АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА БЕРДСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР «ПЕРСПЕКТИВА»

Рассмотрена и одобрена на
заседании методического совета
МБОУ ДО «Перспектива»
протокол № 3 от 08.09.2026 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ ДО «Перспектива»
_____ Н.А.Демина
«08 сентября 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«КОМПЬЮТЕРНЫЙ МИР»
(углубленный уровень)

Возраст учащихся 8-14 лет.
Срок реализации - 2 года/ 216 ч.

Автор-составитель программы:
Налимова Марина Алексеевна,
педагог дополнительного образования

г. Бердск, 2026

Внутренняя экспертиза проведена.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на методическом совете учреждения.

Методист _____ / Гайдай О.Ф.

07.09.2026

Раздел I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка

Программа «Компьютерный мир» является продолжением программы «Современные информационные технологии для начинающих-108 часов». **По направленности** образовательной деятельности программа носит технический характер. Программа направлена на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира, развития исследовательских, прикладных, конструкторских способностей учащихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества.

Актуальность программы обусловлена необходимостью решения ряда задач, обозначенных в «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года», таких, как:

- организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности;

- включение в дополнительные общеобразовательные программы по всем направленностям компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического развития страны;

- использование возможностей дополнительного образования для повышения качества образовательных результатов у детей, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ.

Требования к учащимся с каждым годом все более усложняются. Владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач – в формировании целостного мировоззрения, системно –информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков. Дополнительная образовательная программа «Компьютерный мир» актуальна и перспективна для системы дополнительного образования, поскольку высокомотивированные дети являются творческим интеллектуальным потенциалом для развития дополнительного образования.

Использование программ: Windows MovieMaker, SketchUp, Scratch для развития творческих способностей является актуальной проблемой современных уроков информатики и информационно – коммуникационных технологий в школе. Раннее изучение этих программ в творческой лаборатории «Байт» позволит более глубоко раскрыть творческий потенциал учащихся.

Пройдя курс обучения по программе «Компьютерный мир», учащиеся смогут применить полученные знания и практический опыт для своих учебных достижений, дальнейшего определения своей профессии, а это в свою очередь дает развитие творческой личности.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих

образовательных программ.

Отличительной особенностью программы «Компьютерный мир» является о, что она дает возможность каждому ребенку с младшего школьного возраста реализовать себя. В некоторых школах г. Бердска обусловлено отсутствием курса информатики в начальных классах. В современных программах, принятых Министерством образования РФ, неоправданно мало учебного времени уделяется изучению некоторых разделов, например, «Компьютерная графика», «Программирование». Обязательный минимум содержания образования, принятый на сегодняшний день, предусматривает изучение графических объектов, средства и технологии работы с графикой, создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов, систем презентационной и анимационной графики.

В школе с разнообразными, мощными и более увлекательными графическими программами приходится работать только в ознакомительном порядке.

Поэтому решение этой проблемы лежит за рамками учебного времени. Появилась необходимость более активно использовать возможности дополнительного образования и погрузиться в раздел программирования, создание собственных фильмов.

Дифференциация учебных заданий предполагает, что учащиеся будут иметь выбор заданий разного уровня сложности.

Новизна программы направлена на развитие высокомотивированных учащихся. Структура программы «Компьютерный мир» позволяет преподавать материал, соответствующий начальному возрасту учащихся, выявлять потенциал, одаренность учащихся в техническом направлении на этапе реализации программы, заинтересовать большее количество учащихся и подростков, разнообразить учебный процесс.

Адресат программы.

Программа «Компьютерный мир» предназначена для детей в возрасте от 8 до14лет.

8-10 лет это переходный период между младшим школьным и ранним подростковым возрастом. В это время происходят значительные изменения в физическом, когнитивном, эмоциональном и социальном развитии ребёнка.

Ребёнок учится анализировать, сравнивать, обобщать, планировать свои действия и рассуждать логически. Внимание, память и восприятие становятся более осознанными и управляемыми. Память переходит от механического запоминания к логическому. Темпы интеллектуального развития у детей различаются: некоторые могут ещё находиться на стадии конкретного мышления, другие уже переходят к абстрактному восприятию материала. Появляется способность анализировать свои суждения и поступки, планировать действия во внутреннем плане. Общение со сверстниками становится приоритетным, формируется чувство принадлежности к группе. В этом возрасте закладываются основы лидерства и социального статуса в коллективе.

Возраст 11–14 лет - средний школьный возраст. Появляется потребность в равноправии, уважении и самостоятельности, требование серьёзного, доверительного отношения со стороны взрослых. Появляется своё мнение,

которое подростки стремятся демонстрировать. Они склонны к спорам и возражениям, слепое следование авторитетам снижается. Развивается способность анализировать, понимать причинно-следственные связи, делать выводы на основе наблюдений. Средний школьный возраст — благоприятный период для творческого развития. Подросткам нравятся задания, требующие решения проблемных ситуаций, нахождения сходства и различия, определения причин и следствий.

Численный состав группы 10 учащихся (соответствует количеству учебных мест).

Условия набора учащихся. Для обучения принимаются все желающие. Система набора учащихся на основании результатов собеседования. Программа разработана для учащихся всех категорий. Состав учащихся одного или разных возрастов.

Объем программы –216 часов.

1 год обучения-108 часов,

2 год обучения-108 часов.

Срок реализации программы: 2года.

Форма обучения: очная.

По особенностям коммуникативного взаимодействия: групповая.

Язык обучения: русский.

Уровень программы: углубленный.

Формы реализации образовательной программы: традиционная (очная) форма. Занятия теоретические и практические.

Режим занятий:

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа. Перерыв между занятиями составляет 10 минут.

Для учащихся в возрасте до 10 лет продолжительность одного академического часа - 30 минут, в том числе на компьютере не более 15 минут.

Для учащихся после 10 лет продолжительность одного академического часа -40 минут, в том числе на компьютере не более 20 минут (согласно СанПиН 1.2.3685-21).

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения учащихся на занятиях предусмотрены физкультминутки и гимнастика для глаз.

2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие у учащихся 8-14 лет углубленных навыков работы с готовыми программными средствами и средами программирования через выполнение проектов.

