МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ
МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»
МОБИЛЬНЫЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Принята на заседании
педагогического совета
«29» мая 2026 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
Ю. А. Малькова
Приказ №108-0 от «29» мая 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ПРОМАСТЕР КОМПЬЮТЕРНЫХ ДЕЛ»

Уровень программы: *стартовый*
Срок реализации программы: *22 часа*
Возрастная категория: от 8 до 10 лет
Состав группы: до 18 чел.
Форма обучения: *очная*
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на *бюджетной основе*
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор-составитель:
Корзун Павел Владимирович,
педагог дополнительного
образования

Магадан, 2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «ПроМастер компьютерных дел» разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации», утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 г. № 145;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Государственная программа Российской Федерации «Научно-технологическое развитие Российской Федерации», утверждённая постановлением Правительства РФ от 29 марта 2019 г. № 377;
- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства на период до 2027 года», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 г. № 122-р;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и план мероприятий по её реализации», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- «План мероприятий Десятилетия науки и технологий», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 июля 2022 г. № 2036-р;

- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 года», утверждённая постановлением Правительства Магаданской области от 5 марта 2020 г. № 146-пп;
- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей», утверждённая приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённый приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629;
- Распоряжение Правительства РФ от 01 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р и об утверждении Плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030 годы)»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая физкультура» (письмо министерства Просвещения РФ от 23 января 2026 г. № АБ-254/06);
- Федеральный закон № 261-ФЗ от 14 июля 2022 г. «О российском движении детей и молодежи»;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённые постановлением Главного Государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность»;
- Положение о детском технопарке «Кванториум Магадан».

«ПроМастер компьютерных дел» отвечает актуальным задачам государственной политики в сфере дополнительного образования детей, призвана создать благоприятные условия для развития технических способностей детей, интереса к изобретательству и инженерной деятельности.

Настоящая дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «ПроМастер компьютерных дел» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы: стартовый.

Актуальность программы: современные дети растут в окружении цифровых устройств, но чаще всего используют их лишь для игр, воспринимая компьютер как средство развлечения. При этом понимание устройства техники и принципов её работы становится таким же важным навыком, как умение читать и писать.

Образовательная программа «ПроМастер компьютерных дел» даёт детям практические знания, которые пригодятся в повседневной жизни: они научатся самостоятельно обслуживать домашнюю технику, помогать родителям и безопасно обращаться с электроприборами.

Программа рассчитана для реализации на базе мобильного технопарка «Кванториум».

Мобильный технопарк «Кванториум» – это детский технопарк, созданный на базе перевозной автомобильной станции, оборудованный как многофункциональный комплекс, позволяющий проводить занятия с использованием высокотехнологичного оборудования с детьми и подростками по актуальным научно-исследовательским и инженерно-техническим направлениям.

Новизна настоящей образовательной программы определяется формами и методами образовательной деятельности, а также формированием уникальной образовательной среды для развития технического мышления и изобретательской деятельности, приобретения практических навыков работы на оборудовании мобильного технопарка «Кванториум».

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе

творческие возможности и самореализовываться в современном мире. В процессе изучения окружающего мира обучающиеся получат дополнительное образование в области информатики, математики и физики. Используемые формы и методы обучения позволяют вовлечь обучающихся в совместную деятельность при работе над кейсами (командообразование, понимание конечного результата во взаимодействии, обучение деловой коммуникации).

Отличительные особенности программы

Работа над задачами в рамках проектной деятельности формирует новый тип отношения в системе «природа — общество — человек — технологии», определяющий обязательность экологической нормировки при организации любой деятельности, что является первым шагом к формированию «поколения развития», являющегося трендом развития современного общества.

Программа предполагает формирование у обучающихся представлений о тенденциях в развитии технической сферы.

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие различных сторон личности обучающихся, связанных с реализацией как их собственных интересов, так и интересов окружающего мира. При этом гибкость программы позволяет вовлечь обучающихся с различными способностями. Большой объём проектных работ позволяет учесть интересы и особенности личности каждого обучающегося. Занятия основаны на личностно-ориентированных технологиях обучения, а также системно-деятельностном методе обучения.

Данная программа предполагает вариативный подход, так как в зависимости от интересов и индивидуальных особенностей обучающегося позволяет увеличить или уменьшить объём той или иной темы, в том числе и сложность, а также порядок проведения занятий.

