МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПРАВИТЕЛЬСТВА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
АДМИНИСТРАЦИИ ПЕТРОГРАДСКОГО
РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа-интернат № 20 Петроградского района
Санкт – Петербурга

РАССМОТРЕНО на педагогическом совете ОДОД заведующий ОДОД Рябцова М.В. Протокол №1 от 28.08.2026 г.	УТВЕРЖДЕНО Директор Манаскурт Т.Ю. Приказ № 7-ОДОД от 28.08.2026 г.

Директор
Манаскурт
Татьяна Юрьевна

Подписано цифровой подписью: Директор Манаскурт Татьяна Юрьевна
DN: cn=Директор Манаскурт Татьяна Юрьевна, o=Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение школа-интернат № 20 Петроградского района Санкт-Петербурга, email=info.gbou20petr@obr.gov.spb.ru, c=RU
Дата: 2026.08.28 15:09:48 +03'00'

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа

«Цифровой мир»

Срок освоения: 2 года

Возраст обучающихся: 12-18 лет

разработчик:

Сибагатулин Т.Н.,

педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

АДОП разработана в соответствии с нормативными правовыми документами.

Направленность программы: техническая.

АДОП «Цифровой мир» предназначен для организации занятий по таким взаимосвязанным направлениям развития личности, как общекультурное и социальное.

Адресат программы:

Пол, возраст детей, участвующих в освоении программы: адресована для детей 12-18 лет;
Степень сформированности интересов и мотивации к данной предметной области – не требуется;
Наличие базовых знаний– не требуется;
Наличие специальных способностей- не требуется;
Наличие определенной практической подготовки по направлению программы – не требуется
Физическое здоровье детей – отсутствие противопоказаний.

Актуальность программы

Предлагаемые программы удачно сочетаются с основными предметными курсами, поскольку на одних осваиваются теоретические основы современных информационных технологий и приемы использования, и практически на всех изучаемых в основной школе предметах востребованы средства ИКТ. На кружковых занятиях продолжается освоение и использование современных средств ИКТ при выполнении исследовательских или творческих проектов, тем самым формируются необходимые ИКТ- компетенции.

Уровень освоения программы: общекультурный.

Объем и срок освоения программы: объем курса в год — 72 часа, из расчета по 2 часа в неделю, 36 дней, за два года 144 часа, 72 дня.

Цель: основной целью является развитие логического и алгоритмического мышления в учебной деятельности, в том числе в выборе будущей профессии, связанной с использованием информационных технологий, выполнение проектных работ, развитие творческих способностей обучающихся.

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать навыки обработки текста в текстовом редакторе;
- формировать навыки обработки растровой графики в графическом редакторе и в программе для просмотра изображений;
- формировать умения пользоваться программным калькулятором;
- формировать навыки программирования.

Развивающие:

- формировать и развивать компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ- компетенции).

- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Воспитательные

- Формировать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Формировать умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные планируемые результаты

Сформируют коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Сформируют способность к самооценке, умение оценивать собственные возможности и готовить к саморазвитию в учебной деятельности.

Метапредметные планируемые результаты

Сформируют и разовьют компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенции).

Сформируют умения соотнести свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, научатся определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Сформируют умения в оценке правильности выполнения учебной задачи и собственные возможности её решения.

Предметные планируемые результаты

Сформируют навыки обработки текста в текстовом редакторе.

Сформируют навыки обработки растровой графики в графическом редакторе и в программе для просмотра изображений.

Сформируют умения использовать программный калькулятор.

Сформируют навыки программирования.

Организационно-педагогические условия реализации программы.

Язык реализации: обучение осуществляется на русском языке.
Форма обучения: очная
Особенности реализации

Программа состоит из четырех модулей:

Стандартные программы Linux;

Обработка текстовой информации;

Создание документов в «LibreOffice»;

Обучение навыкам программирования в визуальной среде Scratch

Целесообразно изучать модули в предлагаемой последовательности, поскольку идет постепенное наращивание сложности изучаемого материала и выполняемых действий. Программа рассчитана на применение программной платформы Linux.

При изучении второго, третьего и четвертого модулей получают развитие задачи грамотного использования программ для работы с текстом и подготовки презентаций выполненных работ.

