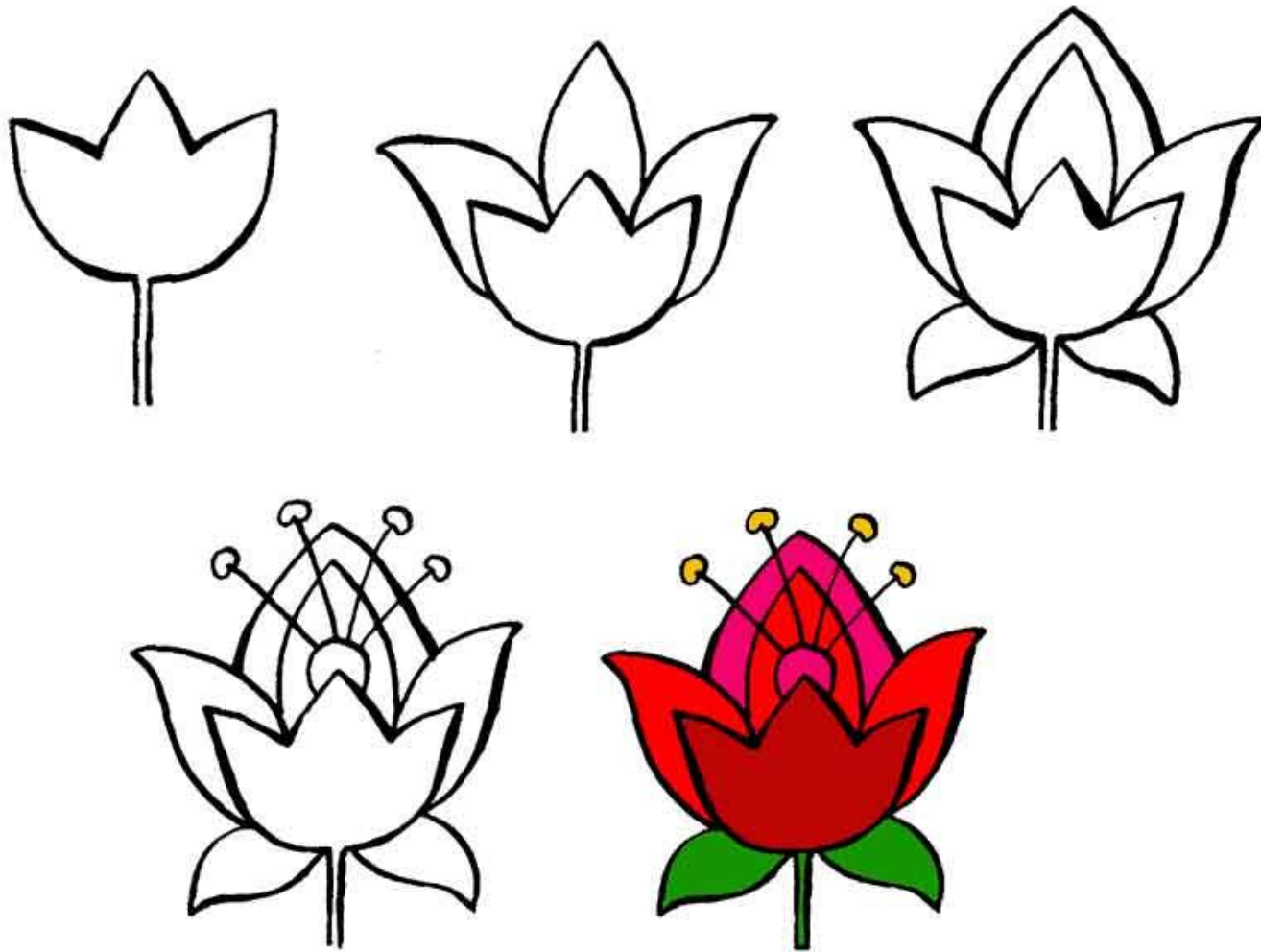




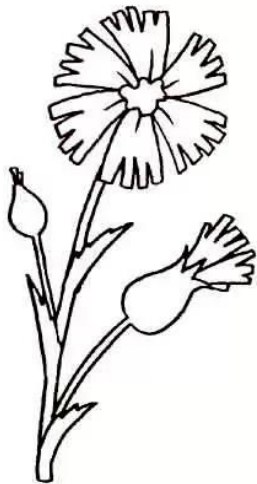
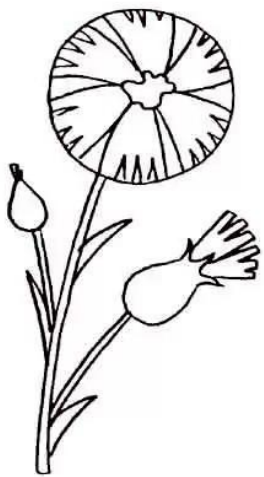
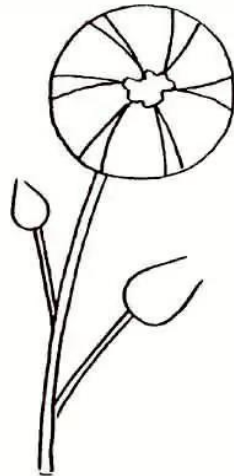
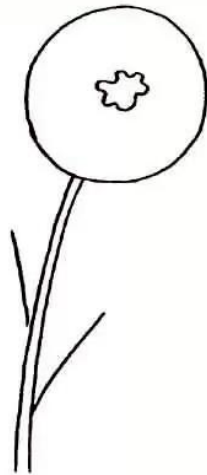
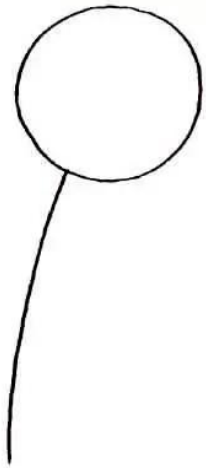
**ПАМЯТКА «Как нарисовать нарцисс?»**



**ПАМЯТКА «Как нарисовать сказочный цветочек?»**



**ПАМЯТКА «Как нарисовать василёк?»**



## Стихотворение

### «Берегите природу!»

На земле исчезают цветы, с каждым годом заметнее это.  
Меньше радости и красоты оставляет нам каждое лето.  
Откровенье цветов луговых нам понятно было едва ли.  