Программа предполагает вариативную реализацию в зависимости от условий на площадке. Программа реализуется в очном формате с доступом к оборудованию в период образовательных сессий мобильного технопарка «Кванториум» в агломерации. Наставник мобильного технопарка (педагог дополнительного образования) обучает работе на оборудовании, использованию программного обеспечения, руководит работой над учебными кейсами.

Возраст обучающихся – 8-10 лет.

Наполняемость групп: до 18 человек, группы разновозрастные, состав постоянный.

Режим занятий: в очной форме в период пребывания мобильного технопарка «Кванториум» в течение учебного года согласно графику посещения агломерации.

Условия приема на программу: без особых условий, по желанию обучающихся.

Цель реализации программы: освоение Hard- и Soft-компетенций учащимися в области разработки программ и приложений через использование кейс-технологий.

Задачи:

обучающие:

- формирование умения использовать базовые понятия в сборке портативного компьютера;
- изучить принципы сборки персонального компьютера;

развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- приобретение опыта использования ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) при формировании собственных идей и решений;
- развитие творческих способностей и креативного мышления;
- развитие soft-компетенций, необходимых для успешной работы вне зависимости от выбранной профессии;

воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;

- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Формы занятий:

- работа над решением кейсов;
- лабораторно-практические работы;
- мастер-классы;
- занятия-соревнования.

Методы обучения, используемые на занятиях:

- практические (упражнения, решение практических задач);
- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографий);
- проблемный (метод проблемного изложения) — обучающимся даётся часть готового знания;
- викторина — интерактивный игровой метод обучения;
- эвристический (частично-поисковый) — обучающимся предоставляется большая возможность выбора вариантов;
- исследовательский — обучающиеся сами открывают и исследуют знания.

Методы познания: конкретизация и абстрагирование, синтез и анализ, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, индукция и дедукция.

Программа реализуется:

– в непрерывно-образовательной деятельности, совместной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, где обучающийся осваивает, закрепляет и апробирует полученные умения;

– в самостоятельной деятельности обучающихся, где каждый из них может выбрать деятельность по интересам, взаимодействовать со сверстниками на равноправных позициях, решать проблемные ситуации и др.

Требования к результатам освоения программы

Освоение содержания программы должно способствовать формированию у обучающихся универсальных и предметных компетенций.

Универсальные компетенции (SoftSkills):

- умение слушать и задавать вопросы;
- навык решения изобретательских задач;
- свободное мышление;
- навыки проектирования;
- работа в команде;
- стратегическое мышление (на несколько шагов вперёд);
- осмысленное следование инструкциям, соблюдение правил;
- работа с взаимосвязанными параметрами;
- осознание своего уровня компетентности;
- ответственность;
- осознание своих возможностей;
- поиск оптимального решения;
- внимательность и аккуратность;
- соблюдение техники безопасности.

Предметные компетенции (HardSkills)

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- базовые знания работ с операционной системой Windows;
- называет основные компоненты компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь);

– объясняет назначение внутренних компонентов (процессор, память, жёсткий диск, блок питания) и периферии (устройства ввода/вывода);

– идентифицирует компоненты системного блока по внешнему виду;

– выполняет поэтапную сборку системного блока в игровой или практической форме

На протяжении курса обучающиеся познакомятся с наиболее популярными отраслями информационных технологий, узнают, что такое Интернет вещей и чем он полезен в современном мире. Обучающиеся также усвоят основы алгоритмизации и программирования. Научатся ставить задачи, исследовать проблематику, грамотно распределять роли внутри команды.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы

Виды контроля:

– текущий контроль, проводимый во время занятий;

– промежуточный контроль, проводимый по завершении крупных тем, разделов;

– итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы контроля:

– индивидуальный;

– групповой;

– фронтальный.

Методы проверки результатов:

– наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе работы;

– игры;

– индивидуальные и коллективные творческие работы;

– беседы с обучающимися.

Формы подведения итогов:

– выполнение практических работ;

– дискуссия;

– викторина.

Для оценивания деятельности обучающихся используются инструменты само- и взаимооценки.

Основным методом текущего контроля является наблюдение.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения практических работ, дискуссий.

Итоговая аттестация проводится в мобильном технопарке «Кванториум» в форме защиты индивидуальных или групповых проектов.

Основные цели текущего, промежуточного и итогового контроля – определение уровня освоения содержания программы на том или ином этапе прохождения программы, определение эффективности оказанного педагогического воздействия.