Условия набора в коллектив: принимаются все желающие
Условия формирования групп: разновозрастные

Количество обучающихся в группе:

в соответствии постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10 июля 2015 г. №26 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.3286-15 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адаптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья» наполняемость в группах 1-го и 2-го года обучения составляет 10 человек.

Формы организации занятий:
занятия в объединениях проводятся всем составом объединения.

Формы проведения занятий:
Основной формой является учебное занятие. Оно может быть построено как традиционно, так могут быть: игра, мастер-класс, презентация, практические занятия.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:
Структура курса предполагает изучение теоретического материала и проведение практических занятий на персональном компьютере с целью применения на практике полученных теоретических знаний.
Курс включает в себя две части: лекционную и практическую. Теоретическая часть организована в форме лекций. Лекции проводятся с обязательным использованием иллюстративных материалов. Практическая часть – в форме самостоятельных заданий (практических работ на компьютере) и творческих работ, что является важной составляющей

всего курса. Теоретическая и прикладная часть курса изучается параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

При проведении занятий курса предлагается использовать следующие формы работы:

- демонстрационная, когда ученики слушают объяснения учителя и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда ученики синхронно работают под управлением учителя;
- самостоятельная, когда ученики выполняют индивидуальные задания в течение части занятия;
- самостоятельная (в режиме самообразования), когда ученики выполняют творческие задания в течение части занятия или в свободное от занятий время;
- проектная, когда ученики выполняют индивидуальные работы по тематике изучаемого курса.

В ходе выполнения индивидуальных работ, учитель консультирует учащихся и при необходимости оказывает им помощь. Выполняя практические задания, учащиеся не только закрепляют навыки работы с программами, но и развивают свои творческие способности. Каждое занятие начинается с мотивационного этапа, ориентирующего учащегося на выполнение практического задания по теме.

Одной из форм работы могут быть занятия – семинары (занятия-исследования), где учащиеся, разбившись на группы, самостоятельно исследуют определенные возможности программы, затем обмениваются полученными знаниями. В итоге учащиеся должны овладеть полным спектром возможностей работы с программой.

Материально-техническое оснащение: ПК – 8 штук, интерактивная доска – 1 шт.

Операционная система семейства Linux, текстовый процессор «LibreOffice»; редактор презентаций, среда визуальной разработки Scratch.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	2		Беседа
2	Скоростная десятипальцевая печать.	6	1	5	Опрос, самостоятельная работа, практическая работа
3	Создание и обработка графической информации	15	5	10	Опрос, самостоятельная работа, практическая работа
4	Обработка числовой информации	16	5	11	Опрос, самостоятельная работа, практическая работа
5	Программирование в среде визуальной разработки Scratch	24	7	17	Опрос, самостоятельная работа, практическая работа
6	Создание и обработка комплексного документа	9		9	Проектная работа, защита проекта
	Итого	***72***	***20***	***52***	

УТВЕРЖДЕН
Приказ № 7-ОДОД от 28.08.2026г.
Директор
ГБОУ школы-интерната № 20
_____ / Т.Ю. Манаскурт

«28» августа 2026г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Цифровой мир»

на 2026/2027 уч. год

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2026	26.05.2027	36	72	72	2 раза в неделю по 1 часу

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной общеразвивающей программе
«Цифровой мир»

Содержание программы 1-го года обучения

Скоростная десятипальцевая печать.

Обучение скоростному десятипальцевому методу печати начинается с прочного освоения базовой техники слепого набора: пальцы занимают «домашнюю» позицию (ФЫВА и ОЛДЖ на русской раскладке), за каждым пальцем закрепляется своя зона клавиш, а важнейшим правилом становится возврат в исходную позицию после каждого нажатия. На этом этапе сознательно жертвуют скоростью ради точности — именно безошибочность формирует правильную мышечную память, которая позже станет основой высокой скорости.

Для перехода к скоростному набору используют специализированные тренажёры, где упражнения постепенно усложняются: от простых буквосочетаний и коротких слов — к фразам, текстам разной тематики и набору на время. Эффективнее всего короткие, но регулярные тренировки: в них чередуют задания на точность и на скорость, добавляют работу с цифрами, знаками препинания и разными раскладками. Важный приём — сканирование текста на 2–3 слова вперёд: это помогает мозгу заранее готовить движения пальцев и заметно увеличивает темп без роста числа ошибок.

