

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ»



УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБОУ ДО
«Центр внешкольной работы»
_____ /Е.В. Рихтер/

Приказ № 76 - од
от «26» августа 2020 года

РАССМОТРЕНО
Методическим советом МБОУ ДО
«Центр внешкольной работы»
Протокол № 6 от «26» августа 2020
года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

"ПервоЛого"

Направленность программы: техническая
Целевая группа: учащиеся 7 – 8 лет
Срок реализации – 1 год
Годовое количество часов: 72 часа
Количество часов в неделю: 2 часа
Уровень программы: базовый

Автор: Ульянова Светлана Ивановна,
педагог дополнительного образования
МБОУ ДО «Центр внешкольной работы»

п. Кетский,
2020 г.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р); Конституцией Российской Федерации; Конвенцией о правах ребенка (одобренной Генеральной Ассамблеей ООН 20.11.1989); Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; Федеральным законом от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»; Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196, Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р, Национальным проектом «Образование», утвержденным на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).

Направленность программы техническая.

Актуальность курса объясняется, прежде всего, тем, что с возрастающими потребностями общества и развитием информационных технологий возникает потребность обучения учащихся компьютерной грамотности на более ранних ступенях. Современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Новизна дополнительной общеобразовательной программы реализуемой в сетевой форме заключается в наличии не только теоретических, но и практических занятий с элементами ПервоЛого, позволяющих детям воплощать в жизнь свои задумки, строить и фантазировать, увлечённо работая и видя конечный результат. Именно ПервоЛого позволяет учиться играя и обучаться в игре.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Основа курса – проектная научно-познавательная деятельность обучающихся на занятиях. Именно в этой деятельности наиболее полно раскрывается личностный потенциал ребенка. Развиваются ценные качества

и умения, необходимые современному человеку: критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление; умение находить решение проблем; умение работать самостоятельно и в команде.

Программа учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся, составлена по принципу постепенного нарастания степени сложности материала. Учитываются принципы доступности, динамичности, индивидуальности, последовательности и системности обучения, постоянной совместной деятельности педагога и ребёнка.

Адресат программы дети 7-8 лет, включая детей с ОВЗ.

Программа предназначена для обучающихся, интересующимися данным видом деятельности, без предварительной подготовки на общих основаниях.

Сроки реализации и особенности организации образовательного процесса, программа рассчитана на 1 год, количество часов в неделю - 2, количество учебных часов по программе – 72.

Формы и режим занятий

Продолжительность учебного занятия в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14.

Программа предусматривает проведение работы детей в группах, парах, индивидуальная работа, работа с привлечением родителей.

Формы обучения:

- очная;
- очно – заочная, а именно, обучающиеся при небольшой скорости выполнения задания или по личному желанию могут выполнять некоторые задания самостоятельно дома;
- дистанционная, в случае ухудшения эпидемиологической ситуации, с применением дистанционных образовательных технологий (тесты, мастер-классы, видео уроки и т.п.).

При организации процесса обучения в рамках данной программы предполагается применением следующих педагогических технологий обучения: организация самостоятельной работы, проектной деятельности, самоконтроля, рефлексивного обучения, организация работы в парах, группах.

Цель: способствовать развитию у детей творческих качеств личности через обучение начальным знаниям в области информатики, элементарным навыкам работы на ПК, освоение языка Лого и основ проектно-творческой деятельности, развитие логического и алгоритмического мышления.

Задачи:

- формирование метапредметных (регулятивных, познавательных, коммуникативных) умений: логического и алгоритмического мышления, развитие внимания и памяти, привитие навыков самообучения, коммуникативных умений и элементов информационной культуры, умений работать с информацией (осуществлять передачу, хранение, преобразование и поиск).

- формирование личностных умений: мотивации к обучению, помощи им в самоорганизации и саморазвитии; познавательных навыков, самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, критического и творческого мышления; умения работать в паре и группе.

- формирование предметных умений: представлять информацию различными способами (в виде чисел, текста, рисунка); составлять алгоритмы на ПервоЛого; познакомить с понятием проекта, с навыками разработки проектов.