Учебно-тематический план

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «ПроМастер компьютерных дел» (22 часа)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Введение		**1**		**1**	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием мобильного технопарка. Правила работы за компьютером.	1		1	Опрос
Знакомство с компьютером и его компонентами		**6**	**7**	**13**	
2.	Компьютер – это машина знаний и мастер на все руки.	1	1	2	Беседа, опрос
3.	Системный блок. «Что внутри железной коробки?».	1	1	2	Опрос, наблюдение
4.	Компьютерная периферия. Ввод и вывод информации.	1	1	2	Опрос, наблюдение
5.	Приручи мышь. Основные приемы управления компьютерной мышкой.	1	1	2	Опрос, наблюдение
6.	Фортепиано для печати. Первые шаги печати на клавиатуре.	1	1	2	Опрос, наблюдение
7.	GCompris: учимся и играем.	1	1	2	Опрос, наблюдение
8.	Раскрываем секреты сборщиков ПК.		1	1	Наблюдение, рефлексия
Кейс «Компьютерный мастер»			**6**	**6**	

9.	Подготовка компонентов и устройства периферии для сборки компьютера.		2	2	Наблюдение
10.	Собираем системный блок.		2	2	Наблюдение
11.	Подключение компьютерной периферии.		2	2	Наблюдение, рефлексия
Итоги			**2**	**2**	
12.	Заключительное занятие. Подведение итогов работы.		2	2	Защита, рефлексия
	Итого	**7**	**15**	**22**	

Содержание программы (Стартовый уровень)

Основные разделы программы и темы

Введение. (1 час)

Тема 1. Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием мобильного технопарка. Правила работы за компьютером.

Введение в образовательную программу. Ознакомление учащихся с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ. Правила работы за компьютером (ноутбуком).

Знакомство с компьютером и его компонентами. (13 часов)

Обучающиеся поближе познакомятся с компьютером. Узнают, как устроен персональный компьютер (ПК), какие основные компоненты входят в его состав. Научатся правильно и эффективно использовать компьютерную мышь и клавиатуру, а также познакомятся с ключевыми моментами, упрощающими понимание процесса сборки ПК.

Тема 2. Компьютер – это машина знаний и мастер на все руки.

В данной теме объясняется для чего нужен компьютер. Формирование представления, что компьютер является мощным инструментом для работы, учебы и творчества. Обсуждается какую роль выполняют компьютеры в современном мире.

Тема 3. Системный блок. «Что внутри железной коробки?».

Изучается внутренняя составляющая системного блока. Знакомство с основными компонентами: материнская плата, процессор, оперативная

память, системы хранения данных (HDD, SSD), блок питания. Ознакомление с ключевыми функциями каждого элемента.

Тема 4. Компьютерная периферия. Ввод и вывод информации.

Обзор внешних устройств, подключаемых к компьютеру. Классификация периферийных устройств для ввода (клавиатура, мышь, веб-камера, микрофон, сканер) и вывода (монитор, наушники, колонки, принтер) информации. Практическое занятие по определению назначения различных устройств для ПК.

Тема 5. Приручи мышь. Основные приемы управления компьютерной мышкой.

Практическое занятие по освоению компьютерной мыши. Приобретение навыков: правильный хват, упражнения для кистей рук, перемещение курсора, нажатие на кнопки, перенос элементов рабочего стола (ярлыки, папки, файлы).

Тема 6. Фортепиано для печати. Первые шаги печати на клавиатуре.

Знакомство с клавиатурой. Изучение расположение клавиш, специальных клавиш (Пробел, Shift, Ctrl), букв, цифр, знаков препинания. Освоение начальных навыков набора текста.

Тема 7. GCompris: учимся и играем.

Игровое занятие с использованием платформы GCompris. Благодаря программе обучающиеся улучшат и закрепят навыки работы с компьютерной мышкой и клавиатурой через выполнение различных упражнений в игровой форме.

Тема 8. Раскрываем секреты сборщиков ПК.

Практическое занятие, на котором обучающиеся систематизируют знания об устройстве компьютера и знакомятся с процессом сборки ПК. В доступной игровой форме дети узнают о совместимости комплектующих,

правильной последовательности подключения основных компонентов и важных тонкостях сборки, которые помогают избежать типичных ошибок.

Кейс «Компьютерный мастер». (6 часов)

Цель кейса: Формирование у обучающихся целостного представления о процессе сборки персонального компьютера, от подготовки комплектующих до подключения периферийных устройств, через практическую и игровую деятельность.

Тема 9. Подготовка компонентов и устройства периферии для сборки компьютера.

