

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа р.п. Озинки»
Озинский район Саратовской области

Согласовано МС протокол <u>№ 1 от 29.08.22</u>	Согласовано УС протокол <u>№ 1 от 29.08.22</u>	Утверждаю Директор МОУ «СОШ р.п. Озинки» <i>Савельева О.В.</i> Бибикина Приказ № <u>157</u> от <u>29.08.22</u>
--	--	--



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Мир компьютерного творчества и фантазий»

Направленность: техническая
Уровень: ознакомительный
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Скоробогатова Е.И.
педагог дополнительного образования

р.п. Озинки, 2022 г

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы «Мир компьютерного творчества и фантазий»

1.1 Пояснительная записка

В современном обществе компьютеры применяются практически во всех сферах деятельности человека: от простейших расчетов стоимости покупки на кассовых аппаратах в магазине до сложнейших расчетов траекторий полетов ракет, управления космическими кораблями. Сегодня человек с помощью компьютеров создает мультипликационные фильмы, издает книги, регулирует движение самолетов и поездов, делает сложнейшие операции на сердце, может по останкам черепа воссоздать образ древнего человека или животного. Компьютер прочно вошел в нашу повседневную жизнь.

Однако с использованием компьютера возникает ряд проблем. Одной из наиболее значимой – это использование компьютера лишь как источника развлечения. Все чаще родители жалуются на то, что не могут «оторвать» своих чад от компьютерных игр. Вероятно, дело в том, что дети просто не знают, как использовать компьютер во благо для своего развития. Проведенные нами опросы детей, показали, что 98% детей есть компьютеры. И они используют его в каком – либо виде деятельности: играют в компьютерные игры, умея при этом включать компьютер и выключать. Проводя при этом около 1,5 – 2 часа в день за играми. Но используется это время недостаточно рационально с точки зрения обучения и развития творческой личности. Именно поэтому предложенная программа направлена на расширение представлений школьников о возможностях использования компьютера для своего творческого самовыражения. Нестандартные подходы к организации изобразительной деятельности удивляют и восхищают детей, вызывая стремление заниматься таким интересным делом.

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир компьютерного творчества и фантазий» разработана с учетом:

-Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Национального проекта «Образование» (утв. президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам(протокол от 3 сентября 2018 г. № 10);
- «Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по Дополнительным Министерства Просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196, с изменениями от 30.09.2020 года);
- «Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.15 № 09-3242);
- Устава МОУ «СОШ р.п. Озинки»,
- Положения о дополнительной общеразвивающей программе МОУ «СОШ р.п. Озинки»

Дополнительная общеразвивающая программа имеет **техническую направленность**.
Уровень реализации содержания программы – ознакомительный.

Программа является модифицированной. Программа разработана на основе учебного пособия для школьников «Основы компьютерной графики и дизайна», автор Лепская Н. А. – заведующей лабораторией «Компьютерные технологии в системе художественного образования», кандидата педагогических наук, издательство «Когито – Центр», Москва, 2004. Программа модифицирована с учётом возрастных и психолого-педагогических особенностей обучающихся.

Актуальность данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы объясняется углублением информатизации образования, предоставлением учащимся возможности освоения графического редактора Paint в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни. Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена потребностью повышения образовательного уровня учащихся в сфере информационных технологий, предоставлением возможностей учащимся для самовыражения средствами компьютерной графики, ориентирования в мире профессий.

В настоящее время у детей младшего школьного возраста все чаще возникает запрос «научиться рисовать на компьютере». При попытке самостоятельно изучить Paint у детей возникают трудности. В связи с этим возникла необходимость изложения материала в доступной форме с целью его адаптации к данному возрасту.

Отличительная особенность. Программа является простым и ясным, доступным для понимания детей младшего школьного возраста руководством по использованию инструментов и возможностей Paint, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям.

Педагогическая целесообразность программы заключается в ее реализации с применением современных образовательных технологий, системно – деятельностного подхода, предполагающего развитие готовности к саморазвитию, непрерывному образованию и формирующего активную учебно-познавательную деятельность обучающихся. Занятия способствуют развитию творческого мышления; повышению интереса к фотографии и имеют практическую направленность, так как получение обучающимися знаний, умений в области информационных технологий и практических навыков работы с графической информацией является составным элементом общей информационной культуры современного человека, служит основой для дальнейшего роста профессионального мастерства.