2.УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Перечень разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	Введение	1	1	-	опрос
II	Основные устройства компьютера	14	7	7	индивидуальная зачётная работа
III	Основы обработки графической информации	14	5	9	индивидуальная зачётная работа
IV	Основы работы с текстовым редактором	12	4	8	индивидуальная зачётная работа
V	Интегрированная среда ПервоЛого	3	1	2	опрос
VI	Работа с рисунком и формами Черепашки	3	1	2	индивидуальная зачётная работа
VII	Программирование черепашки	6	2	4	индивидуальная зачётная работа
VIII	Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы	5	3	2	индивидуальная зачётная работа
IX	Работа с текстом	2	1	1	индивидуальная зачётная работа
X	Работа с графической информацией	2	1	1	индивидуальная зачётная работа

XI	Работа со звуковой информацией	2	1	1	индивидуальная зачётная работа
XII	Создание простейших мультимедийных проектов	4	1	3	индивидуальная зачётная работа
XII I	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта	4	-	4	индивидуальная зачётная работа
Итого:		72	27	45	

2.1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

I. Введение (1 час)

Теория (1 час): Знакомство с компьютером. Включение и выключение компьютера. Техника безопасности и организация рабочего места.

II. Основные устройства компьютера (14 часов)

Теория (7 часов): Человек и компьютер. Системный блок. Процессор и системная плата. Устройства хранения информации. Устройства ввода и вывода информации. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире, иконки. Понятие файла и папки. Программы. Какие бывают программы. Знакомство с клавиатурой. Знакомство с компьютерной мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Знакомство с приложением «Калькулятор».

Практика (7 часов): Действия с файлами и папками. Запуск программ. Программа Word Pad. Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром. Выполнение заданий из клавиатурного тренажера. Основные приёмы работы с мышью. Вычисления с помощью программы калькулятор.

III. Основы обработки графической информации (14 часов)

Теория (5 часов): Графика. Понятие графики. Графический редактор Paint. Конструирование. Основные инструменты графического редактора. Рисование с помощью инструмента Карандаш. Фрагмент рисунка. Рисование с помощью геометрических фигур.

Практика (9 часов): Рисование с помощью инструмента Карандаш. Рисование с помощью геометрических фигур. Работа с фрагментами. Сборка рисунка из деталей. Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске. Создание и редактирование изображений. Создание открытки. Вставка текста в открытку. Создание рисунков на свободную тему.

IV. Основы работы с текстовым редактором (12 часов)

Теория (4 часа): Программа Word Pad. Назначение и функции текстового процессора Microsoft Office Word 2013. Знакомство с

интерфейсом. Клавиатура и мышь. Основные группы клавиш. Основные правила набора текста. Набор и редактирование текста. Понятие фрагмента текста. Форматирование текста.

Практика (8 часов): Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания, знаки препинания и специальные символы, латинские буквы. Набор простых текстов. Набор текста по образцу. Редактирование текста. Форматирование текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста. Изменение шрифта документа. Вставка и удаление пустых строк. Вставка графических изображений в текст. Набор, редактирование и форматирование текста. Сохранение и удаление документа.

V. Интегрированная среда ПервоЛого (3 часа)

Теория (1 часа): Интегрированная среда «ПервоЛого». Рабочее поле, инструменты, формы.

Практика (2 часа): Создание альбома, работа с рабочим полем, инструментами, формами Черепашки. Применение форм Черепашки. Сохранение альбома.

VI. Работа с рисунком и формами Черепашки (3 часа)

Теория (1 часа): Инструменты, формы Черепашки; фрагменты рисунка, изменение формы Черепашки; копирование, удаление, перемещение и изменение рисунка и форм Черепашки.

Практика (2 часа): Создание рисунка с использованием инструментов и форм Черепашки. Создание рисунка «Деревенский пейзаж». Работа с фрагментами рисунка, изменение формы Черепашки. Создание рисунков «Подводный мир» и «Космос». Копирование, удаление и перемещение, и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунка на свободную тему.

VII. Программирование черепашки (6 часов)

Теория (2 часа): Команды управления Черепашкой; оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта; создание новых форм и оживление их; создание мультипликационного эффекта.

Практика (4 часа): Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта. Создание новых форм Черепашки и их оживление. Создание мультипликационного эффекта. Оживление сюжета «Деревенский пейзаж». Оживление сюжетов «Подводный мир» и «Космос». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

VIII. Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (5 часов)

Теория (3 часа): Реагирование объектов друг на друга, реагирование объектов на цвет, управление объектами при помощи светофора.

Практика (2 часа): Реагирование объектов друг на друга, на цвет. Управление объектов при помощи светофора. Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток». Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.

IX. Работа с текстом (2 часа)

Теория (1 час): Текстовое окно, размер и цвет шрифта, проверка правописания, изменение размера и перемещение текста.