Беззаботно топтали мы их и безумно, безжалостно рвали.

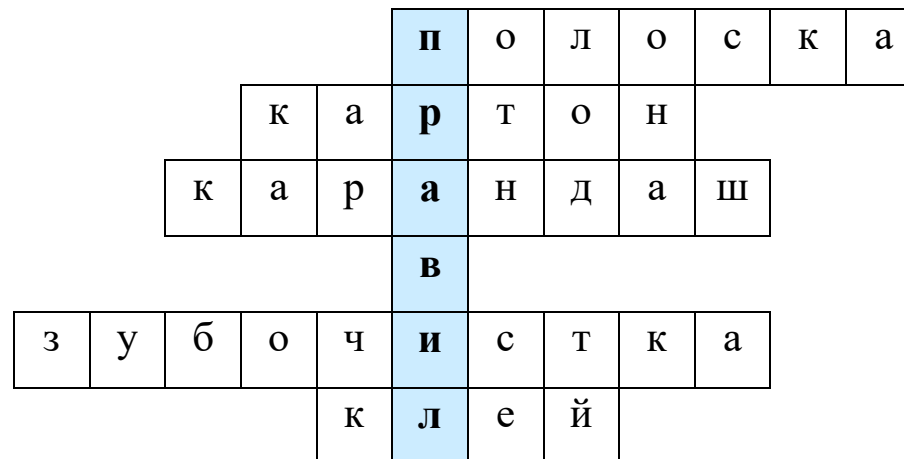
В нас молчало безумное «стой». Нам казалось все мало и мало.  
А потом в толчее городской мы охапки тащили устало.  
И не ведали, как из под ног, молчаливо, дыша еле-еле,  
Обреченно глядел василек, безнадежно гвоздики глядели.

С целым миром спорить я готов, я готов поклясться головою  
В том, что есть глаза у всех цветов и они глядят на нас с тобою.  
В час раздумий наших и тревог, в горький час беды и неудачи  
Видал я: цветы как люди, плачут и росу роняют на песок.