Предметные:

- систематизировать знания о готовых программных средствах и средах программирования;
- сформировать умение применять программные средства при выполнении проектов по направлениям: разработка игр, анимация, создание архитектурных 3D объектов;
- научить представлять результат проекта

Метапредметные:

- развивать умение самостоятельно планировать и корректировать этапы проекта;
- развивать навыки командной разработки с распределение ролей и взаимоконтроля;
- развивать умение публично защищать проект с демонстрацией.

Личностные:

- активизировать познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- воспитать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, ответственность при выполнении задания.

3. Планируемые результаты

Итоговый образовательный результат: учащийся сможет выполнить самостоятельно 3-4 анимации, создать компьютерные игры, самостоятельно выполнить проект, используя на свой выбор программы KoduGameLab, Scratch, Киностудия, SketchUp и представить результаты проекта с краткой защитой.

Предметные:

1 год обучения

- знает правила безопасной работы с техникой;
- может составлять простые проекты игр («Аттракцион») в KoduGameLab;
- может создавать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой в программе Scratch;
- может создавать проект по анимации «Облака» в программе Windows MovieMaker (Киностудия)
- может создавать проект «Объемная фигура» в программе SketchUp

2 год обучения

Предметные:

- может систематизировать знания о готовых программных средствах и средах программирования;
- может создавать компьютерные игровые проекты из 2-3 –х персонажей в игровой среде KoduGameLab;
- может выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир»;
- может создавать, анимацию, музыкальные проекты, компьютерные игры в программе Scratch.
- может создавать фильм в программе Windows MovieMaker (Киностудия) на тему «Весна»;
- может создать анимацию на тему «Мяч» в программе Windows MovieMaker (Киностудия);
- может выполнить проект «Дом» в программе SketchUp;
- может презентовать результат проекта

Метапредметные:

- имеет навык поэтапного планирования;

- осуществляет контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности и других учащихся;
- могут представить и защитить перед аудиторией свой проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы;
- проявляют коммуникативные навыки: могут работать в команде, распределять функции.

Личностные:

- проявляет познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- демонстрируют навыки трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, ответственность при выполнении задания.

4. Содержание программы

Учебный план

1 год обучения

№ темы	Название разделов	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие.	3	3		Опрос
2.	Программные средства и среды программирования.	**102**	**12**	**90**	
2.1	Технология работы с программой визуального конструктора Kodu	24	3	21	Тест, практическое задание, проект
2.2	Технологии работы с программой программирования Scratch	27	3	24	Опрос, практическое задание, проект
2.3	Технология создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия)	24	3	21	Тест, практическое задание, проект
2.4	Технология работы с программой SketchUp	27	3	24	Тест, практическое задание, проект
3.	Заключительное занятие.	3		3	Выполнение 2-х проверочных заданий
Итого		**108**	**15**	**93**	

2 год обучения

№темы	Название разделов	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/контроля
1.	Вводное занятие.	3	3		Опрос

2.	Программные средства и среды программирования.	**102**	**12**	**90**	
2.1	Технологии работы с программой визуального конструктора Kodu (создание компьютерных игр)	24	3	21	Опрос, практическое задание, проект
2.2	Технологии работы с программой программирования Scratch (создание компьютерных игр, анимации)	27	3	24	Опрос, практическое задание, проект
2.3	Технологии создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия) ()	24	3	21	Тест, практическое задание, проект
2.4	Технология работы с программой SketchUp (создание 3-D объектов)	27	3	24	Практическое задание, проект
3.	Заключительное занятие.	3		3	Выполнение 3-х проверочных заданий
Итого:		**108**	**15**	**93**	

Содержание разделов и тем
1 год обучения

1. Вводное занятие. *Теория.* Введение в курс. Инструктаж по ТБ.

2. Программные средства и среды программирования.

Технология работы с программой визуального конструктора программирование Kodu.

Теория. Повторение знаний о назначении программы программирования Kodu, разработке сюжета и стратегии игры, программировании действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.

Практика. «Создание ландшафта с холмами»; «Добавить объекты для ландшафта», «Добавить персонаж», «Изменить цвет, размер персонажа». «Запрограммировать действие персонажа на движение», «Запрограммировать действие персонажа взять, уронить». Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион». «Выполнение творческих проектов в KODU». Презентация творческих проектов.

Технология работы с программой программирования Scratch.

Теория. Повторение знаний о назначении среды, проекте Scratch, алгоритме, спрайте, костюме спрайта, скрипте, фоне сцены, анимации.

Практика. «Выбрать спрайт», «Выбрать фон сцены». Написать программу движения спрайта». **Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов, фонов сцены. Создание проекта по анимации со спрайтом библиотеки и с музыкой. Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой. Демонстрация проектов по анимации.

Технология создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе

Windows MovieMaker (Киностудия).

Теория. Повторение знаний о назначении программы Киностудия, добавлении в проект заголовков и титров к фильму, импорте существующих изображений, видеофайлов, звукозаписей, добавлении в проект переходов, эффектов.

Практика. «Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия». «Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия». Демонстрация проектов по анимации.

Технология работы в программе SketchUp.

Теория. Повторение знаний о понятии 3-D объекта, основных понятиях трёхмерной графики, элементах интерфейса программы, инструментах рисования программы SketchUp.

Практика. Работа с объектами: копирование, масштабирование. Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть. Создание проекта «Объемная фигура». Создание проекта «Домино». Демонстрация проектов.

3. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 2-х проверочных заданий: «Создать 2 –а проекта на выбор». Защита проекта.

2 год обучения

1. **Вводное занятие.** *Теория.* Введение в курс. Инструктаж по ТБ.
2. Программные средства и среды программирования.

Технология работы с программой визуального конструктора Kodu.

Теория. Систематизировать знания по разработке сюжета и стратегии игры.

*Практика. «*Создать ландшафт, используя холмы, пики, объекты»; «Программирование действия 2-3-х героев (персонажей, объектов)». «Выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир». «Выполнить собственный творческий проект в KODU » «Представить творческий проект».

Технология работы с программой программирования Scratch.

Теория. Систематизировать знания о назначении среды, проекте Scratch, алгоритме, спрайте, костюме спрайта, скрипте, фоне сцены, анимации.

Практика. «Выбрать спрайт», «Выбрать фон сцены». Написать программу движения спрайта». **Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов, фонов сцены. Создание проекта по анимации «Новогоднее приключение» со спрайтом библиотеки. Создать проект по анимации с собственным спрайтом (2 – а объекта).

