

МБОУ «Начальная школа – детский сад № 5 «Ёлочка»

Рассмотрено
на заседании
Управляющего совета
протокол №4 от 31.08.13г.

Согласовано
на заседании
педагогического совета
протокол № 7 от 29.08.13г.

Утверждено
приказом директора
№ 98 от 31.08.2013г.



**Образовательная программа
«НАШ ДРУГ - КОМПЬЮТЕР»**

Моршанск 2013

Современные ЭВМ характеризуются разносторонностью и простотой эксплуатации, позволяющими использовать их для решения самого широкого круга задач во всех областях человеческой деятельности; они доступны детям практически всех возрастов. Исследователи отмечают: чем раньше начнется знакомство ребенка с компьютером, тем свободнее он будет себя чувствовать в мире вычислительной техники. Опыт отечественных и зарубежных исследователей убедительно показывает, сколь огромны возможности детей дошкольного и младшего школьного возраста в овладении компьютером.

Грамотное использование компьютера ставит ребенка в совершенно новую, качественно отличающуюся ситуацию развития. Взаимодействуя с компьютером, открывая для себя его возможности, ребенок овладевает новыми формами общения, расширяет границы познаваемого мира, что интенсифицирует его развитие (прежде всего познавательную деятельность).

Активизация мышления, стремление к новым знаниям неизбежно ведут за собой и формирование таких ценных личностных качеств, как самостоятельность, любознательность, активность, инициативность и в то же время усидчивость, внимательность, сосредоточенность.

Однако в настоящее время еще нет единого теоретического и методического подхода в области применения компьютера в работе с дошкольниками и обучающимися начальных классов. Предлагаемая программа – один из возможных путей решения этой проблемы.

Комплексный подход в осуществлении выбранного направления требует определения места, роли и принципов использования компьютеров в дошкольном и младшем школьном возрасте. В современной дидактике компьютер рассматривается двусторонне: как средство обучения и как объект изучения. Наиболее часто ограничиваются первым направлением: компьютер используется как средство обучения различным игровым и обучающим программам. Однако полноценное влияние компьютер как принципиально новое техническое устройство может оказать на развитие ребенка лишь в том случае, если учитываются оба направления. Тогда компьютер становится инструментом познания окружающей действительности.

Компьютер как объект изучения расширяет границы в области подготовки ребенка к школе. Круг необходимых ему знаний и умений определяется современными требованиями к компьютерной грамотности подрастающего поколения, понимаемой

нами как совокупность знаний, умений и навыков, необходимых для использования компьютера в качестве орудия интеллектуальной деятельности.

Таким образом, предметом данной программы являются ЗУН, необходимые для детей дошкольного и младшего школьного возраста во взаимодействии с компьютером.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ:

Разработка системы работы по внедрению компьютера в образовательное учреждение, основанной на требованиях приоритета .

Повысить уровень учебного процесса путем внедрения компьютерных технологий.

ПРОГРАММНЫЕ ЗАДАЧИ:

1.Обучение детей навыкам работы на компьютере и умения применять компьютер в учебной деятельности.

2. Развитие у детей логического и алгоритмического мышления.

3.Воспитание у детей интереса к изучению компьютера и умение использовать компьютер в учебной деятельности.

КОЛИЧЕСТВО ОБУЧАЮЩИХСЯ ДЕТЕЙ:

Первый год обучения – 15 человек

Второй год обучения - 15 человек

Третий год обучения - 15 человек

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ:

Объединения 1.2. год обучения 36часов в год, 3 год обучения 72 часа в год

Продолжительность от 10 до 25минут

ЭТАПЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1ЭТАП – подготовительный

Цель: обеспечить возможно более легкое овладение информацией и навыками работы на компьютере.

Создать необходимые условия для изучения компьютера.

2 ЭТАП- организационный

Цель: формирование объединений по овладению ЗУН на компьютере детьми дошкольного и младшего школьного возраста на основании заявлений родителей, Родительского договора в соответствии с Уставом учреждения.