Практика (1 час): Работаем с текстом. Проверка правописания. Изменение размера и перемещение текста. Изменение характеристик текстового окна.

Х. Работа с графической информацией (2 часа)

Теория (1 час): Использование графических файлов для создания рисунков и фона, вставка фона для листа из файла.

Практика (1 час): Использование графических файлов в проекте. Разработка проекта «Открытка».

XI. Работа со звуковой информацией (2 часа)

Теория (1 час): Запись звука, вставка звука из файла, прослушивание звуковой информации; создание мелодии, вставка музыки из файла, воспроизведение музыки.

Практика (1 час): Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир». Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток».

XII. Создание простейших мультимедийных проектов (4 часа)

Теория (1 час): Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома.

Практика (3 часа): Создание мультимедийного проекта «Скачки». Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне». Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей». Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание».

XIII. Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта (4 часа)

Практика (4 часа): Индивидуальная работа по разработке творческого мультимедийного проекта. Защита творческих проектов.

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения итоговой аттестации
1	2021-2022 уч.год	01.09.2021г.	31.05.2022г.	36 уч. недель	36	72	30 минут/перерыв 10 минут/ 30 минут	Апрель-май

3.1. КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ занятия	Тема занятия	Дата	
		план	факт
Введение (1 час)			
1	Правила поведения в специализированном классе, ТБ при работе за компьютером. Включение и выключение компьютера.		
Основные устройства компьютера (14 часов)			
2	Человек и компьютер.		
3	Системный блок.		
4	Процессор и системная плата.		
5	Устройства хранения информации.		
6	Устройства ввода и вывода информации.		
7	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире, иконки. Их назначение.		
8	Понятие файла и папки. Действия с файлами и папками.		
9	Программы. Какие бывают программы.		
10	Запуск программ.		
11	Знакомство с клавиатурой. Расположение букв русского алфавита, цифр и символов на клавиатуре. Работа с клавиатурным тренажёром.		
12	Знакомство с компьютерной мышью. Управление компьютером с помощью мыши. Функции правой и левой кнопок. Основные приёмы работы с мышью.		
13	Знакомство с приложением «Калькулятор». Выполнение вычислений с помощью приложения «Калькулятор».		
14	Выполнение заданий из клавиатурного тренажера.		
15	Выполнение заданий из клавиатурного тренажера.		
Основы обработки графической информации (14 часов)			
16	Графика. Понятие графики.		
17	Графический редактор Paint.		
18	Основные инструменты графического редактора.		
19	Рисование с помощью инструмента Карандаш.		
20	Рисование с помощью геометрических фигур.		

21	Фрагмент рисунка. Работа с фрагментами.		
22	Сборка рисунка из деталей.		
23	Сохранение, созданного рисунка. Открытие рисунка, сохраненного на диске.		
24	Создание и редактирование изображений.		
25	Создание и редактирование изображений.		
26	Создание открытки.		
27	Создание открытки.		
28	Вставка текста в открытку.		
29	Создание рисунков на свободную тему.		
Основы работы с текстовым редактором (12 часов)			
30	Программа Word Pad.		
31	Назначение и функции текстового процессора Microsoft Office Word 2013. Знакомство с интерфейсом.		
32	Осваиваем клавиатуру: русские буквы, пробел, клавиша стирания.		
33	Осваиваем клавиатуру. Знаки препинания и специальные символы.		
34	Осваиваем клавиатуру. Латинские буквы.		
35	Основные правила набора текста. Набор текста по образцу.		
36	Набор и редактирование текста. Вставка и удаление пустых строк.		
37	Набор и редактирование текста.		
38	Понятие фрагмента текста. Освоение приемов работы с фрагментами текста.		
39	Форматирование текста.		
40	Набор, редактирование и форматирование текста.		
41	Изменение шрифта документа. Сохранение текстового документа.		
Интегрированная среда ПервоЛого (3 часа)			
42	Интегрированная среда «ПервоЛого».		
43	Создание альбома. Работа с инструментами программы.		
44	Применение форм Черепашки. Сохранение альбома.		
Работа с рисунком и формами Черепашки (3 часа)			
45	Создание рисунка с использованием инструментов и форм Черепашки. Создание рисунка «Деревенский пейзаж»		
46	Работа с фрагментами рисунка, изменение		

