**ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Диагностическая программа** | **Диагностируемые ЗУН** | **Инструкции, вопросы при выполнении заданий** | **Упражнения и задания на компьютере** |
| **"Лабиринт"** | Ориентация на мониторе, фиксирование взгляда, соотнесение действия манипулятора "мышь" с курсором на мониторе, удержание левой кнопки в зажатом состоянии, работа на клавиатуре оперативными кнопками.  *Понятия: вверх, вниз, вправо, влево, в углу.* | Ребенку предлагается нарисовать линии в лабиринтах различной сложности, нарисовать картинку по клеточкам | "Дорожки", "Лабиринты", "Графический диктант" - рабочие альбомы программы "ПервоЛого" |
| **"Собери картинку"** | Ориентация на мониторе, фиксирование взгляда, удержание левой кнопки в зажатом состоянии.  *Понятия: часть и целое.* | Ребенку прилагается собрать картинки из различного количества частей | "Пазлы", "Мозаика", "Собери картинки и фигурки" - рабочие альбомы программы "ПервоЛого" |
| **"Раскрась-ка"** | Производить щелчок на манипуляторе "мышь", соотнесение действия манипулятора "мышь" с курсором на мониторе.  *Понятия: цвет, величина, количество, буква, цифра, расшифровка информации, симметрия и асимметрия* | Ребенку прилагается раскрасить картинку по образцу, по наводящим вопросам  (*Н-р*: *Все маленькие предметы раскрась зеленым цветом, большие синим, а лишние - обведи в кружок),* по зашифрованным данным *(Н-р*: *по цифрам, буквам, геометрическим фигурам).* | Различные игры -раскраски, "Раскраски" в программе "ПервоЛого", |
| **"Внимание"** | Ориентация на мониторе, удержание левой кнопки в зажатом состоянии, работа на клавиатуре оперативными кнопками.  *Понятия: цвет, величина, количество, буква, цифра, сравнение предметов по свойствам и действиям.* | Ребенку предлагаются задания по подбору предметов по величине, цвету, по наводящим вопросам *(Н-р*: *Найди картинки с противоположными действиями и соедини их линиями, Найди парные картинки)* | "Подбери по величине", "Нарисуй по контуру", различные игровые презентации, "Компьютер для малышей", "Подбери заплатку". |
| **"Множества"** | Удержание левой кнопки в зажатом состоянии.  *Понятия: множество, сравнение предметов по свойствам и действиям, цвет, величина, количество.* | Ребенку предлагаются задания на разделение предметов на группы по количеству, форме, назначению *(Н-р: раздели картинки на домашние и дикие животные).* | Игровые презентации, тестовые задания, "Мир информатики". |
| **"Что лишнее?"** | Удержание левой кнопки в зажатом состоянии, *Понятия: сравнение предметов по свойствам, цвету, величине, форме.* | Ребенку предлагаются задания на нахождение лишнего из различного количества предметов по величине. цвету, форме*.(Н-р: Какой предмет может быть "лишним" в каждом ряду? Назови разные варианты и объясни свой выбор.).* | Игровые презентации, тестовые задания, "Мир информатики". |
| **"Последовательности"** | Производить щелчок на манипуляторе "мышь", удержание левой кнопки в зажатом состоянии, запоминание последовательности действий.  *Понятия: алгоритм.* | Ребенку предлагается расположить картинки по порядку, по последовательности выполнения действий. | Игровые презентации, тестовые задания, "Мир информатики". |
| **"Закономерность"** | Производить щелчок на манипуляторе "мышь", удержание левой кнопки в зажатом состоянии. *Понятия: закономерность, величина, цвет, форма, геометрические фигуры.* | Ребенку предлагается продолжить логическую цепочку, найти закономерность и вставить недостающий предмет. | Игровые презентации, тестовые задания, "Мир информатики", "Компьютер для малышей" |
| **"Танграм"** | Ориентация на мониторе, удержание левой кнопки в зажатом состоянии, запоминание последовательности действий.  *Понятия: часть и целое, геометрические фигуры* | Ребенку прилагается собрать картинки из геометрических фигур по контуру, по образцу и по силуэту. | Игровые презентации, "Танграм" в программе "ПервоЛого", задания в онлайн-играх. |
| **"Цифра и буква"** | Работа на клавиатуре алфавитно-цифровыми клавишами, работа по инструкции.  *Понятия: буква, цифра, количество, текст.* | Ребенку прилагается перепечатать простой текст по образцу, по наводящим вопросам, по картинкам. | Клавиатурные тренажеры, "Печать на клавиатуре без ошибок". |