Создание игровых проектов. «Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему». «Представление творческих проектов».

Технология создания видеозаписи, слайд – шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия).

Теория. Систематизировать знания о назначении программы Киностудия, добавлении в проект заголовков и титров к фильму, импорте существующих изображений, видеофайлов, звукозаписей, добавлении в проект переходов, эффектов.

Практика. «Создание фильма из картинок, рисунков, изображений», «Создание фильма из видеофайлов и изображений», «Создание фильма на тему

«Весна» в программе Киностудия». Сохранение фильма на компьютере. «Создание собственной анимации в программе Киностудия на тему «Мяч». Демонстрация проектов.

Технология работы с программой SketchUp.

Теория. Систематизация знаний о понятии 3-D объекта, основных понятия трёхмерной графики, элементах интерфейса программы, инструментах рисования программы SketchUp.

Практика. Работа с объектами: зеркальное отражение объектов. Выполнение проекта «Дом». Добавить растения в проект «Дом» в программе SketchUp. Выполнение проекта «Елка». Демонстрация проектов.

3. Заключительное занятие. *Практика.* Выполнение 3-х проверочных заданий: «Создать 3-и проекта на выбор». Демонстрация проекта.

Система контроля

Система контроля разработана в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся в МБОУ ДО «Перспектива» (приказ МБОУ ДО «Перспектива от 09.09.2026 года № 161).

Формы текущего контроля и аттестации

Формы текущего контроля служат инструментом для подтверждения учащимися планируемых результатов.

Входная диагностика — проводится в начале первого года обучения. Промежуточный мониторинг роста компетентности учащегося проводится в начале, середине учебного года. Итоговый мониторинг проводится в конце второго года освоения программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся в каждом разделе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

Формы аттестации

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Документальные формы подведения итогов реализации образовательной программы необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы и могут быть использованы для проведения педагогом, родителями и органами управления образованием своевременного анализа результатов.

Формы аттестации: опрос, тест, конкурс, практическое задание, проект, творческое задание, выставка, наблюдение.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, фото, отзыв детей и родителей, свидетельства (сертификаты).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ, выставка, конкурс, контрольная работа, научно-практическая конференция, открытое занятие, портфолио, фестивали.

Оценочные материалы

Диагностический инструментарий проверки
результативности программы.

Способы определения результативности

Используются следующие методы отслеживания результативности:

— **Педагогическое наблюдение.**

— **Педагогический анализ** результатов анкетирования, тестирования, зачётов, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия учащихся в мероприятиях (конкурсах, выставках, викторинах), защиты проектов, решения задач поискового характера, активности учащихся на занятиях.

— **Мониторинг.** Для отслеживания результативности используется:

Педагогический мониторинг	**Мониторинг образовательной деятельности учащихся**
Контрольные задания и тесты	Самооценка учащегося
анкетирование	Ведение летописи
Ведение журнала учета	Оформление фотоотчётов

Первоначальная оценка компетентности проводится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Взаимодействие с родителями является важным в реализации программы. Работа с родителями начинается с выяснения тех задач, которые они хотели бы решить, направляя ребенка в объединение, и продолжается на каждом этапе его продвижения.

Контрольно–измерительный материал. **(Приложение4)**

РАЗДЕЛ 2. «Рабочая программа воспитания»

Цель: создание благоприятных условий для усвоения учащимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут.

Задачи:

- формировать личностно-значимое отношение к духовно-нравственным ценностям и принятым в российском обществе правил и норм поведения;
- формировать ценностное отношение к здоровью;
- формировать начальные навыки самоконтроля и ответственности.
- формировать положительное отношение к труду.

Формы и методы воспитания

Вся воспитательная работа ТО ТЛ «Байт» ведется в соответствии с направлениями. Приоритетными являются три направления: гражданско - патриотическое воспитание; формирование духовно-нравственных качеств, развитие этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности; здоровьеберегающее воспитание. Выбор трех направлений как приоритетных не означает отказ от остальных направлений. Функционирование воспитательной системы (проведение и организация воспитательных мероприятий) осуществляется за счёт комплексного взаимодействия всех направлений гармоничного развития ребёнка в различных сферах. Мероприятия проводятся в

форме уроков безопасности (беседы), минуток здоровья, конкурсов рисунков, фестивалей детского творчества, профильных каникулярных смен, выставок и т.д.

В воспитательной работе используются следующие методы для достижения поставленной цели.

1. **Методы формирования сознания (методы убеждения)** — направлены на формирование взглядов, представлений, мировоззрения. К ним относятся объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример.

2. **Методы организации деятельности и формирования опыта поведения** — организуют деятельность воспитанников, формируют у них практические навыки и опыт общественного поведения. В эту группу входят приучение, педагогическое требование, упражнение, воспитывающие ситуации.

3. **Методы стимулирования поведения и деятельности** — помогают закрепить или скорректировать поведение. К ним относятся поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (обсуждения действий, противоречащих нормам поведения).

4. **Методы самовоспитания** — они направлены на формирование самосознания учащегося, его отношения к себе и к миру, стимулирование процессов самоопределения, самовоспитания и саморазвития (рефлексия, самоприказ, самоотчёт, самоодобрение и пр.)

Условия организации воспитания

Особенности организуемого воспитательного процесса вДО.

МБОУ «Перспектива» является многопрофильным, разнонаправленным образовательным учреждением дополнительного образования, реализующим дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы, направленные на развитие творческих способностей учащихся, формирование основы для осознанного выбора и получения профессионального образования, адаптации личности к жизни в обществе; формирование потребностей учащихся к саморазвитию, приобщение их к научно -техническому, декоративно-прикладному и художественному творчеству.

Традиции. Более 20 лет творческая лаборатория «Байт» сохраняет традиции творческого объединения. В творческой лаборатории «Байт» созданы и реализуются в полной мере условия для дополнительного образования детей, в том числе средствами ИКТ. В традициях нашего творческого объединения воспринимать учащихся, как маленьких людей, со своими характерами, особенностями, предпочтениями и большими возможностями в развитии. Для обеспечения этого развития мы традиционно заботимся о расширении и усовершенствовании развивающей среды, создаем условия, которые позволяют поддерживать высокий имидж МБОУ ДО «Перспектива», соответствовать современным требованиям дополнительного образования и быть своим учащимся хорошими помощниками и наставниками в начале их обучения. ТЛ «Байт» продолжаетработать, трепетно относитьсяксвоейистории.Кромеэтого,вТЛ«Байт» присутствует экран, на котором транслируются лучшие детские работы и свидетельства побед или участия в каком-либо мероприятии.