	формы Черепашки. Создание рисунков «Подводный мир» и «Космос»		
47	Копирование, удаление и перемещение, и изменение рисунка и форм Черепашки. Создание рисунка на свободную тему.		
Программирование черепашки (6 часов)			
48	Команды управления черепашкой. Добавление новой.		
49	Оживление рисунка: простейший алгоритм движения объекта.		
50	Создание новых форм Черепашки и их оживление.		
51	Создание мультипликационного эффекта. Оживление сюжета «Деревенский пейзаж».		
52	Оживление сюжетов «Подводный мир» и «Космос».		
53	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.		
Взаимодействие объектов, сложные (ветвящиеся) алгоритмы (5 часов)			
54	Реагирование объектов друг на друга.		
55	Реагирование объектов друг на цвет.		
56	Управление объектов при помощи светофора.		
57	Создание мультипликационного сюжета «Регулируемый перекрёсток».		
58	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему.		
Работа с текстом (2 часа)			
59	Текстовое окно. Работаем с текстом. Проверка правописания.		
60	Изменение размера и перемещение текста. Изменение характеристик текстового окна.		
Работа с графической информацией (2 часа)			
61	Использование графических файлов для создания рисунков и фона. Вставка фона для листа из файла.		
62	Разработка проекта «Открытка».		
Работа со звуковой информацией (2 часа)			
63	Запись звука, вставка звука из файла. Озвучивание сюжетов «Деревенский пейзаж» и «Подводный мир».		
64	Создание мелодии, вставка музыки из файла. Озвучивание сюжетов «Космос» и «Регулируемый перекрёсток».		
Создание простейших мультимедийных проектов (4 часа)			

65	Кнопки, оглавление альбома, сохранение альбома. Создание мультимедийного проекта «Скачки».		
66	Создание мультимедийного проекта «Домик в деревне».		
67	Создание мультимедийного проекта «Игра хоккей».		
68	Создание мультимедийного проекта «Фигурное катание».		
Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта (4 часа)			
69	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.		
70	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.		
71	Разработка индивидуального творческого мультимедийного проекта.		
72	Защита творческих проектов, выполненных в среде «ПервоЛого».		

4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные УУД:

- внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе;
- положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «ПервоЛого»;
- способность к самооценке;
- начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.

Познавательные УУД:

- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- формирование использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенция);

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- умение критически оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;

Коммуникативные УУД:

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Предметные результаты:

В результате освоения курса «ПервоЛого» у учащихся будут сформированы:

- умение создавать рисунки в графическом редакторе;
- умение редактировать графические объекты;
- умение создавать рисунок с использованием панели инструментов рисования;
- умение создавать текстовые документы;
- умение редактировать и форматировать документы;
- умение вставлять текст в картинки;
- умение удалять, перемещать и копировать файлы;
- умение вставлять графические изображения в текст;
- умение создавать и сохранять альбом;
- умение работать с формами Черепашки (изменять, копировать, удалять и перемещать формы Черепашки);
- умение создавать, копировать, удалять, перемещать и изменять рисунки;
- умение работать с рисунком и формами Черепашки;
- умение создавать рисунок с использованием инструментов, с использованием форм Черепашки;
- умение программировать Черепашку;
- умение создавать мультипликационный сюжет;
- умение работать с текстовой, с графической и со звуковой информацией;
- умение создавать простейшие мультимедийные проекты;
- знание требований к организации компьютерного рабочего места, соблюдение требований безопасности и гигиены в работе с компьютером.

Учащийся научится:

- базовым навыкам и знаниям, необходимым для работы с компьютером;
- базовым навыкам и знаниям, необходимым для работы в среде «ПервоЛого»;
- продемонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности;
- самостоятельно осуществлять творческие проекты в интегрированной мультимедийной среде «ПервоЛого».

–

5. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для реализации программы используются следующие дидактические материалы:

- иллюстративный, демонстрационный, раздаточный материал;
- видеоролики, инструкции и презентации;
- проектные задания, проекты и рекомендации к выполнению проектов;
- практические работы с образцами выполнения.

Материально - техническое обеспечение:

- Компьютерный класс (8 компьютеров + 2 ноутбука);
- Интерактивная доска;
- Принтер;
- Колонки;
- Выход в сеть Интернет;
- Текстовый редактор «Блокнот», «Microsoft Word»;
- Прикладная программа «Калькулятор»;
- Прикладная программа «Paint» (графический редактор);
- Клавиатурные тренажеры «BabyType», «RapidTyping»;
- «Мир информатики» 1-4 год обучения. Компания «Кирилл и Мефодий»;
- Программа «Перволого 3.0.».