Если я сорву цветок, если ты сорвешь цветок,  
Если все: и я, и ты, если мы сорвем цветы –  
Опустеют все поляны и не будет красоты!

### Кроссворд

1. Длинная узкая ленточка из бумаги (полоска)
2. Толстая и очень твердая бумага (картон)
3. Липкое вещество для плотного соединения чего-либо (клей)
4. Черный Ивашка – деревянная рубашка,  
Где носом поведет, там заметку кладет (карандаш)
5. Платок из ткани или бумаги для вытирания губ или рук после еды (салфетка)
6. Заостренная палочка для удаления остатков пищи, застрявших между зубов (зубочистка)



с	<b>а</b>	л	ф	е	т	к	а
---	----------	---	---	---	---	---	---

**Проект Тема: «Создание презентации на свободную тему»**

*Тип проекта:* долгосрочный, индивидуальный.

*Краткая аннотация проекта*

Проект направлен на

- закрепление умений работы в среде MS PowerPoint;
- освоение этапов работы над проектом с использованием программной среды;
- учить детей самостоятельно оценивать результаты своей работы.
- формирование познавательной активности учащихся;
- формирование умения участвовать в общении с несколькими собеседниками;
- расширение общего кругозора;
- развитие творческих способностей личности.
- повышение мотивации учения.

*Результат (проектный продукт):* компьютерная презентация.

*Целевые образовательные стандарты:*

1. Совершенствовать навыки работы с компьютерной графикой.
2. Расширять знания и кругозор детей.
3. Создать условия для воплощения новых замыслов и идей; развития творческих способностей.
4. Развивать умения самостоятельно и коллективно планировать свою деятельность.
5. Учить детей работать в команде, воспитывать культуру общения друг с другом.

*Вопросы, направляющие проект.*

Основопологающий вопрос: Что такое компьютерная презентация?

Проблемные вопросы:

- Как работать в программе PowerPoint?
- Для чего нужна презентация?

Учебные вопросы:

- Что такое презентация?
- Что такое слайд?
- Какие способы оформления слайдов существуют?
- Какие объекты можно помещать на слайд?
- Как настроить анимацию?
- Как запускать показ презентации?

## Критерии оценивания рисунка

№	Критерии оценивания	0	1	2
1.	Соответствие названия (темы) и содержания рисунка			
2.	Оригинальность замысла			
3.	Выбор цветовой гаммы			
4.	Максимальное использование возможностей программы Paint			
5.	Раскрытие темы (наполнение содержанием)			
6.	Соблюдение сроков работы над проектом			
	<b>ИТОГО:</b>			

**Баллы:**

0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию

1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию

2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию

Максимальное количество баллов: 12

**Интерпретация результата:**

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.



**Критерии оценивания рисунка,  
выполненного средствами текстового редактора MSWORD**

1. Установка ориентации листа в соответствии с композицией.
2. Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint).
3. Наличие текста (согласно тематике).
4. Использование элементов композиции и цветового оформления элементов открытки.
5. Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.
6. Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, автофигуры; вставки рамки; добавления фона открытки; использования эффектов, например, анимации текста.

**Критерии оценки работы:**

**Оценка «отлично»** – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе, рисунок создан в графическом редакторе Paint.

**Оценка «хорошо»** – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа, либо использование готового рисунка.

**Оценка «удовлетворительно»** – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, например 4 или 3, 2, отсутствует творческое мышление.

**Оценка «неудовлетворительно»** – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.

## Критерии оценивания презентации

№	Создание слайдов	0	1	2
1	Наличие титульного слайда			
2	Использование эффектов			
3	Использование красочных надписей (объектов WordArt)			
4	Дизайн			
5	Орфография, правильность изложения мыслей			
6	Логическая последовательность			
<b>Итого:</b>				

**Баллы:**

- 0 презентация (элемент презентации) не удовлетворяет данному критерию;
- 1 презентация (элемент презентации) частично удовлетворяет данному критерию;
- 2 презентация (элемент презентации) статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию.

Максимальное количество баллов: 12

**Интерпретация результата:**

- 10-12 баллов – работа выполнена отлично;
- 7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
- 6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
- менее 6 баллов – презентацию нужно доработать.