На продвинутом этапе скорость наращивают за счёт отработки «слабых» зон (чаще всего это клавиши для мизинцев и безымянных пальцев) и тренировки ритма — равномерных, чётких нажатий без пауз между буквами. Практику полезно дополнять реальными задачами: набором писем, конспектов или черновиков, где внимание сосредоточено на содержании, а не на механике. В результате формируется автоматизм: скорость уверенно выходит на уровень 300–400 символов в минуту и выше, а набор становится устойчивым даже при усталости или работе в некомфортных условиях.

Создание и обработка графической информации

Обучение созданию и обработке графической информации начинается с освоения базовых понятий: различий между растровой и векторной графикой, основных цветовых моделей (RGB, CMYK, HSB), форматов файлов и принципов композиции. На начальном этапе важно понять, как разрешение, глубина цвета и масштабирование влияют на качество изображения, а также разобраться с инструментами выделения, слоями и масками — они лежат в основе большинства графических редакторов. Практические навыки формируют через работу в профильных программах: для растровой графики используют, например GIMP, для векторной Inkscape. Обучение выстраивают от простых задач к сложным: сначала осваивают коррекцию яркости и цвета, обрезку и ретушь, затем переходят к коллажированию, работе с текстурами и спецэффектами. Эффективнее всего учиться на реальных примерах, например, готовить макет баннера, обрабатывать серию фото для портфолио или создавать логотип: так быстрее закрепляются и технические приёмы, и понимание, какой инструмент уместен в конкретной ситуации.

Обработка числовой информации

Обучение работе с электронными таблицами начинается с освоения базовой структуры: понимания, как устроены ячейки, строки и столбцы, а также различий между типами данных — числами, текстом, датами и формулами. На этом этапе учатся вводить и редактировать данные, применять форматирование (выравнивание, шрифты, числовые форматы), использовать автозаполнение и простые операции вроде сортировки и фильтрации. Важная часть старта — разобраться с адресной системой ячеек и основами вычислений: как записывать формулы со ссылками (относительными и абсолютными), пользоваться встроенными функциями и отслеживать ошибки в расчётах.

Практику строят вокруг типовых задач: составления бюджетов, учёта расходов, расписаний или прайс-листов, где нужно комбинировать вычисления и наглядное оформление. Для этого осваивают инструменты условного форматирования, создания выпадающих списков, проверки данных и построения диаграмм — они помогают быстрее считывать информацию и избегать ошибок при вводе. Эффективнее всего учиться на реальных данных: например, вести личный бюджет или обрабатывать список товаров — так закрепляются не только команды, но и логика организации данных.

Обучение навыкам программирования в визуальной среде Scratch

Обучение в среде визуального программирования Scratch начинается с освоения интерфейса и базовых понятий: блоков, спрайтов, фонов и сцены. Ученик учится собирать простые скрипты из цветных блоков — например, заставить персонажа двигаться, менять костюм или реагировать на нажатие клавиши. На этом этапе закладывается понимание ключевых концепций программирования без написания кода: последовательности действий, условий («если… то…»), циклов («повторять N раз») и событий («когда флажок нажат»), а также работы с переменными и сообщениями для взаимодействия между объектами.

Практика строится вокруг небольших проектов: сначала это простые анимации и мини-игры, затем — интерактивные открытки, викторины, более сложные игры. В процессе ребёнок осваивает работу с координатами, направлениями и углами, учится использовать списки для хранения данных, создавать собственные блоки и продумывать логику поведения персонажей. Эффективнее всего учиться, двигаясь от идеи к реализации: сначала набросать сценарий и список спрайтов, затем разбить задачу на маленькие шаги и собрать их в блоки — так лучше закрепляется связь между замыслом и кодом.

На продвинутом уровне проекты становятся сложнее: добавляются звуковые эффекты, эффекты на сцене, клонирование спрайтов и более тонкая работа с условиями и циклами. Регулярное создание собственных проектов и их доработка по обратной связи помогают превратить первые простые скрипты в осмысленные, интерактивные истории и игры, а заодно формируют алгоритмическое мышление и навыки решения задач.