Кадровое обеспечение организации программы – занятия ведет педагог дополнительного образования.

При реализации программы используются словесные методы обучения (рассказ, объяснение, беседа, лекция); наглядные: используются различные средства обучения (видеоролики, поэтапные инструкции); использование наглядных методов (показ, демонстрация) позволяет установить ассоциацию между словами и зрительными образами, поэтому используются вместе со словесными методами; практические: сюжетные игры, творческие эксперименты, моделирование и демонстрация полученных результатов; репродуктивный метод («делай, как я»); продуктивный метод.

6. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для определения результативности освоения программы используются следующие формы аттестации и контроля: опрос, индивидуальная зачётная работа, проект. Все эти формы предполагают оценку теоретического или практического задания.

В процессе обучения применяются следующие виды контроля:

- вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;
- текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;
- тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

- итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.
- Основными критериями оценки достигнутых результатов считаются:
- самостоятельность работы;
 - осмысленность действий;
 - разнообразие освоенных задач.

После прохождения каждого раздела программы обучающиеся сдают зачёт в форме индивидуальных зачётных работ. Оценка зачётных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с обсуждением их особенностей и достоинств.

По завершении программы обучения воспитанники сдают итоговый зачёт, состоящий из защиты авторских работ в области информационных технологий в соответствии с программой курса.

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Литература, используемая для разработки программы и организации образовательного процесса:

1. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие/ С.Ф. Сопрунов, А.С. Ушаков, Е.И. Яковлева - М.: Институт новых технологий, 2006. – 144 с.
2. Макарова Н.В. Информатика и ИКТ. Учебник. Начальный уровень/ под ред Н.В. Макаровой - СПб.: Питер, 2008. – 160 с.
3. Матяш Н.В., Симоненко В.Д. Проектная деятельность младших школьников: Книга для учителя начальных классов/ Н.В. Матяш, В.Д. Симоненко - М.: Вентана-Граф, 2004. – 112 с.
4. Муранов А.А., Муранова М.А. ЛогоКлавиатор. Справочно-методическое пособие/ А.А. Муранов, М.А. Муранова - М.: Институт новых технологий, 2013. – 56 с.
5. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. Сборник проектов/ Е.И. Яковлева - М.: Институт новых технологий, 2010. – 74 с.

Электронные ресурсы:

1. Курс элементарной компьютерной грамотности для начальной школы (<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/62179c51-6025-497a-ab4c-4ca86e6bfe78/>)
2. Система виртуальных лабораторий по информатике. Задачник 2-6 (<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e-08d72f0ec961/109594/?>)

Мониторинг результатов и достижений

Учебный год 2021-2022					
Объединение _____					
Педагог _____					
Ф.И.О. обучающегося (обучающихся) _____					
№ п/н	Наименование мероприятия (конкурс, фестиваль, соревнование и т.д., в том числе проводимые самим обучающимся: мастер-классы)	Срок проведения	Форма участия (заполняется в случае, когда участие предполагает публичное выступление)	Краткое описание мероприятия	Достигнутые результаты (победитель, призер, участник и т.д.)
Школьный					
Муниципальный					
Краевой (региональный)					
Всероссийский					
Международный					

Мониторинг освоения обучающимися содержания ДОП

Учебный год 2021-2022													
Объединение _____													
Педагог _____													
№		Вводный контроль			Текущий контроль			Тематический контроль			Итоговый контроль (в конце обучения по программе) Заполняется только в конце обучения по программе.		
		Уровень теоретических знаний	Уровень практических навыков	Средний балл	Уровень теоретических знаний	Уровень практических навыков	Средний балл	Уровень теоретических знаний	Уровень практических навыков	Средний балл	Уровень теоретических знаний	Уровень практических навыков	Средний балл
1													
2													
1 балл — низкий уровень 2 бала — средний уровень 3 бала — высокий уровень													

Мониторинг освоения обучающимися содержания ДОП

Учебный год 2021-2022													
Объединение _____													
Педагог _____													
№		Вводный контроль			Текущий контроль			Тематический контроль			Итоговый контроль (в конце обучения по программе) Заполняется только в конце обучения по программе.		
		Мотивация к занятиям	Творческая активность	Социализированность	Мотивация к занятиям	Творческая активность	Социализированность	Мотивация к занятиям	Творческая активность	Социализированность	Мотивация к занятиям	Творческая активность	Социализированность
1													
2													
1 балл — низкий уровень 2 бала — средний уровень 3 бала — высокий уровень													