К методам оценки результативности программы, в части воспитания, применяется педагогическое наблюдение, оценка творческих, и проектных работ, отзывы, материалы рефлексии; самоанализ и самооценка.Используя такие

методы, педагог получает свидетельства достижения задач воспитания, усвоение нравственных ориентиров и ценности в деятельности по данной программе.

Происходят изменения учащихся в направлении знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут:

- в воспитании нравственности, гражданственности, патриотизма, личности в коллективе;
- в воспитании культуры взаимодействия с другими людьми в условиях информационного общества;
- в воспитании ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

Календарный план воспитательной работы (Приложение3)

РАЗДЕЛ 3.«Комплекс организационно–педагогических условий»

Календарный учебный график*(общий)*

Год обучения № группы	Срок обучения по программе	Всего уч. недель / дней	Всего уч. часов	Всего занятий в неделю	Период каникул *(при наличии)*	Нерабочие праздничные дни	Сроки промежуточной (итоговой) аттестации
1 год обучения	09.09.202-01.06.202_	36/108	108	3	-	В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май
2 год обучения	09.09.202-01.06.202_	36/108	108	3	-	В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май

Календарный учебный график
(для группы №1,1 год обучения) (Приложение 1)
(для группы №2,2 год обучения) (Приложение 2)

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования - Налимова Марина Алексеевна. Образование - высшее.

КПК

-«Педагог дополнительного образования: современные подходы к профессиональной деятельности», ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов», 108 ч., 2024 год.

Материально–техническое обеспечение программы

Для осуществления учебно-воспитательного процесса в Творческой лаборатории «Байт» МБОУ ДО «Перспектива» имеется необходимая материально-техническая база:

Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и

стулья для педагога и учащихся, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Кабинет Творческой лаборатории «Байт» включает в себя 1 компьютерный класс, который организуется как учебно-воспитательное подразделение дополнительного образования, оснащенное учебно-наглядными пособиями (плакаты, схемы), мебелью, расходными, учебно-методическими материалами, программными средствами учебного назначения, комплектом научно-популярной, справочной; учебным оборудованием для проведения теоретических и практических занятий.

Компьютерный класс оснащен ноутбуками (10 шт.).

В базовый комплект компьютерного класса творческой лаборатории входит перечень технических средств обучения: 10 рабочих мест, печатающее устройство (2 принтера); базовый комплект программного обеспечения. Демонстрационные материалы хранятся в кабинете следующим образом:

- Диски с программными средствами–в специальных небольших ящичках, защищенных от пыли и света;
- Аудиовизуальные пособия хранятся на полках шкафов;
- справочная, учебно-методическаяинаучно-популярнаялитература–наполках шкафа.
- задания–в папках компьютера

Дидактическое обеспечение программы. Журналы, книги, альбомы с творческими работами учащихся, подборки рисунков и фотографий для заданий.

Информационное программное обеспечение. Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео). Программные средства: киностудия, SketchUp, KODU, Scratch,

Методическое обеспечение содержания программы

№ п/п	Перечень методических материалов	Перечень учебных тем
1.	Карточки	Тема 1«Инструктаж по ТБ.
2.	Компьютерная презентация по Kodu. Методическая разработка «Технология создания компьютерной игры в KODUGameLab	Тема 2.1 «Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3 D) KoduGameLab**.** Разработка сюжета и стратегии игры. Создание ландшафта. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры. Создание ландшафта с холмами. Добавить объекты для ландшафта, «Добавить персонаж», «Изменить цвет, размер персонажа». «Запрограммировать действие персонажа на движение», «Запрограммировать действие персонажа взять, уронить». Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион». Выполнение творческих проектов по KODU. Презентация творческих проектов.

3.	Компьютерная презентация по Scratch. Видеоматериал	Тема 2.2 Технология работы с программой программирования Scratch. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. Проект Scratch. Алгоритм. Спрайт. Костюм спрайта. Скрипт. Фон сцены, анимация. «Выбрать спрайт», «Выбрать фон сцены». Написать программу движения спрайта». **Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов, фонов сцены. Создание проекта по анимации со спрайтом библиотеки и с музыкой. Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой. Демонстрация проектов по анимации.
4.	Видеоматериал (Обучающий диск).	Тема 2.3 Технология создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия). Назначение программы Киностудия. Добавление в проект заголовков и титров к фильму, импорт существующих изображений, видеофайлов, звукозаписей, добавление в проект переходов, эффектов. Создание фильма. «Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия». «Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия». Демонстрация проектов по анимации.
5.	Компьютерная презентация по SketchUp.	Тема 2.4 Технология работы с программой SketchUp. Понятие 3-D объекта, основные понятия трёхмерной графики, элементы интерфейса программы, инструменты. рисования программы Работа с объектами: зеркальное отражение объектов. Выполнение проекта «Дом». Добавить растения в проект «Дом» в программе SketchUp. Выполнение проекта «Елка». Демонстрация проектов.

Методы обучения

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. Широко используются на занятия проблемно – ориентированное, проектное обучение как один из наиболее эффективных методов обучения в данной области.

Основными видами деятельности являются информационно-рецептивная, репродуктивная и творческая.

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через воспроизведение, повторение за преподавателем, через выполнение работы по заданному технологическому описанию. Эта деятельность способствует развитию усидчивости, аккуратности учащихся.

Исследовательская деятельность направлена на проблемные задачи, которые учащиеся решают самостоятельно.

Творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти самостоятельную творческую работу учащихся.

Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым информационно - коммуникационным технологиям и проявить свои творческие способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Формы организации учебного процесса

Учебный процесс организуется, оптимизируя **организационные формы и методы обучения.** От возрастных особенностей ребенка зависят используемые формы обучения, среди которых чаще всего используется:

- **коллективная**(проведение воспитательных мероприятий в объединении, экскурсии);
- **групповая**(изложение теоретического материала и все пояснения к нему);
- **индивидуально - групповая (**объяснение материала и показ приемов работы на компьютере);
- **работа в парах** (раздаю задание и назначаю одного учащегося руководителем, как правило, более сильного). Учащимся предлагается обсудить задачу, наметить пути ее решения, реализовать их на компьютере и защитить совместно найденное решение).