Обучающиеся знакомятся с предоставленным набором оборудования для дальнейшей сборки современного компьютера. В комплект входят:

- корпус;
- внутренние компоненты системного блока: процессор с радиатором, материнская плата, оперативная память, жесткий диск, блок питания;
- внешние периферийные устройства: клавиатура, мышь, монитор.

Тема 10. Собираем системный блок.

В рамках практического занятия обучающиеся поэтапно собирают системный блок, знакомясь с основными правилами и способами крепления его внутренних элементов.

Тема 11. Подключение компьютерной периферии.

В ходе занятия у обучающихся формируются умения распознавать основные типы разъемов (USB, VGA, DVI, HDMI, аудиоразъемы, разъем питания) и применять правила безопасного подключения и запуска периферийного оборудования.

Итоги. (2 часа)

Тема 12. Заключительное занятие. Подведение итогов работы.

Заключительное занятие в формате викторины. Подведение итогов.

Материально-техническое обеспечение программы

Аппаратное и техническое обеспечение:

- рабочее место обучающегося: ноутбук компьютерная мышка;
- рабочее место преподавателя: ноутбук, компьютерная мышка;
- ноутбуки должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру через HDMI/беспроводное подключение — 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;
- Wi-Fi-роутер.

Программное обеспечение:

- пакет офисных приложений Microsoft Office;
- программа GCompris;
- веб-браузер;
- пакет драйверов для Windows и устройств ПК.

Профильное оборудование:

- провода SATA;
- набор отверток;
- USB-Wi-Fi-адаптеры;
- Системные блоки;
- Мониторы с VGA\HDMI подключением;
- USB-мышки;
- USB-клавиатуры;
- USB-флеш-накопители, USB-bluetooth-адаптеры;
- LAN-кабели.

Критерии оценивания

Итоговая оценка обучающихся будет проводиться по критериям викторины (Приложение 1).

Методическое обеспечение программы

Образовательный процесс в мобильном технопарке «Кванториум» организуется в очном формате.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, метод кейсов.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, пример.

Формы организации образовательного процесса

Индивидуально-групповая – занятия педагог ведет уже не с одним учеником, а с целой группой разновозрастных детей, уровень подготовки которых может быть различным.

Групповая - работа в группах может обеспечить глубокое, осмысленное обучение. Преимущество групповой работы состоит в том, что в совместной работе можно справиться с более сложным заданием, развить навыки командной работы.

Формы организации учебного занятия:

- тренинг;
- кейс-стади;
- ролевая игра;
- креативные группы;
- работа в парах;
- обмен опытом;
- мозговой штурм;
- тематические обсуждения;
- презентация;
- мастер-класс;
- эксперимент;
- конференция.

Педагогические технологии

Виды педагогических технологий, используемых в рамках образовательной программы:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология развивающего обучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания: введение в проблему и обсуждение, изучение проблемы, определение тематики;
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Видео- и аудиоматериалы, иллюстрации, таблицы, задания с проблемными вопросами, задания на развитие воображения и творчества, экспериментальные задания, памятки.

Источники информации

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999 г. – 88 с.
2. Григорьев, Д.В. Внеурочная деятельность школьников. Методический конструктор: пособие для учителя / Д.В. Григорьев, П.В. Степанов. – М.: Просвещение, 2011 г. – 223 с. – (Стандарты второго поколения).
3. Ревич Ю. В., Занимательная электроника, 2015 г. – 659 с.
4. Мураховский В.И. «Компьютер своими руками: полное руководство начинающего мастера» / В.И. Мураховский Москва: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004 г. – 400 с.

5. Сугакевич А.Г. «Компьютер детям… не игрушка» (Белорусская ассоциация «Конкурс») / А.Г. Сугакевич, А.Э. Плетнев, Е.Н. Володько, «Белорусская ассоциация «Конкурс» 2011 г. – 176 с.
6. Бондаренко С. В. «Компьютер и ноутбук для детей» (издательство «Питер») / С. В. Бондаренко, «Эксмо» 2015 г. – 80 с.

Приложение 1

Критерии оценки в формате викторины (тест) обучающихся мобильного технопарка «Кванториум» по завершению дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

В рамках итогового занятия (или заключительного модуля) проводится индивидуальная викторина. Обучающимся предлагается тест, включающий 15 вопросов. Оценивание осуществляется по накопительному принципу — количество набранных баллов соответствует количеству правильных ответов.

Индивидуальная викторина «Мастер по сборке ПК»

Уровень 1. Лёгкие вопросы (по 1 баллу)

Вопрос 1. Что является «мозгом» компьютера?