3 ЭТАП- совершенствование ЗУН в работе на компьютере

- участие в конкурсах творческих работ на компьютере;
- оформление выставок детских работ по компьютерной графике;

| ДОЛЖНЫ ЗНАТЬ: | ДОЛЖНЫ УМЕТЬ: |
|--|---|
| <i>1ый год обучения</i> | <i>1ый год обучения</i> |
| <i>1.Что компьютер – сложная техника, машина, созданная людьми для помощи в работе и отдыхе .Компьютер может выполнять разные действия: считать, решать задачи, писать, играть и т.д.</i> | <i>1.Уметь подготовить к работе включенный в сеть компьютер (последовательность включения дисплея и блока питания).</i> |
| <i>2.Компьютер – сложная машина, поэтому с ней надо обращаться аккуратно, соблюдать правила техники безопасности.</i> | <i>2.Печатать буквами простые слова, пользоваться специальными клавишами для печати.</i> |
| <i>3.Компьютер состоит из частей, каждая из которых имеет свое назначение: дисплей, клавиатура, блок питания.</i> | <i>3.Использовать компьютер в качестве калькулятора.</i> |
| <i>4.Клавиатура. Клавиши, Русский и латинский алфавиты (основные задания на русском языке, латинский шрифт используется только для написания команд). Цифры. Специальные клавиши: ввод, возврат, стоп, управление регистрами, очистка экрана.</i> | <i>4.Записывать управляющие команды по образцу, запускать и останавливать программу.</i> |
| <i>5.Компьютер управляется с помощью команд. Знать специальные команды: Run/stop и др.</i> | <i>5.Пользоваться необходимыми клавишами по ходу программы.</i> |
| <i>2ой год обучения</i> | <i>2ой год обучения</i> |
| <i>1.Знать о назначении компьютера, его роли в деятельности человека, о функциях человека - пользователя</i> | <i>1.Правильно записывать команды.</i> |
| | |

| | |
|--|--|
| <i>2.Клавиатуру, команды и специальных клавишах.</i> | <i>2.Ориентироваться на экране (плоскости), определять координаты точек, изображать точку, круг, линию, квадрат, прямоугольник, треугольник.</i> |
| <i>3.Принцип работы компьютера как программной машины. Команды. Специальные команды для выполнения графических работ: Colour. Circle. Paint. Line. Правила написания команд.</i> | <i>3.С помощью команды Paint раскрашивать получившиеся фигуры.</i> |
| <i>4.Что такое память компьютера и сохранение информации. Команды Save. List. Загрузка программ.</i> | <i>4.Уметь задавать последовательно задание, используя нумерацию строк (элементарные программы).</i> |
| <i>5.Команду коррекции текста программы.</i> | <i>5.Использовать специальные клавиши для достижения поставленной цели.</i> |
| <i>Зий год обучения</i> | <i>Зий год обучения</i> |
| <i>1.Что такое текстовая информация и как ее обработать.</i> | <i>1.Обрабатывать текстовую информацию.</i> |
| <i>2. Что такое кодирование информации.</i> | <i>2.Кодировать информацию.</i> |
| <i>3.Что такое файл и каталог.</i> | <i>3.Именовывать файлы и каталоги.</i> |
| <i>4.Элементы компьютерной графики. Графические редакторы.</i> | <i>4.Работать в Word.</i> |
| <i>5.Простые интегрированные системы.</i> | <i>5.Копировать и перемещать строки. Форматировать абзацы.</i> |
| <i>6.Что такое встроенный графический редактор.</i> | <i>6.Сохранять текстовую информацию.</i> |
| | <i>7.Строить таблицы, объединять и разбивать ячейки.</i> |
| | <i>8.Изображать контурный рисунок,</i> |

| | |
|--|---|
| | <i>закрашенный рисунок.</i> |
| | |
| | <i>9. Уметь рисовать карандашом.</i> |
| | |
| | <i>10. Владеть техникой рисование в Paint</i> |

Полученные ЗУН определяются ежегодно с помощью итоговой диагностики.

ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ НЕОБХОДИМО

| <i>Материально – техническое обеспечение</i> | <i>Методическое обеспечение</i> |
|---|--|
| 1.Оборудованный компьютерный класс. | 1.Информационная и справочная литература. |
| 2.Соответствующая росту и возрасту детей мебель (столы детские компьютерные и специальные кресла, регулирующиеся по высоте) | 2.Методическая литература.: Перечень компьютерных программ, необходимых для реализации данной программы: 1.Программа «Фима»; 2.Программа « Малыш» 3.Программа «Роботландия» 4 Программа «Никита» 5.Программа « Фантазия» |
| 3.Каждое рабочее место оборудованное соответственно требованиям СанПиН | |

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ КУРСА:

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ: Компьютер – твой друг (буквы, цифры, клавиши)

***Курсор и формы его представления, управление курсором.
Программы прямого и обратного счета.
Компьютерная касса букв.***

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ: *Компьютерная смекалка (игры, множества и закономерности)*

*Конструирование слова. Игры со словами и слогами.
Состав числа. Простые геометрические задачи.
Множества и закономерности. Сборка фигур из элементов.
Простое рисование.*

ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ: *Обработка текстовой информации, редакторы и конструкторы..*

Информация и информационные процессы

Кодирование информации.

Обработка текстовой информации.

Файлы и каталоги, именованние информационных объектов.

Элементарное введение в Word.

Элементы компьютерной графики. Графические редакторы.

Простые интегрированные системы.

Проектирование учебных заданий на базе интегрированных систем.

Встроенный графический редактор.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1-го ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| №п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | |
|------|--|------------------|---------------|--------------|
| | | всего | Теоретические | Практические |
| 1. | Компьютер – твой друг | 36 часов | | |
| 1.1. | Знакомство с компьютером. | 2 | 1 | 1 |
| 1.2. | Курсор, формы курсора. | 2 | 1 | 1 |
| 1.3. | Счет до трех по рисункам.(посчитай,Никита) | 2 | 1 | 1 |

| | | | | |
|-------|--|---|---|---|
| | | | | |
| . | | | | |
| 1.4. | Прямой счет до 10 (дальние страны) и обратный | 1 | 1 | 1 |
| . | | | | |
| 1.5. | Загадки о цифрах (Фантазия) | 2 | 1 | 1 |
| 1.6. | Представление буквы (Путешествие в Букварию) | 3 | 1 | 2 |
| 1.7 | Сопоставление буквы и слова . | 2 | | 2 |
| 1.8. | Тренировка памяти (Запомни, Никита) | 2 | | 2 |
| 1.9 | Курсор, приемы управления курсором. | 3 | 1 | 2 |
| 1.10. | Касса букв, простейшее редактирование (Путешествие в Букварию) | 3 | 1 | 2 |
| 1.11 | Лабиринтные задачи Фантазии. | 3 | 1 | 2 |
| 1.12. | Лабиринтные задачи Мудрого Крота. | 3 | 1 | 2 |
| 1.13. | Составление слов – имен по рисункам (Имена) | 3 | 1 | 2 |
| 1.14. | Соотношение между планом помещения и рисунком (Новоселы) | 4 | 1 | 3 |
| 1.15. | Любимая программа | 1 | - | 1 |

Итого: 36 учебных часов. Итоговая диагностика после первого года обучения.

К концу год дети должны знать :

Что такое курсор и формы его представления, уметь управлять курсором.

Освоить программу прямого и обратного счета.
Освоить компьютерную кассу букв.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 – го ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| №п/п | Наименование раздела, темы | Количество часов | | |
|-------------|--|------------------|---------------|--------------|
| | | Всего | Теоретические | Практические |
| 1. | КОМПЬЮТЕРНАЯ СМЕКАЛКА | 36 часов | | |
| 1.1. | Лабиринтные задачи Мудрого Крота (повторение, новые уровни) | 3 | 1 | 2 |
| 1.2. | Прямой и обратный счет до 20 (Домашние животные) | 2 | | 2 |
| 1.3. | Поиск отличий в рисунке (Фантазия) | 2 | 1 | 1 |
| 1.4. | Рисование по образцу и свободное рисование | 3 | 1 | 2 |
| 1.5. | Задачка –собиралка (Кот – строитель) | 1 | | 1 |
| 1.6 | Состав числа, прямая задача | 3 | 1 | 2 |
| 1.7. | Состав числа, обратная задача | 3 | 1 | 2 |
| 1.8 | Выбор в множестве (Кто лишний) | 2 | | 2 |
| 1.9. | Линейная закономерность элементов (Цепочка) | 2 | | 2 |
| 1.10 | Конструирование слова | 2 | 1 | 1 |

| | | | | |
|--------------|---|----------|----------|----------|
| | из слогов (Путешествие в Букварию) | | | |
| 1.11 | Слово в слове | 2 | 1 | 1 |
| 1.12 | Кроссворды | 3 | 1 | 2 |
| 1.13. | Классификация движущихся предметов(Парашют) | 3 | 1 | 2 |
| 1.14 | Классификация движущихся предметов (Бабочки) | 3 | 1 | 2 |
| 1.15 | Любимая программа | 2 | | 2 |

Итоговая диагностика после второго года обучения

Всего: 36 учебных часов

К концу года должны уметь:

Решать задачи на множества и закономерности.

