

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ОДИНЦОВСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Школа «КвантУм»  
имени Героя Советского Союза Василия Фабричнова

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ Школа «КвантУм»  
О.В. Кляпка  
«29»августа2023г.



Рассмотрено на заседании  
методического совета  
«28»августа 2023г.  
Протокол №1

Дополнительная общеразвивающая модульная программа  
технической направленности  
«Компьютерная грамотность»  
(стартовый уровень)

Возраст обучающихся: 8-16 лет  
Срок реализации: 1 год  
Количество часов: 72

Автор-составитель:  
Гараненко Анатолий Анатольевич  
учитель информатики

г. Звенигород, 2023

***II. ПОЯСНТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА***

Дополнительная общеразвивающая модульная Программа «Компьютерная грамотность» имеет техническую направленность, профиль - «программирование». Разработана на основе требований :

#### ФЕДЕРАЛЬНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

- Закон РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012 );
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «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 РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрирован 26.09.2022 № 70226);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»

**НОВИЗНА** программы состоит в том, что в процессе применяется инновационный подход, включающий использование виртуальной реальности для обучения и практики навыков, обеспечивая участникам уникальный и вдохновляющий опыт в овладении цифровой грамотностью.

**АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ** дополнительного образования обусловлена тем, что она готовит школьников к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя в современном информационном обществе. Данная программа актуальна для каждого, кто не имеет базовых навыков работы на компьютере.

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ** программы объясняется тем, что интегрирует инновационные методы обучения, такие как игровой элемент, виртуальная реальность и реальные проекты, что способствует более глубокому и увлекательному усвоению материала, активизирует интерес учащихся к обучению и обеспечивает практическую применимость полученных навыков в современной цифровой среде, стимулируя их развитие не только как пользователей, но и как творческих и ответственных создателей технологии.

**ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ** данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что она предоставляет обучающимся уникальную возможность не только освоить технические аспекты компьютерной грамотности, но и акцентирует внимание на развитии критического мышления, творческого подхода и этической компетенции, обеспечивая всестороннее формирование личности, готовой к ответственному и инновационному использованию цифровых технологий в современном мире.

**АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ** Программа рассчитана на обучение детей 8-16 лет. Занятия проводятся в группах без специального отбора и подготовки.

**ФОРМА ОБУЧЕНИЯ И РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.** Программа «Компьютерная грамотность» предполагает групповую форму обучения. Занятия проводятся 2 раз в неделю по 1 часу. Итого 72 часа в год. Срок реализации - 1 год.

**ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:**

- способствовать формированию у школьников информационной компетентности, алгоритмического мышления; помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

**ЗАДАЧИ:**

**Личностные задачи:**

1. Развитие цифровой этики и осознанного использования технологий.
2. Формирование навыков саморегуляции и ответственности при работе с компьютерными ресурсами.
3. Стимулирование творческого мышления и способности к инновационному подходу в решении задач.
4. Развитие коммуникативных навыков и способности эффективно работать в команде в цифровой среде.
5. Повышение осведомленности о важности кибербезопасности и защиты личной информации в онлайн-пространстве.

**Предметные задачи:**

1. Овладение основами программирования и разработка базовых компьютерных приложений.
2. Усвоение навыков работы с графическими редакторами и создание мультимедийных контентов.
3. Изучение основ веб-разработки для создания простых веб-сайтов.
4. Разработка навыков работы с базами данных и их использование в проектах.
5. Освоение азов искусственного интеллекта и машинного обучения на примере создания простых моделей.

**Метапредметные задачи:**

1. Развитие аналитического мышления через решение комплексных задач и проектов.
2. Формирование устойчивого интереса к обучению и стремление к постоянному профессиональному росту в области цифровых технологий.
3. Повышение уровня информационной грамотности и критического восприятия информации в онлайн-среде.
4. Способствование развитию тимбилдинга и кооперации в рамках групповых проектов.
5. Содействие формированию у участников готовности к применению цифровых навыков в решении разнообразных задач в различных областях жизни.