Создание и обработка комплексного документа

Работа с комплексными документами это отличный способ закрепить навыки работы с текстовым редактором и научить детей структурировать информацию. Комплексный документ — это не просто текст, а файл, в котором объединены разные объекты: таблицы, схемы, рисунки, формулы, диаграммы.
В процессе создания и обработки комплексного документа дети закрепляют целый ряд практических навыков. Ввод и редактирование текста с применением разных начертаний (полужирный, курсив). Форматирование абзацев (отступы, интервалы, выравнивание). Создание и оформление таблиц

(вставка, объединение ячеек, формулы в таблицах). Работа с графическими объектами (вставка, группировка, настройка обтекания текстом). Вставка и форматирование изображений. Создание и использование стилей для единообразного оформления заголовков. Построение оглавления и работа с нумерацией страниц. Создание сносок и перекрёстных ссылок. Проверка правописания и грамматики.

Календарно-тематическое планирование 1 года обучения

№ *п/п*	*Дата*	*Кол-во часов*		*Тема урока*
		Теория	Практика	
Вводная часть				
1		1		ТБ в кабинете информатики.
2		1		Результаты прошедшего конкурса Абилимпикс в компетенции «Цифровой мир»
3		1		Методы набора текста. Программы-тренажеры для «слепой печати»
4			1	Расстановка пальцев на клавиатуре. Десятипальцевая печать.
5			1	Урок скоростного набора
6			1	Урок скоростного набора.
7			1	Урок-соревнование в скорости набора слов
8			1	Урок-соревнование в скорости набора фраз
9			1	Графические редакторы. Инструменты графического редактора
10			1	Растровые рисунки. Использование графических примитивов
11		1		Работа с линиями, создание узора из простых линий
12			1	Работа с линиями, создание узора из простых линий
13		1		Операции редактирования графических объектов
14			1	Операции редактирования графических объектов
15			1	Изменение цвета, обрезка, поворот, отражение при работе с фотографиями
16			1	Изменение цвета, обрезка, поворот, отражение при работе с фотографиями
17		1		Векторная графика. Создание векторных рисунков в графическом редакторе
18			1	Создание векторных рисунков встроенными средствами текстового процессора или других программ.
19		1		Добавление векторных рисунков в документы.
20			1	Добавление векторных рисунков в документы.
21		1		Вставка рисунков, положение, обтекание, размер
22			1	Вставка рисунков, положение, обтекание, размер
23			1	Группировка нескольких объектов
24		1		Общая характеристика табличного процессора
25		1		Объекты документа табличного процессора
26			1	Типовые действия над объектами электронной таблицы.

27		1		Форматирование электронной таблицы
28			1	Встроенные функции
29			1	Условные функции
30			1	Моделирование в электронных таблицах
31		1		Моделирование в электронных таблицах
32			1	Моделирование в электронных таблицах
33			1	Моделирование в электронных таблицах
34		1		Моделирование в электронных таблицах
35			1	Создание диаграмм
36			1	Создание диаграмм
37			1	Создание графиков
38			1	Создание графиков
39			1	Итоговая работа в электронных таблицах
40		1		Введение в программирование. Вводное занятие.
41			1	Интерфейс Scratch
42		1		Обзор возможностей Scratch
43			1	Создание собственного фона
44		1		Создание собственного спрайта
45			1	Параметры спрайта
46		1		Разберемся с 2-мерными координатами
47			1	Блоки общения
48			1	Переключение фонов
49			1	Использование случайных чисел
50		1		Математические операции
51			1	Создание первой анимации
52			1	Интерактивные анимации
53		1		Создание мультфильма
54		1		Управление спрайтом
55			1	Первая мини-игра
56			1	Блоки управления
57			1	Взаимодействие спрайтов друг с другом
58			1	Управление пером
59			1	Создание рисунков в Scratch
60			1	Создание презентаций в Scratch
61			1	Работа над собственным проектом, идея и первые наброски
62			1	Работа над собственным проектом, разработка и тестирование
63			1	Работа над собственным проектом, подведение итогов
64			1	Правильное внесение текстовых данных
65			1	Установка указанных параметров текстового документа
66			1	Добавление и обработка изображения
67			1	Слияние документов
68			1	Правильное сохранение
69			1	Печать документа
70			1	Экспорт документа. Повторение пройденного
71			1	Повторение пройденного
72			1	Повторение пройденного

Методические материалы

Образовательные результаты формируются в деятельностной форме с использованием следующих методов:

- словесного (рассказ, объяснение, лекция, беседа, работа с учебником);
- наглядного (наблюдение, иллюстрация, демонстрация наглядных пособий, презентаций);
- практического (практические работы в среде графического редактора и электронных презентаций);
- проектного.