Адресат программы.

Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 7 до 10 лет.

Возрастные особенности детей. От 7 до 10 лет у ребёнка начинается новая деятельность – учебная. Именно тот факт, что он становится учеником, человеком учащимся, накладывает совершенно новый отпечаток на его психологический облик и поведение. Ребёнок не просто овладевает определенным кругом знаний. Он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память.

Ребёнок впервые встречается с новым для себя способом взаимодействия со взрослым человеком. Учитель является не временным «заместителем родителей», а представителем общества, имеющим определённый статус, и ребёнку приходится осваивать систему деловых отношений. В то же время младшие школьники в своей массе отличаются отзывчивостью, любознательностью, доверчивостью в проявлении своих чувств и отношений.

Интересы младших школьников неустойчивы, ситуативны. Более выражен интерес этих детей к предметам эстетического цикла (рисование, лепка, пение, музыка). По своей направленности дети этого возраста индивидуалисты. Лишь постепенно под влиянием воспитания у них начинает складываться коллективистическая направленность.

Основными новообразованиями младшего школьного возраста являются:

- качественно новый уровень произвольной регуляции поведения и деятельности
- рефлексия, анализ, внутренний план действий
- развитие нового познавательного отношения к действительности
- ориентация на группу сверстников

Объём программы – Программа рассчитана на 36 учебных часов.

Форма обучения – очная, групповая (занятия в группах по 15 человек).

Срок освоения программы – 1 учебный год, 36 учебных недель

1.2 Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора Paint, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером;
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе MS Paint;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развивать умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развивать умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развивать логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулировать детского успеха
- Воспитать в ребёнке творческое восприятие мира;
- Создавать атмосферу творчества и доброжелательности

1.3 Содержание программы

№п/п	Название разделов и тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации (контроля)
		всего	теория	практика		
1	Вводный урок. Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе	1	1		Очная, групповая	Опрос учащихся
2	Понятие компьютерной графики,	1	1			Опрос учащихся

	первое знакомство с редактором Paint.					
3-14	Инструментарий программы Paint. Пробные рисунки.	12	3	9		Готовая работа
15-16	Рисование открытки к новому году.	2		2		Готовая работа
17	Урок-игра «Оживи фигуры».	1		1		Готовая работа
18	Воздействие цвета на человека	1	1			Готовая работа
19-20	«Сказочный город»	2		2		Готовая работа
21-22	«Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету».	2	1	1		Готовая работа
23-24	Открытка маме/бабушке	2		2		Готовая работа
25-26	Орнаменты	2	1	1		Готовая работа
27-28	Витражные узоры	2	1	1		Готовая работа
29-30	Русские матрешки	2	1	1		Готовая работа
31-34	Волшебный мир сказки	4		4		Готовая работа
35-36	Выполнение итоговой работы, подведение итогов	2	1	1		Готовая работа
	Всего	36	11	25		

Содержание учебно-тематического плана

1. Вводный урок.

Техника безопасности и правила поведения в кабинете. Цели и задачи курса.

2. Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.

Знакомство с интерфейсом, инструментами программы.

3-4. Инструментарий программы Paint.

Выбор инструмента карандаш, «Кисть», «Распылитель», «Линия». Рисование точки, линии, выбор цвета. Рисунок «Каляка-маляка»

5-6. Инструментарий программы Paint

Выбор инструмента «Кривая». Алгоритм рисования кривых состоящих из одной и двух дуг, алгоритм рисования овалов и кругов. Рисунок «Цветик-семицветик», «Воздушный шар»

7. Инструментарий программы Paint

Выбор инструментов «Заливка» и «Палитра». Практика

8-9. Инструментарий программы Paint

Выбор инструментов «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник», рисование прямоугольников. Рисунок по замыслу.

10. Инструментарий программы Paint

Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб», их использование для «исправления» рисунка.

11. Инструментарий программы Paint

Выбор инструментов «Треугольник», «Овал». Рисование с помощью треугольника, овала. Рисунок «Елочка с игрушками».