**Воспитательные задачи:**

- обучение работе в команде, умению слушать и уважать мнение других;
- развитие коммуникативных навыков, умения выражать свои мысли и идеи;
- формирование активной жизненной позиции, стремления к саморазвитию и самообразованию;
- формирование чувства патриотизма и гордости за достижения отечественной науки;
- воспитание трудолюбия, целеустремленности, настойчивости в достижении поставленных целей;

- воспитание экологической культуры и ответственного отношения к природе.
- создать условия для формирования уважительных отношений в коллективе группы;
- формирование ответственного отношения к выполняемой работе;
- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;  
развитие качества, позволяющие эффективно работать в коллективе, решать спорные вопросы бесконфликтно, в процессе дискуссии на основе взаимного уважения.

## ***II ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ***

### Личностные:

1. Этичность в цифровой среде:
  - Способность осознанно и этично использовать цифровые технологии, соблюдая правила онлайн-поведения.
2. Саморегуляция и ответственность:
  - Развитие навыков саморегуляции при работе с информацией и технологиями.
  - Осознанное и ответственное использование цифровых ресурсов.
3. Творческое мышление:
  - Способность к творческому подходу в решении задач и создании цифровых контентов.
4. Способности к сотрудничеству:
  - Развитие коммуникативных навыков для эффективной работы в группе в цифровой среде.
  - Способность к построению конструктивного диалога и сотрудничества в онлайн-пространстве.

### Предметные:

1. Основы программирования:
  - Владение базовыми навыками программирования и создание простых компьютерных приложений.
2. Работа с графикой и мультимедиа:
  - Умение использовать графические редакторы и создавать мультимедийный контент.
3. Веб-разработка:
  - Освоение основ веб-разработки и создание простых веб-сайтов.
4. Базы данных:
  - Работа с базами данных и их использование в проектах.
5. Искусственный интеллект и машинное обучение:
  - Основы искусственного интеллекта и создание простых моделей машинного обучения.

### Метапредметные:

1. Аналитическое мышление:

- Развитие умения анализа и решения комплексных задач в области цифровых технологий.
- 2. Профессиональный рост:
  - Формирование устойчивого интереса к обучению и стремление к постоянному профессиональному развитию в цифровой области.
- 3. Информационная грамотность:
  - Повышение уровня информационной грамотности и критического восприятия информации в онлайн-среде.
- 4. Тимбилдинг и кооперация:
  - Развитие навыков командной работы и взаимодействия в рамках групповых проектов.
- 5. Применение навыков в различных областях:
  - Способность к применению цифровых навыков в решении задач различных областей жизни.

### ***III ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ***

**Цель** - создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

#### **Задачи:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.
- формирование патриотизма и активной гражданской позиции;
- воспитание чувства личной ответственности за любое самостоятельно принятое решение;
- развитие коммуникативных качеств личности (чувства товарищества и коллективизма);
- воспитание нравственных качеств по отношению к окружающим людям (уважительное отношение, доброжелательность, веротерпимость, толерантность);
- воспитание эмпатии (сопереживания другому человеку);
- формирование организационно-волевых качеств личности (терпение, сила воли, самоконтроль);
- воспитание чувства собственного достоинства, способности к адекватной самооценке;

#### **Планируемые результаты:**

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;

- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

#### **Методы воспитания:**

- Методы убеждений;
- Методы упражнений (приучения)
- 

#### **Методы оценки и самооценки:**

В воспитательной работе применяю технологию организации и проведения группового воспитательного дела (по Н. Е.Щурковой).

Общая воспитательная цель любого группового дела – формирование относительно устойчивых отношений человека к себе, окружающим, природе, вещам.

Технологическую цепочку любого воспитательного дела можно представить следующим образом:

- Подготовительный этап (предварительное формирование отношения к делу, интереса к нему, подготовка необходимых материалов);
- Психологический настрой (приветствие, вступительное слово);
- Содержательная (предметная) деятельность;
- Завершение.