Конструировать слова и играть со словами и слогами.

Решать простые геометрические задачи, знать состав числа из единиц.

Владеть простейшим рисованием.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 –го ГОДА ОБУЧЕНИЯ

| №п/п | Наименование раздела, темы | КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ | | |
|-------------|---|-------------------------|----------------------|---------------------|
| | | Всего | Теоретические | Практические |
| 1 | Текстовая информация. Редакторы и конструирование. | 72 часа | | |
| 1. | Компьютер – универсальная машина, его схема. | 2 | 1 | 1 |
| 2. | Компьютерный календарь | 3 | 1 | 2 |

| | | | | |
|-----|--|---|---|---|
| 3 | Начальное введение в windows. Рабочий стол. Запуск и включение компьютера. Перенос программ на рабочий стол. | 3 | 1 | 2 |
| 4. | Копирование и перемещение строк. | 2 | 1 | 1 |
| 5. | Форматирование абзацев. | 2 | 1 | 1 |
| 6. | Поиск в тексте. | 2 | 1 | 1 |
| 7. | Сохранение текстовой информации. Файл. Именованние файлов. | 3 | 1 | 2 |
| 8. | Чтение с диска. Копирование файлов | 2 | 1 | 1 |
| 9. | Диктант, проверка ошибок | 4 | 1 | 3 |
| 10. | Запись на дискету. | 2 | 1 | 1 |
| 11. | Основные операции над файлами, курсоры, выделения. Word | 2 | 1 | 1 |
| 12. | Шрифты, выравнивания, режим вставки. | 2 | 1 | 1 |
| 13. | Таблицы, установки, размеры | 3 | 1 | 2 |
| 14. | Объединение и разбиение ячеек. | 3 | 1 | 2 |
| 15. | Средства рисования в текстовом редакторе. | 2 | 1 | 1 |
| 16. | Элементы компьютерного конструирования. Прикладной редактор. | 2 | 1 | 1 |

| | | | | |
|-----|--|---|---|---|
| 17. | Простейший графический редактор (Никита) | 2 | 1 | 1 |
| 18. | Рабочее поле. Раскрашки. Курсоры- инструменты. | 2 | 1 | 1 |
| 19. | Контурные рисунки. | 4 | 1 | 3 |
| 20. | Закрашенный рисунок. | 2 | 1 | 1 |
| 21. | Экран редактора. Художник, управление редактором. Рабочее поле | 2 | 1 | 1 |
| 22. | Рисование карандашом. | 2 | 1 | 1 |
| 23. | Ластик. Лабораторная работа.. | 2 | 1 | 1 |
| 24. | Прямоугольники и квадраты. Лабораторная работа. | 2 | 1 | 1 |
| 25. | Запись на диск картинок. | 2 | 1 | 1 |
| 26. | Чтение файлов с дисков. | 2 | 1 | 1 |
| 27. | Выставка рисунков. | 1 | | 1 |
| 28. | Редактор Paint. Рабочее поле. Инструментарий. Палитра | 2 | 1 | 1 |
| 29. | Техника рисования. Фигуры. Распылитель. Заливка | 3 | 1 | 2 |
| 30. | Печать рисунков. | 2 | 1 | 1 |
| 31. | Конкурс рисунков. | 1 | | 1 |
| 32. | Любимая программа | 1 | | 1 |

К концу обучения дети должны

Уметь обработать текстовую информацию.
Уметь кодировать информацию.
Создавать и именовать файлы и каталоги.
Работать в Word.
Владеть элементами компьютерной графики, знать графические редакторы.
Владеть техникой рисования, работать в Paint.
Уметь записывать на диск картинки.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