12-13. Инструментарий программы Paint

Рисование по замыслу с использованием различных инструментов. Закрепление умения пользоваться «палитрой и заливкой»

14. Инструментарий программы Paint

Выбор инструмента «Надпись». Ввод и редактирование текста.

15-16. Рисование открытки к новому году.

Рисование открытки к Новому году.

17. Урок-игра «Оживи фигуры».

Дорисовка фрагмента рисунка, используя воображение.

18. Воздействие цвета на человека.

Знакомство с главным выразительным средством живописи и графики – цветом. Колорит как важнейшее средство эмоциональной выразительности художественного образа в живописи.

19-20. Сказочный город

Закрепление умения «строить» из геометрических фигур на тему «Сказочный город». Разукрашивание, подбор контрастных цветов.

21-22. Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету

Продолжение знакомства детей с программой Paint. Закрепление знания рабочей панели программы. Рисунок на тему «Космос»

23-24. Открытка маме/бабушке

Учить использовать все знакомые инструменты (прямая линия, кривая, овал, карандаш, прямоугольники) для создания рисунка. Продолжать учить создавать подпись под рисунком.

25-26. Орнаменты

Техника рисунка: линия штрих. Составления орнамента из линий. Ознакомление с произведениями народного декоративно-прикладного искусства и беседа о его красоте. Обсуждение орнаментов изделий народного промысла, объяснение символики (солнце, земля, вода). Знакомство с геометрическим орнаментом. Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.

27-28. Витражные узоры

Учить использовать все знакомые инструменты для создания рисунка. Учить самостоятельно, создавать композицию.

29-30. Русские матрешки.

История создания матрешки. Знакомство с Загорской, Семеновской, Полхов-Майданской матрешкой.

31-34. Волшебный мир сказки.

Иллюстрирование русских народных сказок (тематическое рисование).

35-36. Выполнение итоговой работы, подведение итогов.

Создание проекта.

1.4. Планируемые результаты

Учащийся будет знать:

- правила техники безопасности; основные устройства ПК;
- правила работы за компьютером;
- назначение и возможности графического редактора PAINT

Учащийся будет уметь:

- работать с компьютерной программой Paint;
- работать с информацией, обрабатываемой компьютером: сохранять, перемещать, редактировать.

Владеть навыками уметь:

- соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности; включить, выключить компьютер;
- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;

- выполнять заливку областей; исполнять надписи в редакторе PAINT; использовать возможности графического и текстового редакторов при выполнении мини-проектов;
- составлять и защищать творческие мини-проекты.

1.5. Формы аттестации планируемых результатов программы

Формами подведения итогов усвоения дополнительной общеобразовательной программы «Мир компьютерного творчества и фантазий» являются входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль: проверка теоретических знаний в начале обучения в форме опроса

Текущий контроль: проверка теоретической грамотности и практических навыков, полученных в ходе освоения тем программы (практическая работа, демонстрация выполненных работ).

Итоговый контроль: выполнение творческого проекта.

Форма подведения итогов реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – выполнение итогового творческого задания. Оно является контрольным и служит показателем освоения детьми данной программы.

1.6. Календарный учебный график на 2022-2023 учебный год

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				1	Вводное занятие. Техника безопасности	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Опрос учащихся
2				1	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором Paint.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
3-4				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента карандаш, «Кисть», «Распылитель», «Линия». Рисование точки, линии, выбор цвета	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
5-6				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента «Кривая».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
7				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Заливка» и «Палитра».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
8-9				2	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Прямоугольник»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
10				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Ластик», «Масштаб»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
11				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструментов «Треугольник», «Овал»	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум

12-13				2	Инструментарий программы Paint. Рисование по замыслу с использованием различных и инструментов	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
14				1	Инструментарий программы Paint. Выбор инструмента «Надпись».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
15				1	Рисование открытки к Новому году.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Творческая работа
16				1	Рисование открытки к Новому году.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Выставка творческих работ
17				1	Урок игра «Оживи фигуры».	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
18				1	Воздействие цвета на человека.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
19-20				2	Сказочный город	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
21-22				2	Полет на дальнюю планету — мы конструируем ракету	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
23-24				2	Открытка маме/бабушке	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Творческая работа

						роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	работа
25				1	Орнаменты. Знакомство с геометрическим орнаментом.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
26				1	Орнаменты. Знакомство с элементами и мотивами растительного орнамента в народном искусстве.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Беседа
27-28				2	Витражные узоры	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
29				1	Русские матрешки.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Готовая работа
30				1	Русские матрешки. Практика	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Практикум
31-34				4	Волшебный мир сказки.	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Викторина, Учащихся, творческое задание
35				1	Выполнение итоговой работы	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ р.п. Озинки»	Выставка готовых работ
36				1	Подведение итогов	Центр «Точка роста» на базе МОУ «СОШ	Опрос

						р.п. Озинки»	
			36 часов				

2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Учебный кабинет, оборудованный столами и стульями (не менее 8 парт и 15 стульев) для ведения образовательного процесса, и имеющий свободное пространство для отработки практических навыков.

Существует место для выставочных стендов для постоянно действующей выставки работ обучающихся, педагогов.

2.2. Кадровое обеспечение

Реализацию дополнительной общеразвивающей программы «Мир компьютерного творчества и фантазий» будет осуществлять педагог дополнительного образования Скоробогатова Елена Игоревна.

Перечень оборудования:

- Ноутбуки
- Мультимедиа-проектор
- Экран
- Программное обеспечение: Word, PowerPoint, Paint.

2.3. Методические материалы

Методы, применяемые в рамках реализации программы:

Формы занятий

- групповые;

Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

2.4. Оценочные материалы

Для индивидуального развития ребенка важна динамика его достижений. Основным объектом системы оценки, её содержательной и критериальной базой выступают планируемые результаты освоения обучающимися образовательной программы:

- личностные результаты

- метапредметные результаты

- предметные результаты

1. Оценка личностных результатов.

Объект оценки: сформированность личностных универсальных учебных действий.

Предмет оценки: эффективность деятельности педагога образовательного учреждения.

Процедуры внутренней оценки: мониторинговые исследования сформированности отдельных личностных качеств, определённых в образовательной программе как личностные результаты.
(Приложение)

2. Оценка метапредметных результатов.

Объект оценки: сформированность регулятивных, коммуникативных и познавательных универсальных учебных действий.

Предмет оценки: уровень сформированности данного вида учебных действий.

Основным объектом оценки метапредметных результатов является:

- способность и готовность к освоению систематических знаний, их самостоятельному пополнению, переносу и интеграции;
- способность к решению личностно и социально значимых проблем и воплощению найденных решений в практику;
- способность и готовность к использованию ИКТ в целях обучения и развития;
- способность к сотрудничеству, самоорганизации и рефлексии.

3. Оценка предметных результатов.

Объект оценки: сформированность учебных действий с предметным содержанием

Предмет оценки: способность к решению учебно-познавательных и учебно-практических задач.

Оценка достижения предметных результатов, ведется, как правило, в ходе выполнения итоговых работ. В ряде случаев их достижение может проверяться в ходе текущего и промежуточного оценивания, а полученные результаты фиксироваться в накопительной системе оценки.

Список литературы

Для педагога:

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
4. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.

5. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором Paint в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
6. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
7. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5–2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
9. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
10. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
11. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ-Петербург, 2005. – 342с.
12. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.
13. Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
14. Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
15. Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору Paint. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
16. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/))
17. Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 544 с.
19. Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.

Для детей:

1. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)

2. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.

Приложение

Анкета

Дорогие ребята, просим Вас внимательно прочитать и ответить на приведенные ниже вопросы. Заранее очень Вам благодарны!

1. Укажите свой возраст? _____
2. Есть ли у тебя дома компьютер? _____
3. Для чего, по-твоему, нужен компьютер людям? _____
4. Что ты умеешь делать на компьютере? _____
5. Часто ли ты пользуешься компьютером? _____
6. Играешь ли ты в компьютерные игры? В какие? _____
7. Знаешь ли ты что такое Интернет? _____
8. Для чего, по-твоему, нужен Интернет? _____
9. Обучает ли тебя кто-либо работе на компьютере? _____
10. Как ты думаешь, пригодятся ли тебе в будущем умение пользоваться компьютером? _____
11. Для чего тебе может пригодиться знание компьютера? _____

Каждый отдельно взятый вопрос анкеты не свидетельствует об уровне компьютерной грамотности. Необходимо сопоставить количество всех ответов и сделать вывод об уровне компьютерной грамотности, исходя из соотношения выявленных признаков следующим образом.