В работе используется компьютер как средство обучения на материале программы «Современные информационные технологии для начинающих» с применением программных средств типа **«тренажер», «опросник», обучающие и контролирующие программы (тестовые задания).** Дополнительно компьютер используется для организации и контроля учебного процесса, а также для подготовки необходимого учебного материала, для ведения личного архива (портфолио).

Формы проведения занятий: беседа, объяснение, обсуждение, демонстрация с помощью программ или банка личных наработок, работа с компьютером, викторина, выставка, конкурс, самостоятельная работа, творческие задания, занятие-игра, презентация, практическое занятие, открытое занятие, методы устного контроля, творческие зачеты, защита проектов, конкурсы.

Педагогические технологии

Педагогические технологии группового обучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, портфолио, ИКТ-технологии, технологию проектирования, здоровьесберегающие технологии.

Информационное обеспечение

Нормативно - правовые акты

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в ред. от 15.10.2025).
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036».
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678) (в ред. от 01.07.2025).
- Паспорт национального проекта «Молодежь и дети».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») (в редакции от 17.03.2025).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (в ред. от 21.04.2023).
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
-Устав МБОУ ДО «Перспектива».

Методические рекомендации для проектирования и разработки дополнительной общеобразовательной программы

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт

развития образования», АНО ДПО «Открытое образование» (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

- Методическое пособие по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ ДОД НСО, 2026. – 66 с.

Список литературы

Для педагога:

1. Астахова К.И. Создаем игры с KoduGameLab: учебное пособие /К.И. Астахова ; под ред. В.В. Тарапатой.– эл. изд. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 125 с.: ил. – (Школа юного программиста). – Режим доступа: по подписке.– URL:http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496866 (дата обращения: 17.09.2026).

2. Буйлова Л.Н. Воспитание в дополнительном образовании детей: новые ориентиры и акценты // Про_ДОД. Информационно-методический журнал. - 2022. - № 5(41). – с. 13. – URL: https://prodod.moscow/wp-content/uploads/Pro_DOD_October_2022_new_5-1.pdf (дата обращения: 17.09.2026).- Режим доступа: Информационно – методический журнал «Про_ДОД».–Текст: электронный.

3. Буйлова Л.Н. Дополнительная общеразвивающая программ: практическое руководство по проектированию и дизайну. Методическое пособие. – М.: Народное образование, 2023. – 162 с.

4. Буйлова Л.Н. Цикл вебинаров по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2024, 2025 г.г.) - URL: https://www.educationmanagers.ru/content/p/knowledge_base/(дата обращения: 17.09.2026). - Режим доступа: Сообщество руководителей образовательных организаций.

5. Илюшин Л.С. Использование «Конструктора задач» в разработке современного урока. – Школьные технологии. - № 1. – 2013. – с.123 – 132.

6. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М. А.Пинская, А. М. Михайлова. — М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. — 76 с. (https://modnso.ru/upload/iblock/fe8/fe89a1ee73f1cf0e19c1bd305f66d77c.pdf)

7. Методический тулбокс: 45 креативных инструментов, которые помогут спроектировать эффективное обучение. – URL: https://netology.ru/educational-toolbox(дата обращения: 17.09.2025). - Режим доступа: Нетология: онлайн - образование. – Текст: электронный.

8. Рыбалёва, И.А. Проектирование и экспертирование дополнительных общеобразовательных программ: требования и возможность вариативности: учебно–методическоепособие/И.А.Рыбалёва.—Краснодар:Просвещение-Юг, 2021. — 138 с. – *ISBN 978-5-93491-814-2*

9. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026.

10. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В.Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного

программиста. Режим доступа: по подписке.

11. Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд., издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

12. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юных программистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-1998.

Литература и источники информации для учащихся:

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026.

2. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В. Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного программиста. Режим доступа: по подписке.

3. Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд., издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

4. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юных программистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-199

РАЗДЕЛ 4. «Приложение к дополнительной общеразвивающей программе».

Приложение 1

Календарный учебный график

(для 1 группы,1 год обучения)

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1.	**Вводное занятие.** Введение в курс.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
2.	Инструктаж по ТБ	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
3.	**Технология работы с программой визуального конструктора Kodu.** Повторение знаний о назначении программы программирования Kodu, разработке сюжета и стратегии игры.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
4.	Повторение знаний о программировании действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
5.	Создание ландшафта с холмами	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
6.	Добавить объекты для ландшафта	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
7.	Добавить персонаж, изменить цвет, размер персонажа.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
8.	«Запрограммировать действие персонажа на движение»	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
9.	Запрограммировать действие персонажа взять, уронить	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
10.	Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
11.	Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
12.	Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
13.	Создать компьютерную игру на тему «Аттракцион».	Практическое занятие на	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа

		компьютере			
14.	Выполнение творческих проектов в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
15.	Выполнение творческих проектов в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
16.	Выполнение творческих проектов в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
17.	Выполнение творческих проектов в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
18.	Презентация творческих проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
19.	**Технология работы с программой Scratch**. Повторение знаний о назначении среды, проекте Scratch, алгоритме, спрайте, костюме спрайта.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
20.	Повторение знаний о скрипте, фоне сцены, анимации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
21.	«Выбрать спрайт. Выбрать фон сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
22.	Написать программу движения спрайта.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
23.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
24.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
25.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: фонов сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
26.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: фонов сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
27.	Создание проекта по анимации со спрайтом библиотеки.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
28.	Создание проекта по анимации со спрайтом библиотеки.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа

29.	Создание проекта по анимации со спрайтом библиотеки.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
30.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
31.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
32.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
33.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
34.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
35.	Демонстрация проектов по анимации	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
36.	Демонстрация проектов по анимации	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
37.	**Технология создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия).** Повторение знаний о назначении программы Киностудия, добавлении в проект заголовков и титров к фильму.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
38.	Повторение знаний о импорте существующих изображений, видеофайлов, звукозаписей, добавлении в проект переходов, эффектов.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
39.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
40.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
41.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
42.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
43.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа

44.	Создание проекта по анимации «Облака» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
45.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
46.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
47.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
48.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
49.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
50.	Создание собственного проекта по анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
51.	Демонстрация проектов по анимации	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
52.	Демонстрация проектов по анимации	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
53.	**Технология работы с программой SketchUp.** Повторение знаний о понятии 3-D объекта, основных понятиях трёхмерной графики программы SketchUp.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
54.	Повторение знаний о элементах интерфейса программы, инструментах рисования программы SketchUp.	Беседа	1,5	Лицей №15, кааб.309	Опрос
55.	Работа с объектами: копирование, масштабирование.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
56.	Работа с объектами: копирование, масштабирование.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
57.	Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
58.	Инструменты и опции модификации: вдавить/вытянуть.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
59.	Создание проекта «Объемная фигура.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение

60.	Создание проекта «Объемная фигура.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
61.	Создание проекта «Объемная фигура.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
62.	Создание проекта «Объемная фигура.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
63.	Создание проекта «Объемная фигура.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
64.	Создание проекта «Домино».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
65.	Создание проекта «Домино».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
66.	Создание проекта «Домино».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
67.	Создание проекта «Домино».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
68.	Создание проекта «Домино».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
69.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
70.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
71.	**Заключительное занятие.** Выполнение 2-х проверочных заданий: «Создать 2 –а проекта на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
72.	Создать 2 –а проекта на выбор. Защита проекта.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Защита проекта
			108		

Приложение 2

Календарный учебный график

(для 2 группы, 2 год обучения)

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1.	**Вводное занятие.** Введение в курс.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
2.	Инструктаж по ТБ	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
3.	**Технология работы с программой визуального конструктора Kodu.** Систематизировать знания по разработке сюжета и стратегии игры.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
4.	Систематизировать знания по разработке сюжета и стратегии игры.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
5.	Создать ландшафт, используя холмы, пики, объекты.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
6.	Создать ландшафт, используя холмы, пики, объекты.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
7.	Программирование действия 2-3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
8.	Программирование действия 2-3-х героев (персонажей, объектов).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
9.	Выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
10.	Выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
11.	Выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
12.	Выполнить творческий проект в KODU «Подводный мир.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
13.	Выполнить собственный творческий проект в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
14.	Выполнить собственный творческий проект в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа

15.	Выполнить собственный творческий проект в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
16.	Выполнить собственный творческий проект в KODU.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
17.	Представить творческий проект.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
18.	Представить творческий проект.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
19.	**Технология работы с программой Scratch**. Систематизировать знания о назначении среды, проекте Scratch, алгоритме.	Объяснение	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
20.	Систематизировать знания о спрайте, костюме спрайта, скрипте, фоне сцены, анимации.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
21.	Выбрать спрайт. Выбрать фон сцены. Написать программу движения спрайта.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
22.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: создание костюмов спрайтов, фонов сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
23.	**Создание собственных объектов (спрайтов) в** графическом редакторе среды Scratch: фонов сцены.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
24.	Создание проекта по анимации «Новогоднее приключение» со спрайтом библиотеки.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
25.	Создание проекта по анимации «Новогоднее приключение» со спрайтом библиотеки.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
26.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (2-3 объекта).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
27.	Создать проект по анимации с собственным спрайтом (2 –3 объекта).	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
28.	Создание игровых проектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
29.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
30.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа

31.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
32.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
33.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
34.	Выполнить творческий проект по созданию игры в Scratch на новогоднюю тему с музыкой.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
35.	Представление творческих проектов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
36.	Представление творческих проектов.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
37.	**Технология создания видеозаписи, слайд–шоу, анимации в программе Windows MovieMaker (Киностудия).** Систематизировать знания о назначении программы Киностудия, добавлении в проект заголовков и титров к фильму.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
38.	Систематизировать знания о импорте существующих изображений, видеофайлов, звукозаписей, добавлении в проект переходов, эффектов.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
39.	Создание фильма из картинок, рисунков, изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
40.	Создание фильма из картинок, рисунков, изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
41.	Создание фильма из видеофайлов и изображений	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
42.	Создание фильма на тему «Весна» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
43.	Создание фильма на тему «Весна» в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
44.	Сохранение фильма на компьютере.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение

45.	Создание анимации в программе Киностудия на тему «Мяч».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Педагогическое наблюдение
46.	Создание анимации в программе Киностудия на тему «Мяч».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
47.	Создание анимации в программе Киностудия на тему «Мяч.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
48.	Создание собственной анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
49.	Создание собственной анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
50.	Создание собственной анимации в программе Киностудия.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
51.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
52.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
53.	**Технология работы с программой SketchUp.** Систематизация знаний о понятии 3-D объекта, основных понятия трёхмерной графики.	Беседа	1,5	Лицей №15, каб.309	Опрос
54.	Систематизация знаний о элементах интерфейса программы, инструментах рисования программы SketchUp.	Беседа	1,5	Лицей №15, кааб.309	Опрос
55.	Работа с объектами: зеркальное отражение объектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
56.	Работа с объектами: зеркальное отражение объектов.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
57.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
58.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
59.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
60.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа

61.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
62.	Выполнение проекта «Дом».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
63.	Добавить растения в проект «Дом» в программе SketchUp.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
64.	Добавить растения в проект «Дом» в программе SketchUp.	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
65.	Выполнение проекта «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
66.	Выполнение проекта «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Педагогическое наблюдение
67.	Выполнение проекта «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, кааб.309	Творческая работа
68.	Выполнение проекта «Елка».	Практическое занятие на компьютере	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
69.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
70.	Демонстрация проектов.	Защита проектов	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
71.	**Заключительное занятие.** Выполнение 3-х проверочных заданий: «Создать 3-и проекта на выбор».	Контрольная работа	1,5	Лицей №15, каб.309	Творческая работа
72.	Создать 3-и проекта на выбор. Демонстрация проекта.	Защита проекта	1,5	Лицей №15, каб.309	Защита проекта
			108		