***Диагностическая карта ребенка***

**проверке знаний, умений и навыков по программе дополнительного образования**

**"Курс элементарной компьютерной грамотности"**

Ф.И. ребенка **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** Группа № **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** Возраст **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

***Уровни овладения навыками работы на компьютере***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Формируемый навык | Оценка освоения программы | |
| «\_\_\_» декабря 20\_\_\_ года | «\_\_\_» мая 20\_\_\_ года |
| 1 | ***Основные навыки*** |  |  |
| 1.1 | Фиксирует взгляд на мониторе |  |  |
| 1.2 | Ориентируется на мониторе |  |  |
| 1.3 | Соотносит действие мышки с действиями на мониторе |  |  |
| 1.4 | Запоминает последовательность действий |  |  |
| 1.5 | Выполняет задания по инструкции |  |  |
| 1.6 | Знает основные компьютерные термины |  |  |
| 2 | ***Работа с мышкой*** |  |  |
| 2.1 | Держит правильно «мышку» |  |  |
| 2.2 | Двигает мышкой по поверхности стола |  |  |
| 2.3 | Производит основное действие «мышки» - щелчок |  |  |
| 2.4 | Умеет открыть программу двойным нажатием левой кнопки «мышки» |  |  |
| 2.5 | Умеет пользоваться правой кнопкой «мышки» для открывания программы |  |  |
| 2.6 | Удерживает зажатой левую кнопку «мышки» |  |  |
| 2.6.1 | Перетаскивает с помощью зажатой левой кнопки «мышки» |  |  |
| 2.6.2 | Рисует с помощью зажатой левой кнопки «мышки» |  |  |
| 2.7 | Умеет закрыть программу |  |  |
| 3 | ***Работа с клавиатурой*** |  |  |
| 3.1 | Работает на клавиатуре оперативными кнопками |  |  |
| 3.2 | Работает на клавиатуре, печатая цифры |  |  |
| 3.3 | Работает на клавиатуре, печатая слова |  |  |
| 3.3.1 | Перепечатывает простые тексты |  |  |
| 3.3.2 | Умеет редактировать простые тексты |  |  |
| 3.3.3 | Умеет оформлять простые тексты |  |  |
| 4 | ***Работа с информацией*** |  |  |
| 4.1 | Сравнивает предметы по свойствам и действиям |  |  |
| 4.2 | Сравнивает предметы по цвету |  |  |
| 4.3 | Умеет находить предметы по величине и количеству |  |  |
| 4.4 | Знает основные геометрические фигуры |  |  |
| 4.5 | Умеет различать часть и целое |  |  |
| 4.6 | Умеет находить различные множества |  |  |
| 4.7 | Находит и продолжает закономерность в расположении предметов |  |  |
| 4.8 | Умеет составлять алгоритм действий |  |  |
| 4.9 | Различает симметричные и асимметричные предметы |  |  |
| 4.10 | Знает и находит основные буквы и цифры |  |  |
| 5 | ***Работа в программе «ПервоЛого»*** |  |  |
| 5.1 | Знает основные оперативные кнопки в программе |  |  |
| 5.2 | Рисование геометрических фигур |  |  |
| 5.3 | Умеет редактировать рисунок |  |  |
| 5.4 | Умеет создавать «черепашку» |  |  |
| 5.5 | Умеет создавать команду для черепашки |  |  |
| 6 | ***Темп работы*** |  |  |

**Шкала оценивания (балловая):**

0 – невозможность оценки по данному критерию.

1 – критерий выполняется только вместе с взрослым

2 – критерий выполняется непостоянно, требуется участие взрослых.