Проекция на будущее.

## **IV. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

Программа «Компьютерная грамотность» рассчитана на 72 часа (1 раз в неделю по 2 академических часа).

Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации, контроля	
	Всего	Теория	Практика		
<b>Модуль 1. Вводные занятия</b>					
1.1	Вводное занятие. Инструктажи.	2	1	1	Устный опрос.
1.2	Понятие информации. Источник, виды информации.	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума.
<b>Модуль 2. Обучение работы на компьютере</b>					
2.1	Знакомство с компьютерной техникой. Назначение основных устройств компьютера и освоение приемов работы	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума.
2.2	Основные компоненты компьютера	2	1	1	Устный опрос.

					Результат практикума.
2.3	Клавиатура. Процессор. Память.	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
2.4	Устройства ввода, вывода	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
<b>Модуль 3. Работа с MS Office</b>					
3.1	Работа с текстовым редактором	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
3.2	Файловая система	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
3.4	Текстовый редактор Word. Практическая работа.	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
3.6	Электронные таблицы Excel. Практическая работа.	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
3.8	Интернет и электронная почта	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
<b>Модуль 4. Алгоритмы, алгоритмический язык</b>					
4.1	Алгоритмы и исполнители	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.2	Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема)	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.3	Команды алгоритмического языка: ветвления повторения	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.4	Составление простейших алгоритмов	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.5	Составление алгоритмов из художественных произведений	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.6	Составление алгоритмов из школьной жизни	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
4.7	Пошаговое исполнение алгоритма. Программа “Черепашка”	2	1	1	Устный опрос. Результат

					практикума
<b>Модуль 5. Основы программирования в Scratch</b>					
5.1	Начало работы в среде Scratch. Установка программы	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.2	Основные понятия (сцена, проект, спрайт, скрипт)	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.3	Введение в программирование	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.4	Линейный алгоритм	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
5.5	Циклический алгоритм	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
5.6	Графика	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
5.7	Разветвляющийся алгоритм	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
5.8	Блок «Операторы»	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.9	Звук	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.10	Презентации	2	1	1	Устный опрос. Результат практикума
5.11	Проект «Театр в Scratch»	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
5.12	Итоговый контроль	4	1	3	Устный опрос. Результат практикума
<b>ВСЕГО:</b>		<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	

## ***V. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА***

### **МОДУЛЬ 1. Вводные занятия (4 часа).**

Что такое информация. Действия с информацией.

## **МОДУЛЬ 2. Обучение работы на компьютере (10 часов).**

Основные элементы в составе персонального компьютера. Операционные системы. Элементы графического интерфейса. Рабочий стол, работа с клавиатурой и мышью, сенсорными устройствами на рабочем столе.

Файл. Папка. Проводник. Операции с файлами и папками. Архивация файлов.

## **МОДУЛЬ 3. Работа с MS Office (10 часов).**

Основные элементы интерфейса текстового редактора. Открытие, закрытие, сохранение документа. Технология ввода текста. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов; вставка и удаление пустых строк. Работа с графическими объектами в MS Word. Создание таблиц в MS Excel. Формулы в Excel, форматирование, сортировка. Построение графиков.

Практическая работа. 1. Набор и форматирование текста. 2. Обработка данных в таблице.

## **МОДУЛЬ 4. Алгоритмы, алгоритмический язык (16 часов).**

Понятие алгоритма. Алгоритмический язык. Исполнитель. Способы записей алгоритмов (алгоритмический язык, блок-схема). Команды алгоритмического языка: ветвления, повторения. Создание простых алгоритмов. Применение алгоритмов в повседневной жизни. Самоуправление спрайтов. Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект «Голодный кот».

## **МОДУЛЬ 5. Основы программирования в Scratch (36 часов).**

Знакомство со средой Scratch. Управление спрайтами. Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.

Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов. Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда «Если край», оттолкнуться. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта». Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Алгоритмы ветвления. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти». Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник». Циклы с условием. Проект «Будильник». Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка». Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог». Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».

Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот». Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока. Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники». Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник». Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками. Создание игры «Угадай слово».

Свободное проектирование. Создание тестов – с выбором ответа и без. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch-сообществе. Публикация проектов в Сети.

## **VI. МОНИТОРИНГ**

Данная программа предполагает мониторинг образовательной деятельности людей, включающий в себя диагностические карты и отчеты о деятельности обучающихся в социальных сетях.

## **VII. ФОРМА АТТЕСТАЦИИ**

В процессе реализации Программы используются следующие виды контроля: самостоятельные и контрольные работы, зачет.

## **VIII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Методическая разработка 1**

#### **Примерная структура занятия:**

- Вводная часть. Преподаватель объясняет изучаемую тему. Показывает пример реализации изучаемого материала. 15 минут.
- Закрепление изученного материала путем устного опроса. 10 минут.
- Выполнение практического задания. 55 минут.
- Проверка выполнения задания. Помощь педагога в исправлении ошибок. 10 минут.

Подходы к обучению дифференцированы с учетом здоровья, творческих и умственных способностей, психологических качеств обучающихся.

Для реализации программы используются следующие **методы обучения:**

- по источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические.

- по способу организации познавательной деятельности:

- развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский);
- дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания).
- игровые методы (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

### **Методическая разработка 2**

#### **Система контроля – виды мониторингов:**

- Опросы и зачёты по пройденным темам в журнале преподавателя.
- Выполнение задач от педагога.
- Интуитивная способность к поиску и устранению возможных неполадок в программах,

### **Методическая разработка 3**

#### **Педагогические технологии:**

Личностно-ориентированная. Постановка цели урока совместно с учащимися. Обеспечение на уроках разностороннего контроля и оценки, не только результатов усвоения учащимися знаний, умений, но и процесса учения.

Информационно-коммуникационная. Активизирует творческий потенциал учащихся; способствует развитию логики, внимания, речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации, программным обеспечением, специальными программами и т.д.

Здоровьесберегающая – чередование различных видов деятельности и их последовательности для обеспечения функциональной активности основных систем организма в течение урока. Проведение физкультминуток (для глаз, общеукрепляющие, и другие). Обеспечение комфортного эмоционально-психического состояния учащихся и педагога.

Воспитательная – вовлечение учащихся в дополнительные формы развития личности: участие в олимпиадах, турнирах, проектных конкурсных работах.

Дидактическая – самостоятельная работа с помощью учебной литературы, игра, оформление и защита проектов, дифференцированные способы обучения – система «малых групп».

#### ***IX. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ***

##### **Для педагога:**

1. Зверев С.М., Программы для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ. – М.: Просвещение, 1986.
2. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации. М.: Просвещение, 2008. 25 с. (Стандарты второго поколения).
3. Intel «Обучение для будущего».- М., 2014.
4. Симонович С.В. Практическая информатика.-М., 2013.
5. Е.В. Михеева « Информационные технологии в профессиональной деятельности»: учеб. Пособие,-М.: Проспект; 2010г.
6. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
7. В.Г. Рындак и др. «Раннее обучение программирование в среде Scratch».
8. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.

##### **Для родителей и обучающихся:**

9. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
10. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.
11. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
12. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
13. [http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomstvo\\_so\\_sre\\_doj\\_programmirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sre_doj_programmirovaniya_scratch.html)

#### **X. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

**ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА**  
**Содержание и критерии оценки результатов обучения**  
**по дополнительной образовательной программе**

Коллектив, год обучения \_\_\_\_\_

Педагог \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия и имя обучающегося	I. Теоретические знания (в соответствии с разделами и темами программы)			II. Практические умения (в соответствии с разделами и темами программы)			Средний балл	III. Творческие способности	I. Организационно-волевые качества обучающегося				Средний балл по всем показателям	V. Уровень мероприятий, в которых участвует ребенок	Примечания
		1 полугод.	2. полугод.	средний балл	1 полугод.	2. полугод.	средний балл			Самоконтроль	Самостоятельная оценка	Устойчивость интереса к обучению	Средний балл			
1.																
2.																
3.																
4.																