Список литературы для педагога

1. Златопольский Д. М. Работа с текстом в электронных таблицах // Информатика и образование. – 2002. - №1. – С. 529.
2. Зубрилин А. А. Методика решения задач по теме «Символьные величины» // Информатика и образование. – 2002. - №9. – С. 66-77; 83-94.
3. Зубрилин А. А. Методика решения задач по теме «Символьные величины» // Информатика и образование. – 2002. - №10. – С. 83-94.
4. Зубрилин А. А., Ивановичева И. В. Изучаем тему «Символьные величины»//Информатика и образование. – 1998. - № 6. – С. 51-60.
5. Зубрилин А. А., Ивановичева И. В. Изучаем тему «Символьные величины»//Информатика и образование. – 1998. - №7. – С. 56–63.
6. Зубрилин А. А., Овчинникова О. В. Игровые моменты при изложении темы «Символьные величины»// Информатика и образование. – 2000. – № 3. – С. 45-52.
7. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере / Н. В. Макарова, Е. И. Култышев, А. Г. Степанов, В. Л. Широков // учебное пособие. Москва : Финансы и статистика, 2024. - №3. – С. 256. – ISBN: 978-5-00184-118-0
8. Красковский Д. Ю. Задачи с растровыми шрифтами // Информатика и образование. – 2004. - №1. 2004. – С. 56–63, 60–65.
9. Красковский Д. Ю. Задачи с растровыми шрифтами // Информатика и образование. – 2004. - №1. 2004. – С. 56–63, 60–65.
10. Красковский Д. Ю. Задачи с растровыми шрифтами // Информатика и образование. – 2004. - №2. С. 60-65.

Список литературы для детей и родителей

1. Журин А. А. Word 2000 для школьников и начинающих пользователей : учебное пособие. / А. А. Журин. – Москва : издательство Аквариум, 1999. – 208 с. – ISBN 5-85684-379-7
2. Леонов В. Простой и понятный самоучитель Word и Excel : учебное пособие. / В. Леонов. – Москва : Эксмо, 2025. – 352 с. – ISBN: 978-5-04-122015-0
3. Леонтьев В. П. Детская компьютерная энциклопедия : учебное пособие. / В. П. Леонтьев. – Москва : Олма Медиа Групп, 2009. – 176 с. - ISBN 978-5-373-02372-6

Интернет-источники

1. Журнал «Исследовательская работа школьника» [электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.issl.dnttm.ru, свободный (дата обращения: 08.08.2024).

2. Информатика и ИКТ в школе. Компьютер на уроках [электронный ресурс]. — Режим доступа: http://www.klyaksa.net, свободный (дата обращения: 08.08.2024).

3. Информатика и ИКТ. Программа для базового уровня (системно-информационная концепция) электронный ресурс. — Режим доступа: http://www.fsu-expert.ru/node/2251, свободный (дата обращения: 08.08.2024).

4. Информатика и информационные технологии электронный ресурс. — Режим доступа: http://www.5byte.ru/8/0006.php, свободный (дата обращения: 08.08.2024).

5. Методическая копилка [электронный ресурс]. — Режим доступа: www.metod-kopilka.ru, свободный (дата обращения: 08.08.2024).

6. Обучение слепой печати : Печатай быстро! [электронный ресурс]. — Режим доступа: https://yandex.ru/games/app/242843 (дата обращения: 08.08.2024).

7. Рувики : История персональных компьютеров [электронный ресурс]. — Режим доступа: https://ru.ruwiki.ru/wiki/История_персональных_компьютеров (дата обращения: 08.08.2024).