Компьютер – твой друг

Занятие №1 – «Знакомство с компьютером»
Занятие №2 - « Курсор, формы курсора»
Занятие №3 – « Счет до трех по рисункам»
Занятие №4 – «Прямой счет до 10 и обратный»
Занятие №5 – «Загадки о цифрах»
Занятие №6 «Представление буквы»
Занятие №7 «Сопоставление буквы и слова»
Занятие №8 « Тренировка памяти»
Занятие №9 «Курсор, приемы управления курсором»
Занятие №10 «Касса букв, простейшее редактирование.»
Занятие №11 «Лабиринтные задачи Фантазии»
Занятие №12 «Лабиринтные задачи Мудрого крота»
Занятие №13 «Составление слов и имен по рисункам (Имена)
Занятие №14 «Соотношение между планом помещения и рисунком»

Занятие №15 «Любимая программа»

Второй год обучения

Компьютерная смекалка

Занятие №1 «Лабиринтные задачи Мудрого Крота (повторение, новые уровни)

Занятие №2 «Прямой и обратный счет до 20».

Занятие №3 « Поиск отличий в рисунке».

Занятие №4 «Рисование по образцу и свободное рисование».

Занятие № 5 « Задачака – собиралка (Кот строитель)»

Занятие № 6 « Состав числа, прямая задача»

Занятие №7 « Состав числа, обратная задача»

Занятие №8 «Выбор в множестве (Кто лишний?)

Занятие №9 «Линейная закономерность элементов (Цепочка)

Занятие №10 «Конструирование слова из слогов»

Занятие №11 « Слово в слове»

Занятие №12 « Кроссворды»

Занятие №13 «Классификация движущихся предметов» (Парашют)

Занятие № 14 «Классификация движущихся предметов» (Бабочки)

Занятие №15 «Любимая программа»

Третий год обучения

Текстовая информация. Редакторы и конструирование

Занятие №1 «Компьютер – универсальная машина, его схема

Занятие №2 «Компьютерный календарь»

Занятие №3 «Начальное введение в windows. Рабочий стол.

Перенос программ на рабочий стол.

Занятие № 4 « Копирование и перемещение строк»

Занятие №5 «Поиск в тексте»

Занятие №6 « Форматирование абзацев»

Занятие №7 «Сохранение текстовой информации. Файл.

Именованние файлов.

Занятие № 8 «Чтение с диска. Копирование файлов»

Занятие №9 «Диктант, проверка ошибок»
Занятие №10 «Основные операции над файлами, курсоры, выделения. Word.
Занятие № 11 «Запись на дискету»
Занятие №12 «Шрифты, выравнивания, режим вставки»
Занятие №13 «Таблицы, установки, размеры»
Занятие №14 « Объединение и разбиение ячеек»
Занятие №15 «Средства рисования в текстовом редакторе»
Занятие №16 «Элементы компьютерного конструирования. Прикладной редактор»
Занятие №17 «Простейший графический редактор»
Занятие №18 « Рабочее поле. Раскрашки. Курсоры – инструменты»
Занятие №19 «Контурные рисунки»
Занятие №20 «Закрашенный рисунок»
Занятие №21 «Экран редактора. Художник, управление редактором. Рабочее поле.
Занятие № 22 «Рисование карандашом»
Занятие №23 «Ластик. Лабораторная работа»
Занятие №24 «Прямоугольники и квадраты. Лабораторная работа»
Занятие №25 «Запись на диск»
Занятие №26 «Чтение файлов с диска»
Занятие №27 «Выставка рисунков»
Занятие №28 «Редактор Paint. Рабочее поле. Инструментарий. Палитра.
Занятие №29 « Техника рисования. Фигуры. Распылитель. Заливка»
Занятие №30 « Печать рисунков»
Занятие №31 «Конкурс рисунков»
Занятие №32 «Любимая программа»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Результат учебно- воспитательного процесса по освоению детьми данной образовательной программы во многом зависит от ее методического обеспечения.

Методическое обеспечение включает в себя формы, методы и приемы, используемые педагогом для освоения материала образовательной программы.

Формы работы с детьми, планируемых по каждому разделу программы содержат следующие конкретные формы занятий, а именно: игра, беседа, конкурсы, мини – проекты.