Приложение3

Календарный план воспитательной работы

№п п	Форма и название Мероприятия, события	Направления Воспитательной работы	Цель и краткое содержание	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
1.	Уроки безопасности «Безопасность на дороге».	Правовое воспитание и культура безопасности	Профилактика дорожно – транспортного травматизма	Сентябрь	Налимова М.А.
2.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятиях ТО	Здоровьесберегающее воспитание	Цель: активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий. Зарядка «Веселая переменка»	Сентябрь	Налимова М.А.
3.	Фестиваль детского творчества «Разноцветная планета»	Культуротворческое и эстетическое воспитание	Вовлечение детей в фестиваль детского творчества – раскрытие творческих способностей ребят	Ноябрь	Налимова М.А.
4.	Профильные каникулярные смены «PROF каникулы»	Формирование духовно-нравственных качеств, развитие Этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности	Формировать социально ценностные установки поведения.	Ноябрь	Налимова М.А.
5.	Выставка рисунков и творческих работ «Новогодние чудеса»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Вовлечение детей в занятие художественным (компьютерная графика) творчеством на новогоднюю тему; - раскрытие творческих способностей ребят и демонстрация творческих работ на выставке «Новогодние чудеса»	Декабрь	Налимова М.А.
6.	Беседа «Блокадный Ленинград»	Гражданско - патриотическое воспитание	Формирование ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к своей малой родине. Усвоение ценности и содержания о	Январь	Налимова М.А.

			мировоззренческих понятиях «честь», «совесть», «долг», «справедливость», «доверие»и др.;		
7.	Выставка творческих работ учащихся «Наша армия»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование у учащихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства.	Февраль	Налимова М.А
8.	Профильные каникулярные смены	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование условий для развития возможностей учащихся с ранних лет получить знания и практический опыт трудовой и творческой деятельности как непременного условия экономического и социального бытия человека.	Март	Налимова М.А.
9.	Гагаринский урок «Космос – это мы», посвящённый первому полету человека в космос	Гражданско - патриотическое воспитание	Формирование ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к своей малой Родине	Апрель	Налимова М.А
10.	Итоговый слет учащихся, педагогов и родителей МБОУДО «Перспектива» «С перспективой на каникулы»	Воспитание семейных ценностей	Формирование у учащихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.	Май	Налимова М.А.

Приложение 4

Оценочный материал
Контрольно – измерительный материал

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль		
В течение всего Учебного года	Определение степени усвоения Учащимися учебного материала. Определение готовности учащихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности учащихся в обучении. Выявление учащихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, четверти, полугодия.	Определение степени усвоения Учащимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник, творческая работа, опрос, контрольное занятие, зачёт, открытое занятие, самостоятельная работа, защита рефератов, презентация творческих работ, тестирование, анкетирование, защита проекта.
Итоговый контроль		
В конце учебного курса обучения	Определение изменения уровня развития учащихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник, творческая работа, презентация творческих работ, опрос, контрольное занятие, зачет, открытое занятие, защита рефератов, итоговые занятия, отзыв, коллективный анализ работ, самоанализ, тестирование, анкетирование, защита проекта.

Результаты контроля могут быть основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

Объектами контроля являются:

—знания, умения, навыки по изучаемому предмету;

—мастерство, культура и техника исполнения творческих работ;

—степень самостоятельности и уровень творческих способностей.

При разработке образовательной программы используется ***«Система определения результативности, основанная на компетентностном подходе».*** Система определения результативности основана на компетентностном подходе, ориентирующем образовательный процесс на получение учащимися осуществленных результатов решения конкретных задач для достижения определенной компетентности в информационно – коммуникативной деятельности. К этим задачам относятся реализации компетентностей: предметных (социальных, коммуникативных), способствующих развитию и становлению личности учащегося.

Спецификой *учебной проектно-исследовательской деятельности* является ее направленность на развитие личности, и на получение объективно нового исследовательского результата. Цель учебно-исследовательской деятельности — приобретение учащимися познавательно-исследовательской компетентности, проявляющейся в овладении универсальными способами освоения действительности, в развитии способности к исследовательскому мышлению, в активизации личностной позиции учащегося в образовательном процессе. Реализация рабочей программы обеспечивает освоение общеучебных умений и компетенций в рамках информационно-коммуникативной деятельности, в том числе, способностей передавать информацию в сжатом или развернутом виде в соответствии с целью учебного задания, обрабатывать ее, создавать новые информационные объекты. Приоритетным для программы «Современные информационные технологии для начинающих» является формирование и развитие ***информационно-коммуникационной компетентности учащихся*** - формирование простейших навыков работы с информацией, представленной в разной форме:

- определять сущностные характеристики изучаемого объекта; самостоятельно выбирать критерии для сравнения, сопоставления, оценки и классификации объектов;
- самостоятельно создавать алгоритмы для решения задач творческого и поискового характера;
- осуществлять поиск и оценку информации по заданной теме в источниках различного типа;
- использовать мультимедийные ресурсы и компьютерные технологии для обработки, передачи, систематизации информации, создание баз данных, презентаций результатов познавательной и практической деятельности;
- осуществлять осознанный выбор путей продолжения образования или будущей профессиональной деятельности.

Критерии оценивания

1.Предметных результатов 1 года обучения

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Умение составлять проект компьютерной игры «Аттракцион» в	-не умеет составлять проект компьютерной игры «Аттракцион» в	-умеет составлять проект компьютерной игры «Аттракцион» в	-умеет составлять проект компьютерной игры «Аттракцион» в

KoduGameLab	KoduGameLab	KoduGameLab с помощью педагога	KoduGameLab
Умение создавать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой в программе Scratch	- не умеет создавать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой в программе Scratch	- умеет создавать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой в программе Scratch с помощью педагога	- умеет создавать проект по анимации с собственным спрайтом (объектом) и с музыкой в программе Scratch
Умение создавать проект по анимации «Облака» в программе Windows MovieMaker (Киностудия)	-не умеет создавать проект по анимации «Облака» в программе Windows MovieMaker (Киностудия)	-умеет создавать проект по анимации «Облака» в программе Windows MovieMaker (Киностудия) с помощью педагога	-умеет создавать проект по анимации «Облака» в программе Windows MovieMaker (Киностудия)
Умение создавать проекта «Домино» в программе Киностудия	-не умеет создавать проекта «Домино» в программе Киностудия	-умеет создавать проекта «Домино» в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет умеет создавать проекта «Домино» в программе Киностудия
Умение создавать проект «Объемная фигура» в программе SketchUp	- не умеет создавать проект «Объемная фигура» в программе SketchUp	- умеет создавать проект «Объемная фигура» в программе SketchUp с помощью педагога	- умеет создавать проект «Объемная фигура» в программе SketchUp