3 – критерий выполняется при незначительной поддержке взрослого

4 - критерий выполняется самостоятельно, не требуется поддержка со стороны взрослого

**Уровень развития**

Высокий уровень – полностью освоена образовательная программа (3-4 балла)

Средний уровень – образовательная программа освоена в необходимой степени (1-2 балла)

Низкий уровень – не освоена образовательная программа (0 баллов)

Заключение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Педагог доп.образования:

***Диагностическая карта итоговых результатов***

**освоения программы дополнительного образования**

**"Курс элементарной компьютерной грамотности"**

Ф.И. ребенка **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** Группа № **\_\_\_\_\_**

Возраст **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

***Уровни овладения навыками работы на компьютере***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| №  п/п | Формируемый навык | Оценка освоения программы |
| 1 | ***Основные навыки*** |  |
| 1.1 | Фиксирует взгляд на мониторе |  |
| 1.2 | Ориентируется на мониторе |  |
| 1.3 | Соотносит действие мышки с действиями на мониторе |  |
| 1.4 | Запоминает последовательность действий |  |
| 1.5 | Выполняет задания по инструкции |  |
| 1.6 | Знает основные компьютерные термины |  |
| 2 | ***Работа с мышкой*** |  |
| 2.1 | Держит правильно «мышку» |  |
| 2.2 | Двигает мышкой по поверхности стола |  |
| 2.3 | Производит основное действие «мышки» - щелчок |  |
| 2.4 | Умеет открыть программу двойным нажатием левой кнопки «мышки» |  |
| 2.5 | Умеет пользоваться правой кнопкой «мышки» для открывания программы |  |
| 2.6 | Удерживает зажатой левую кнопку «мышки» |  |
| 2.6.1 | Перетаскивает с помощью зажатой левой кнопки «мышки» |  |
| 2.6.2 | Рисует с помощью зажатой левой кнопки «мышки» |  |
| 2.7 | Умеет закрыть программу |  |
| 3 | ***Работа с клавиатурой*** |  |
| 3.1 | Работает на клавиатуре оперативными кнопками |  |
| 3.2 | Работает на клавиатуре, печатая цифры |  |
| 3.3 | Работает на клавиатуре, печатая слова |  |
| 3.3.1 | Перепечатывает простые тексты |  |
| 3.3.2 | Умеет редактировать простые тексты |  |
| 3.3.3 | Умеет оформлять простые тексты |  |
| 4 | ***Работа с информацией*** |  |
| 4.1 | Сравнивает предметы по свойствам и действиям |  |
| 4.2 | Сравнивает предметы по цвету |  |
| 4.3 | Умеет находить предметы по величине и количеству |  |
| 4.4 | Знает основные геометрические фигуры |  |
| 4.5 | Умеет различать часть и целое |  |
| 4.6 | Умеет находить различные множества |  |
| 4.7 | Находит и продолжает закономерность в расположении предметов |  |
| 4.8 | Умеет составлять алгоритм действий |  |
| 4.9 | Различает симметричные и асимметричные предметы |  |
| 4.10 | Знает и находит основные буквы и цифры |  |
| 5 | ***Работа в программе «ПервоЛого»*** |  |
| 5.1 | Знает основные оперативные кнопки в программе |  |
| 5.2 | Рисование геометрических фигур |  |
| 5.3 | Умеет редактировать рисунок |  |
| 5.4 | Умеет создавать «черепашку» |  |
| 5.5 | Умеет создавать команду для черепашки |  |
| 6 | ***Темп работы*** |  |

**Шкала оценивания (балловая):**

0 – невозможность оценки по данному критерию.

1 – критерий выполняется только вместе с взрослым

2 – критерий выполняется непостоянно, требуется участие взрослых.

3 – критерий выполняется при незначительной поддержке взрослого

4 - критерий выполняется самостоятельно, не требуется поддержка со стороны взрослого

**Уровень развития**

Высокий уровень – полностью освоена образовательная программа (3-4 балла)

Средний уровень – образовательная программа освоена в необходимой степени (1-2 балла)

Низкий уровень – не освоена образовательная программа (0 баллов)

Заключение: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Педагог доп.образования