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы отчетности и контроля

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом уроке. Формой итогового контроля является защита группового или индивидуального проекта учащегося по теме курса.

Предметом диагностики и контроля являются внешние образовательные продукты учеников (созданные графические изображения), а также их внутренние личностные качества (освоенные способы деятельности, знания, умения), которые относятся к целям и задачам курса.

Основой для оценивания деятельности учеников являются результаты анализа его продукции и деятельности по ее созданию. Оценка имеет различные способы выражения — устные суждения педагога, письменные качественные характеристики.

Оценке подлежит в первую очередь уровень достижения учеником минимально необходимых результатов, обозначенных в целях и задачах курса. Оцениванию подлежат также те направления и результаты деятельности учеников, которые определены в рабочей программе учителя и в индивидуальных образовательных программах учеников.

Ученик выступает полноправным субъектом оценивания. Одна из задач педагога — обучение детей навыкам самооценки. С этой целью учитель выделяет и поясняет критерии оценки, учит детей формулировать эти критерии в зависимости от поставленных целей и особенностей образовательного продукта.

Проверка достигаемых учениками образовательных результатов производится в следующих формах:

текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий - оценка промежуточных достижений используется как инструмент положительной мотивации, для своевременной коррекции деятельности учащихся и учителя; осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии;

взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;

текущая диагностика и оценка учителем деятельности школьников;

итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме публичной защиты творческих работ (индивидуальных или групповых).

Приложение 1

Обработка информации средствами текстового и графического редакторов

Вариант 1

1. Отметьте элементы окна приложения LibreOffice.
    1. Название приложения;
    2. Строка меню;
    3. Кнопка закрыть;
    4. Кнопка свернуть;
    5. Панель инструментов;
    6. Палитра;
    7. Панель Стандартная;
    8. Панель Форматирование;
    9. Рабочая область;
    10. Полосы прокрутки.
2. Отметьте операции при редактировании документов.
    1. Вставка;
    2. Удаление;
    3. Замена;
    4. Изменение шрифта;
    5. Изменение начертания;
    6. Изменение цвета;
    7. Поиск и замена;
    8. Выравнивание.
3. Отметьте инструменты графического редактора.
    1. Распылитель;
    2. Прямоугольник;
    3. Ножницы;
    4. Карандаш.
4. Отметьте верное.

При упорядочивании информации в хронологической последовательности происходит …

1. обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации;
2. обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания.

Обработка информации средствами текстового и графического редакторов

Вариант 2

1. Отметьте элементы окна приложения Gimp.
    1. Название приложения;
    2. Строка меню;
    3. Кнопка закрыть;
    4. Кнопка свернуть;
    5. Панель инструментов;
    6. Палитра;
    7. Панель Стандартная;
    8. Панель Форматирование;
    9. Рабочая область;
    10. Полосы прокрутки.
2. Отметьте операции при форматировании документов.
    1. Вставка;
    2. Удаление;
    3. Замена;
    4. Изменение шрифта;
    5. Изменение начертания;
    6. Изменение цвета;
    7. Поиск и замена;
    8. Выравнивание.
3. Отметьте инструменты графического редактора.
    1. Ластик;
    2. Треугольник;
    3. Кисть;
    4. Заливка.
4. Отметьте верное.

При форматировании текстового документа происходит …

1. обработка, связанная с изменением формы информации, но не изменяющая её содержания;
2. обработка, связанная с получением нового содержания, новой информации.

Приложение 2

«Информационная карта освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися»

Дополнительная общеразвивающая программа: «_____»

Педагог дополнительного образования_____

Группа и год обучения: _____Дата заполнения: _____

№ п/п	ФИО учащихся	Возраст	Показатели			Общий суммарный балл	Уровень освоения
					Участие в мероприятиях различного уровня		
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Информационная карта № 2

«Определение уровня развития личностных качеств»

- ✓ сформировавшиеся в образовательном процессе качества личности; мировоззрение, убеждения, нравственные принципы, система ценностных отношений учащихся к себе, другим людям, духовной сфере;
- ✓ результаты, отражающие социальную активность, общественную деятельность, культуры общения и поведения в социуме, навыков здорового образа жизни, нравственно-этическая ориентация.