5.																
6.																
7.																
8.																
9.																
10.																
11.																
12.																
13.																
14.																
15.																

**Содержание и критерии оценки результатов обучения  
ребенка по дополнительной образовательной программе**

**Алгоритм подсчета результатов:**

1. подсчитывается количество баллов по каждой вертикальной графе по каждому уровню;
2. подсчитывается сумма баллов по каждому уровню и выставляется в графе «Сумма баллов».

<b>I. Предметные достижения обучающегося</b>	
<b>I.1. Теоретические знания обучающегося (по разделам учебного плана образовательной программы) Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям</b>	
<b>Степень выраженности</b>	<b>Баллы</b>
<i>Минимальный уровень:</i> овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных ОП	<b>1</b>
<i>Средний уровень:</i> овладел более чем ½ объема знаний, предусмотренных ОП	<b>2</b>
<i>Максимальный уровень:</i> овладел практически всем объемом знаний, предусмотренных ОП	<b>3</b>

<b>I.2.Практические умения и навыки обучающегося, предусмотренные ОП:</b> Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	
<i>Минимальный уровень:</i> овладел менее чем ½ объема умений и навыков, предусмотренных ОП	<b>1</b>
<i>Средний уровень:</i> овладел более ½ объема умений и навыков	<b>2</b>
<i>Максимальный уровень:</i> овладел практически всем объемом умений	<b>3</b>
<b>II. Творческие способности</b>	
Способности выражены минимально	<b>1</b>
Способности выражены в средней степени	<b>2</b>
Способности ярко выражены	<b>3</b>
<b>III.Организационно - волевые качества обучающегося</b>	
<b>III.1. Самоконтроль:</b> Умение контролировать свои поступки / приводить к должному свои действия	
Постоянно действует под воздействием контроля извне	<b>1</b>
Периодически контролирует себя сам	<b>2</b>
Постоянно контролирует себя сам	<b>3</b>
<b>III.2. Самооценка:</b> Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	
Завышенная: не соответствует реальным достижениям, считает их более высокими, чем на самом деле.	<b>1.</b>
Заниженная: не соответствует реальным достижениям, считает их более низкими , чем на самом деле.	<b>2</b>
Нормальная: оценивает себя адекватно реальным достижениям	<b>3</b>
<b>IV.Интерес к занятиям в объединении:</b> Осознанное участие в освоении	

ОП	
Интерес продиктован извне	<b>1</b>
Периодически поддерживается самим ребенком	<b>2</b>
Постоянно самостоятельно поддерживается	<b>3</b>
<b>V. Уровень мероприятий, в которых участвует ребенок</b>	
Уровень объединения	<b>1</b>
Одинцовский городской округ	<b>3</b>
Область, РФ, международный	<b>4</b>


 Директор МБОУ Школа «КвантУм»  
 О.В. Кляпка  
 «29»августа2023г.

### КАЛЕНДАРНЫЙ-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

#### ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»(стартовый уровень)

Год обучения: 1

Группа: 1

№	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Модуль 1. Вводные занятия - 4 часа</b>								
1	09	04.05	15:15-16:00	Групповая	2	Вводное занятие. Инструктажи.	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
2	09	11.12	15:15-16:00	Групповая	2	Понятие информации. Источник, виды информации.	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
<b>Модуль 2. Обучение работы на компьютере - 8 часов</b>								
3	09	18.19	15:15-16:00	Групповая	2	Знакомство с компьютерной техникой. Назначение основных устройств компьютера и	МБОУ Школа «КвантУм» ОО	Устный опрос. Результат практикума