2.Предметных результатов 2 года обучения

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Умение создавать компьютерные игровые проекты из 2-3 –х персонажей в игровой среде KoduGameLab	- не умеет создавать компьютерные игровые проекты из 2-3 –х персонажей в игровой среде KoduGameLab	- умеет создавать компьютерные игровые проекты из 2-3 –х персонажей в игровой среде KoduGameLab с помощью педагога	- умеет создавать компьютерные игровые проекты из 2-3 –х персонажей в игровой среде KoduGameLab
Умение выполнять творческий проект «Подводный мир» в KODU	-не умеет выполнять творческий проект «Подводный мир» в KODU	- умеет выполнять творческий проект «Подводный мир» в KODU с помощью педагога	- умеет выполнять творческий проект «Подводный мир» в KODU
Умение создавать анимацию с музыкой в программе Scratch	- не умеет создавать анимацию с музыкой в программе Scratch	- умеет создавать анимацию с музыкой в программе Scratch с помощью педагога	- умеет создавать анимацию с музыкой в программе Scratch
Умение создавать компьютерные игры в программе Scratch	- не умеет создавать компьютерные игры в программе Scratch	- умеет создавать компьютерные игры в программе Scratch с помощью педагога	- умеет создавать компьютерные игры в программе Scratch
Умение создавать фильм на тему «Весна» в программе	-не умеет создавать фильм на тему «Весна» в программе	- умеет создавать фильм на тему «Весна» в программе	-умеет создавать фильм на тему «Весна» в программе

Windows MovieMaker (Киностудия)	Windows MovieMaker (Киностудия)	Windows MovieMaker (Киностудия) с помощью педагога	Windows MovieMaker (Киностудия)
Умение создать анимацию на тему «Мяч» в программе Киностудия	-не умеет создать анимацию на тему «Мяч» в программе Киностудия	- умеет создать анимацию на тему «Мяч» в программе Киностудия с помощью педагога	- умеет создать анимацию на тему «Мяч» в программе Киностудия
Умение выполнять проект «Дом» в программе SketchUp	- не умеет выполнять проект «Дом» в программе SketchUp	- умеет выполнять проект «Дом» в программе SketchUp с помощью педагога	- умеет выполнять проект «Дом» в программе SketchUp
Умение презентовать результат проекта	-не умеет презентовать результат проекта	- умеет презентовать результат проекта с помощью педагога	- умеет презентовать результат проекта

3.Метапредметных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Регулятивные умения: составление простой цели (нарисовать домик)	-не умеет ставить простую цель (нарисовать домик)	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик) с помощью педагога	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик)
Поэтапного планирования	-не умеет поэтапно планировать	-умеет поэтапно планировать с помощью педагога	-умеет поэтапно планировать
Контроль результата (сравнивает с образцом/заданием)	-не контролирует результат (не сравнивает с образцом/заданием)	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием) с помощью педагога	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием)
Внесение коррекции и оценки результата своей деятельности	-не умеет вносить коррекцию и оценку результатов своей деятельности	-вносит коррекцию и оценку результатов своей деятельности с помощью педагога	-вносит коррекцию и оценку результатов своей деятельности
Осуществление контроля, коррекции и оценки результатов других учащихся	-не умеет осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов других учащихся	- умеет осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов других учащихся с помощью педагога	- умеет осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов других учащихся
Коммуникативные умения: сотрудничество в паре/команде при выполнении работы	-не сотрудничает в паре/команде при выполнении работы	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы с помощью педагога	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы
распределять функции	-не умеет распределять функции	-умеет распределять функции с помощью педагога	- умеет распределять функции
Умение представить и защитить перед аудиторией свой	-не умеет представлять и защищать перед аудиторией свой	-умеет представлять и защищать перед аудиторией свой	- умеет представлять и защищать перед аудиторией свой

проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы	проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы	проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы с помощью педагога	проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы

Шкала оценки (по каждому критерию)
0 баллов - не владеет
1 балл – владеет с поддержкой педагога
2 балла – владеет самостоятельно

4.Личностных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Познавательный интерес:	-не проявляет инициативу при выполнении задания	- проявляет инициативу при выполнении задания с помощью педагога	- проявляет инициативу при выполнении задания самостоятельно
	-не задает вопросы по теме	-задает вопросы по теме, если спрашивает педагог	-задает вопросы по теме
	-не стремиться узнать больше вне рамок занятий	-стремиться узнать больше в рамках занятий	-стремиться узнать больше вне рамок занятий
Трудолюбие и усидчивость	-не доводит работу до конца	-доводит работу, но не до конца	-Доводит работу до конца
	-отказывается от сложных задач	-не всегда отказывается от сложных задач	-не отказывается от сложных задач
	-нетерпеливо ищет решение при затруднениях	-не всегда терпеливо ищет решение при затруднениях	-терпеливо ищет решение при затруднениях
Аккуратность и ответственность	-не соблюдает правила работы с техникой	-не всегда соблюдает правила работы с техникой	-соблюдает правила работы с техникой
	-не бережно относится к оборудованию	-не всегда бережно относится к оборудованию	-бережно относится к оборудованию
	- не сохраняет файлы в отведенной папке	- сохраняет файлы в не отведенной папке	- сохраняет файлы в отведенной папке

Шкала оценки (по каждому критерию)
0 баллов - не проявляется;
1 балл – проявляется эпизодически, требует поддержки;
2 балла – стабильно проявляется самостоятельно

Критерии оценки проектов

При оценке проектов учитываются следующие критерии:

1. соответствие проекта техническому заданию (0-2 балла);

2. творческий подход (0-3 баллов);
3. сложность проекта (0-5 баллов);
4. качество алгоритмов (0-10 баллов);
5. отсутствие ошибок (0-5 баллов);
6. качество презентации – содержательность, логичность, креативность представления проекта (0-5 баллов)

№ п/п ФИО	соответствие работы заданию (0-2 балла)	творческий подход (0-3 баллов)	сложность проекта (0-5 баллов)	качество алгоритмов (0-10 баллов)	отсутствие ошибок (0-5баллов)	качество презентации (0-5 баллов)
1.						
2.						
…						
12.						