Трудно представить себе современного педагога, который не использует в своей практике других дополнительных пособий, кроме учебника. Педагог, заинтересованный в успешном усвоении программного материала старается максимально обогатить занятие и использует при этом наглядность. Наглядность в обучении на компьютере занимает далеко не последнее место. В данной программе дидактический принцип наглядности является ведущим в обучении, так как развивает зрительное восприятие. Оказывая воздействие на органы чувств, наглядность обеспечивает более полное формирование образа или понятия, что ведет к прочному усвоению знаний.

Наглядность способствует развитию у детей эмоционально-оценочного отношения к полученным знаниям. Работая самостоятельно, дети убеждаются в достоверности тех процессов и явлений, о которых они узнают от педагога. Наглядность повышает интерес к знаниям, позволяет облегчить процесс их усвоения, поддерживает внимание ребенка.

Использование наглядности при обучении детей дошкольного и младшего школьного возраста является необходимым фактором, поскольку соответствует уровню их восприятия и мышления.

Наглядный метод обучения используется для развития наблюдательности, повышения внимания к изучению компьютера. Следующий метод, используемый в программе – **словесный**, который необходим при формировании теоретических и фактических знаний.

Практический метод предусмотрен программой для развития практических умений и навыков.

Репродуктивный метод направлен на формирование знаний и навыков.

Когда материал доступен для самостоятельного изучения по мнению педагога используется **метод самостоятельной работы**.

Образовательная программа «Наш друг – компьютер» включает в свое содержание следующие педагогические технологии:

1.Технология проблемного обучения:

Цель- развитие познавательной активности, творческой самостоятельности обучающихся.

Сущность – последовательное и целенаправленное выдвижение перед детьми познавательных задач, решая которые, воспитанники и обучающиеся активно осваивают знание и опыт познавательной деятельности.

Механизм – поисковые методы; постановка и решение познавательных задач.

2.Технология развивающего обучения:

Цель – развитие личности и ее способностей.

Сущность – ориентация учебного процесса на потенциальные возможности человека и их реализацию.

Механизм – вовлечение обучающихся в различные виды деятельности.

3.Технология игрового обучения:

Цель: обеспечение личностно- деятельностного характера усвоения ЗУН.

Сущность – Самостоятельная познавательная деятельность, направленная на поиск, обработку и освоение информации.

Механизм – Игровые ситуации, решение ситуативных задач.

МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ РЕБЕНКА

(в конце каждого года обучения)

| <i>Показатели</i> | <i>Критерии</i> | <i>Методы диагностирования</i> |
|---|--|---|
| <i>1.Теоретические показатели -теоретические</i> | Соответствие требованиям программы | Контрольный опрос устный |

| | | |
|--|--|----------------------|
| знания -владение специальной терминологией | Правильность использования специальной терминологии | Собеседование |
| 2. Практическая подготовка ребенка -практические умения и навыки; -Владение специальным оборудованием | Соответствие практических умений и навыков ребенка программным требованиям; Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования. | Контрольные задания. |
| 3. Общеучебные умения и навыки -умение <u>осуществлять учебно – исследовательскую работу</u> | Самостоятельность в работе | Анализ, наблюдение |
| 4. Учебно – коммуникативные умения -умение слушать и слышать педагога; | Адекватность восприятия информации, идущей от педагога. | |
| 5. Учебно – организационные умения -умение организовать свое | Способность самостоятельно | Анализ, наблюдение |

| | | |
|--|---|--|
| <p>рабочее место</p> <p>-навыки соблюдения в процессе работы правил безопасности;</p> <p>-умение аккуратно выполнять работу;</p> | <p>готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой;</p> <p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности. Аккуратность и ответственность в работе.</p> | |
| <p>6. Организационно-волевые качества</p> <p>-терпение</p> <p>-воля</p> <p>самоконтроль</p> | <p>Способность преодолевать трудности</p> <p>Способность активно побуждать себя к практическим действиям</p> <p>Умение контролировать свои поступки</p> | <p>Наблюдение</p> |
| <p>7. Ориентационные качества</p> <p>-самооценка</p> <p>-интерес к занятиям</p> | <p>Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям</p> <p>Осознанное участие ребенка в освоении программы</p> | <p>Анкетирование</p> <p>Тестирование</p> |
| | | |
| | | |
| | | |

В настоящем документе
пронумерована, прошито
и скреплено печатью
36 листов
Директор филиала
М.П. С.А. Директор
М.П. С.А. Директор