А) Оперативная память

Б) Видеокарта

В) Жёсткий диск

Г) Процессор

Правильный ответ: Г) Процессор

Вопрос 2. Для чего нужна клавиатура?

А) Чтобы смотреть видео

Б) Чтобы печатать текст

В) Чтобы слушать музыку

Г) Чтобы рисовать картинки

Правильный ответ: Б) Чтобы печатать текст

Вопрос 3. Какое устройство помогает компьютеру «слышать» звуки?

А) Колонки

Б) Наушники

В) Микрофон

Г) Принтер

Правильный ответ: В) Микрофон

Вопрос 4. Куда вставляется флешка?

А) Разъём Mini Jack 3.5 мм

Б) В USB-порт

В) VGA

Г) В процессор

Правильный ответ: Б) В USB-порт

Вопрос 5. Что из перечисленного НЕ является частью компьютера?

А) Радиатор

Б) Материнская плата

В) Оперативная память

Г) Утюг

Правильный ответ: Г) Утюг

Уровень 2. Средние вопросы (по 2 балла)

Вопрос 6. За что отвечает оперативная память?

А) За долгое хранение файлов

Б) За временное хранение данных для быстрой работы

В) За питание компьютера

Г) За охлаждение процессора

Правильный ответ: Б) За временное хранение данных для быстрой работы

Вопрос 7. Какой компонент нужен, чтобы компьютер не перегревался?

А) Вентилятор (кулер)

Б) Блок питания

В) Жёсткий диск

Г) Видеокарта

Правильный ответ: А) Вентилятор (кулер)

Вопрос 8. Что хранит все файлы и программы даже после выключения компьютера?

А) Оперативная память

Б) Процессор

В) Жёсткий диск (HDD или SSD)

Г) Материнская плата

Правильный ответ: В) Жёсткий диск (HDD или SSD)

Вопрос 9. Чем SSD отличается от обычного жёсткого диска (HDD)?

А) SSD работает быстрее и не имеет движущихся частей

Б) SSD работает медленнее

В) SSD хранит меньше информации

Г) SSD больше весит

Правильный ответ: А) SSD работает быстрее и не имеет движущихся частей

Вопрос 10. Что произойдёт, если не установить кулер на процессор?

А) Компьютер будет работать тише

Б) Процессор перегреется и может выйти из строя

В) Компьютер станет быстрее

Г) Ничего не произойдёт

Правильный ответ: Б) Процессор перегреется и может выйти из строя

Уровень 3. Сложные вопросы (по 3 балла)

Вопрос 11. Почему процессор нельзя устанавливать в несовместимый сокет?

А) Он не войдёт в разъём из-за специальной формы (ключей)

Б) Он просто не захочет работать

В) Сломается жесткий диск

Г) Компьютер сгорит

Правильный ответ: А) Он не войдёт в разъём из-за специальной формы (ключей)

Пояснение: на процессоре и сокете есть метки и вырезы, которые не дают вставить его неправильно. Если применить силу — можно сломать контакты.

Вопрос 12. Что такое «совместимость комплектующих»?

А) Детали подходят друг к другу по цвету

Б) Детали можно соединить, и они будут работать вместе

В) Детали произведены в одной стране

Г) Детали одинакового размера
Правильный ответ: Б) Детали можно соединить, и они будут работать вместе

Вопрос 11. Что такое «сокет» на материнской плате?
А) Разъём для подключения блока питания
Б) Разъём для установки процессора
В) Разъём для оперативной памяти
Г) Разъём для видеокарты
Правильный ответ: Б) Разъём для установки процессора

Вопрос 14. Почему важно подключать монитор именно в видеокарту (если она есть), а не в материнскую плату?
А) Видеокарта красивее
Б) Видеокарта мощнее обрабатывает графику (особенно в играх)
В) Материнская плата не умеет выводить картинку
Г) Так требует блок питания
Правильный ответ: Б) Видеокарта мощнее обрабатывает графику (особенно в играх)

Вопрос 15. Какой инструмент чаще всего нужен для сборки компьютера?
А) Молоток
Б) Отвёртка (крестовая)
В) Паяльник
Г) Плоскогубцы
Правильный ответ: Б) Отвёртка (крестовая)

Итоговая оценка результатов тестирования производится путем подсчета суммы баллов. Освоение программы подтверждается при достижении обучающимся базового, среднего или высокого уровня.

Шкала перевода в оценку

Баллы	Процент	Уровень освоения
26–30	85–100%	Высокий
18–25	60–84%	Средний
12–17	40–59%	Базовый
Менее 12	Менее 40%	Требуется повторение пройденного материала