Нулевой уровень компьютерной грамотности характеризуется отрицательным отношением к компьютеру, отсутствием представления о его значимости, его неиспользованием – 0 баллов.

Низкий уровень компьютерной грамотности характеризуется тем, что при положительном отношении к компьютеру, он используется в основном как средство развлечения и общения. Испытуемые демонстрируют осведомленность в игровых и развлекательных программах – 1 балл.

Средний уровень компьютерной грамотности предполагает, что компьютер при положительном отношении к нему, используется не только как средство решения учебных, но и познавательных задач – 2 балла.

Высокий уровень компьютерной грамотности имеют испытуемые, которые создают новые информационные продукты, проявляют высокую осведомленность в использовании ресурсов Интернет, активно их используют – 3 балла.

Анкета для учащихся

Дорогой друг!

1. Внимательно прочитай предложенные ниже утверждения и отметь любым значком свой выбор

Вариант ответа	Твое мнение
мне интересно то, чем мы занимаемся в кружке	
хочу занять свое время после школы	
занимаюсь в кружке за компанию с другом, друзьями	
хочу узнать новое, интересное для себя	
мне нравится педагог	
хочу научиться что-то делать сам	
мне нравится выполнять творческие задания, придумывать и создавать что-то новое	
хочу узнать о том, что не изучают в школе	
занятия здесь помогают мне становиться лучше	
занятия помогают мне преодолеть трудности в учебе	
мне нравится общаться с ребятами	
мне нравится выступать на концертах, соревнованиях, участвовать в выставках	
здесь замечают мои успехи	
меня здесь любят	
твой вариант	

2. Благодаря занятиям я...

Стал лучше учиться	
Узнал много нового и интересного	

Стал добрее	
Научился делать что-то новое	
Твой вариант	

Напиши, пожалуйста:

Фамилию, имя _____

Сколько тебе лет _____

В каком коллективе (объединении) ты занимаешься? _____

Сколько лет ты занимаешься в этом коллективе (объединении)? _____

Анкета для изучения уровня удовлетворённости обучающихся

Возраст _____

Название объединения _____

Обучающимся предлагается оценить степень своего согласия с содержанием предложенных утверждений. Для этого необходимо обвести ниже каждого выражения одну цифру, которая означает ответ, соответствующий вашей точке зрения. Цифры означают следующие ответы:

4 – совершенно согласен

3 – согласен

2 – трудно сказать

1 – не согласен

0 – совершенно не согласен

1. На занятия в объединение я иду с радостью 4 3 2 1 0

2. На занятиях я узнаю много нового, интересного и приобретаю полезные умения и навыки
4 3 2 1 0

3. В нашем объединении хороший педагог 4 3 2 1 0

4. К нашему педагогу можно обратиться за советом и помощью в трудной жизненной ситуации
4 3 2 1 0

5. В группе я могу всегда свободно высказать своё мнение 4 3 2 1 0

6. Здесь у меня обычно хорошее настроение 4 3 2 1 0

7. Мне нравится участвовать в делах учреждения 4 3 2 1 0

8. Я считаю, что здесь меня готовят к самостоятельности 4 3 2 1 0

9. Я считаю, что здесь созданы все условия для развития моих способностей 4 3 2 1 0

Карта самооценки учащимися и экспертной оценки педагогом компетентности учащегося

Дорогой друг!

Оцени, пожалуйста, по пятибалльной шкале знания и умения, которые ты получил, занимаясь в кружке (коллективе) в этом учебном году и зачеркни соответствующую цифру (1 – самая низкая оценка, 5 – самая высокая)

Освоил теоретический материал по разделам, могу ответить на вопросы учителя	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Знаю специальные термины, используемые на занятии	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Научился использовать полученные знания в практической деятельности	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Умею выполнять практические задания, которые дает педагог	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Научился самостоятельно выполнять творческие задания	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Научился сотрудничать с ребятами в решении общих задач	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Мои достижения по итогу курса	1	2	3	4	5
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>