						освоение приемов работы	Ершовская школа	
4	09	25.26	15:15-16:00	Групповая	2	Основные компоненты компьютера	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
5	10	02.03	15:15-16:00	Групповая	2	Клавиатура. Процессор. Память.	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
6	10	09.10	15:15-16:00	Групповая	2	Устройства ввода, вывода	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
<b>Модуль 3. Работа с MS Office - 10 часов</b>								
7	10	16.17	15:15-16:00	Групповая	2	Работа с текстовым редактором	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
8	10	23.24	15:15-16:00	Групповая	2	Файловая система	МБОУ Школа «КвантУм»	Устный опрос. Результат

							ОО Ершовская школа	практикума
9	10	30.31	15:15-16:00	Групповая	2	Текстовый редактор Word. Практическая работа.	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
10	11	06.07	15:15-16:00	Групповая	2	Электронные таблицы Excel. Практическая работа.	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
11	11	13.14	15:15-16:00	Групповая	2	Интернет и электронная почта	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
<b>Модуль 4. Алгоритмы, алгоритмический язык - 14 чаов</b>								
12	11	20.21	15:15-16:00	Групповая	2	Алгоритмы и исполнители	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
13	11	27.28	15:15-16:00	Групповая	2	Способы записей алгоритмов	МБОУ Школа	Устный опрос.

						(алгоритмический язык, блок-схема)	«КвантУм» ОО Ершовская школа	Результат практикума
14	12	04.05	15:15-16:00	Групповая	2	Команды алгоритмического языка: ветвления повторения	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
15	12	11.12	15:15-16:00	Групповая	2	Составление простейших алгоритмов	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
16	12	18.19	15:15-16:00	Групповая	2	Составление алгоритмов из художественных произведений	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
17	12	25.26	15:15-16:00	Групповая	2	Составление алгоритмов из школьной жизни	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
18	01	09	15:15-16:00	Групповая	2	Пошаговое исполнение алгоритма. Программа	МБОУ Школа	Устный опрос.

						“Черепашка”	«КвантУм» ОО Ершовская школа	Результат практикума
<b>Модуль 5. Основы программирования в Scratch -36 часов</b>								
19	01	15.16	15:15-16:00	Групповая	2	Начало работы в среде Scratch. Установка программы	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
20	01	22.23	15:15-16:00	Групповая	2	Основные понятия (сцена, проект, спрайт, скрипт)	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
21	01	29.30	15:15-16:00	Групповая	2	Введение в программирование	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
22	02	05.06	15:15-16:00	Групповая	2	Линейный алгоритм	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
23	02	12.13	15:15-16:00	Групповая	2	Линейный алгоритм	МБОУ	Устный

							Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	опрос. Результат практикума
24	02	19.20	15:15-16:00	Групповая	2	Циклический алгоритм	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
25	02	26.27	15:15-16:00	Групповая	2	Циклический алгоритм	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
26	03	04.05	15:15-16:00	Групповая	2	Графика	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
27	03	11.12	15:15-16:00	Групповая	2	Графика	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
28	03	18.19	15:15-16:00	Групповая	2	Разветвляющийся алгоритм	МБОУ	Устный

							Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	опрос. Результат практикума
29	03	25.26	15:15-16:00	Групповая	2	Разветвляющийся алгоритм	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
30	04	01.02.	15:15-16:00	Групповая	2	Блок «Операторы»	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
31	04	08.09	15:15-16:00	Групповая	2	Звук	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
32	04	15.16	15:15-16:00	Групповая	2	Презентации	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
33	04	22.23	15:15-16:00	Групповая	2	Проект «Театр в Scratch»	МБОУ	Устный

							Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	опрос. Результат практикума
34	04	29.30	15:15-16:00	Групповая	2	Проект «Театр в Scratch»	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
35	05	06.07	15:15-16:00	Групповая	2	Итоговый контроль	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума
36	05	13.14	15:15-16:00	Групповая	2	Итоговый контроль	МБОУ Школа «КвантУм» ОО Ершовская школа	Устный опрос. Результат практикума