	Показатели	Критерии оценивания	Степень выраженности	Баллы	Формы выявления результативности
Л1	**Терпение/выдержка** (организационно-волевое качество)	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности	- ***низкий уровень*** (терпения хватает меньше чем на ½ занятия) - ***средний уровень*** (терпения хватает больше чем на ½ занятия) - ***высокий уровень*** (терпения хватает на все занятие)	1 2 3	Наблюдение
Л2	**Интерес к занятиям в детском объединении** (ориентационное качество)	Осознанное участие ребенка в освоении дополнительной общеобразовательной программы	- ***низкий уровень*** (интерес к занятиям продиктован ребенку извне); - ***средний уровень*** (интерес лишь периодически поддерживается самим ребенком); - ***высокий уровень*** (интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно)	1 2 3	Наблюдение Беседа

Л3	**Познавательная активность**	Проявление желания узнать новую информацию	- ***Низкий уровень*** (не проявляет желания узнать новую информацию) - ***Средний уровень (***с интересом слушает, но не задает вопросы) - ***Высокий уровень*** **(**с интересом слушает и задает вопросы для расширения кругозора)	1 2 3	Наблюдение Опрос

Информационная карта № 3
«Определение уровня сформированности метапредметных умений учащихся»

Метапредметные результаты:

- ✓ освоенные учащимися общие способы деятельности, ключевые компетенции, применяемые как в рамках образовательного процесса, так и при решении проблем в реальных жизненных ситуациях.

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
М1	**Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения**	Способность оперировать логическими действиями	- ***низкий уровень*** умений (учащийся испытывает серьезные затруднения при выполнении логических действий); - ***средний уровень*** (учащийся выполняет логические действия, прибегая к помощи педагога в редких случаях); - ***высокий уровень*** (учащийся самостоятельно и легко выполняет логические действия)	1 2 3	Наблюдение
М2	**Умение слушать и слышать педагога и друг друга**	Адекватность восприятия информации	- ***низкий уровень*** умений (учащийся испытывает затруднения при восприятии информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); - ***средний уровень*** (воспринимает информацию, но иногда требуется корректировка восприятия педагогом); - ***высокий уровень*** (самостоятельно и адекватно воспринимает информацию)	1 2 3	Наблюдение
М3	**Умение аккуратно выполнять работу** (учебно-организационные	Аккуратность и ответственность в работе	- ***низкий уровень*** умений (учащийся не умеет организовывать своё рабочее место); - ***средний уровень*** (умеет	1	Наблюдение Анализ

	навыки)		организовать свое рабочее (учебное) место, но при напоминании педагога); - ***высокий уровень*** (самостоятельно и систематически организует своё рабочее место)	2 3	

Информационная карта № 4
«Определение уровня сформированности предметных умений и навыков учащихся»

Предметные результаты

- ✓ освоенный учащимися опыт специфической деятельности по получению продукта/нового знания, его преобразованию и применению: знания и умения, конкретные элементы практического опыта – навыки или предпрофессиональные/предметные компетенции – конструкторская, техническая, технологическая и т. п.

	Показатели	**Критерии оценивания**	**Степень выраженности**	**Баллы**	**Формы выявления результативности**
П1	**Теоретические знания (по основным разделам учебного плана программы)**	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	- ***низкий уровень*** (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой); - ***средний уровень*** (объем усвоенных знаний составляет более ½); - ***высокий уровень*** (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	1 2 3	Наблюдение, Контрольный опрос
П2	**Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана программы)**	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	- ***низкий уровень*** (ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков); - ***средний уровень*** (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½); - ***высокий уровень*** (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	1 2 3	Контрольное задание Выставка
П3	**Творческие навыки (творческое отношение к делу и умение воплотить его в готовом продукте)**	Креативность в выполнении заданий	- ***низкий уровень*** (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); - ***средний уровень*** (выполняет в основном задания на основе образца); - ***высокий уровень*** (выполняет практические задания с элементами творчества)	1 2 3	Творческое задание Конкурс

Лист корректировки программы.

Рабочая программа (учебно- тематическое планирование)			Корректировка программы.		
Тема	Кол-во часов	Дата	Тема	Кол-во часов	Дата