

**МУ «Отдел образования Урус-Мартановского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
УРУС-МАРТАНОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА»**

Принята на заседании
педагогического совета
от « 16 » 09 2022г.
Протокол № 1

**УТВЕРЖДЕНА**
Директор МБУДО «ЦДЮТТ»
Р.А. Газиев
Приказ № 44 от « 16 » 09 2022г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Направленность: техническая
Уровень программы: разноуровневая

Возраст детей: 10 – 14 лет
Срок реализации: 4 месяца

Составитель:
Бекаев Сулим Мусаевич,
педагог дополнительного образования

г. Урус-Мартан - 2022г.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

- 1.1. Нормативная правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ.
- 1.2. Направленность программы.
- 1.3. Уровень освоения разноуровневой программы.
- 1.4. Актуальность программы.
- 1.5. Отличительные особенности.
- 1.6. Цель и задачи программы.
- 1.7. Категория учащихся.
- 1.8. Сроки реализации и объем программы.
- 1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.
- 1.10. Планируемые результаты и способы их проверки.
- 1.11. Матрица разноуровневой программы

Раздел 2. Содержание программы

- 2.1. Учебный (тематический) план.
- 2.2. Содержание учебного плана.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы:

- 4.1. Материально-технические условия реализации программы.
- 4.2. Кадровое обеспечение программы.
- 4.3. Учебно-методическое обеспечение.

Приложения: календарный учебный график, рабочая программа, учебно – дидактическое обеспечение, методики, диагностики и др.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022г № 678).

- Приказ Министерства просвещения РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".

- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р).

- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей».

1.2. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная программа «ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ» имеет техническую направленность. Позволяет обучающимся овладеть основами информационных технологий, развить алгоритмическое мышление и аналитические способности, получить базовые знания и умения в области алгоритмизации и программирования, также направлена на формирование у детей знаний и навыков, необходимых для участия в олимпиадах по программированию. Программа позволяет создавать благоприятные условия для развития технических способностей обучающихся.

1.3. Уровень программы

Программа является разноуровневой: (начальный, базовый, углубленный).

1) «Начальный уровень». Участнику предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания программы.

2) «Базовый уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций.

3) «Углубленный уровень». Участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций (возможно, требуется корректное использование концепций и представлений из разных предметных областей).

1.4. Актуальность программы

Актуальность программы состоит в том, что обучение информационным технологиям закладывает фундамент для формирования навыков умственной деятельности: обучающиеся учатся проводить анализ, сравнение, классификацию объектов, устанавливать причинно-следственные связи, закономерности, выстраивать логические цепочки. А мультимедийная среда Scratch, Construct2 и позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Особенность среды Scratch, Construct2, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ,

что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

1.5. Отличительные особенности программы

Программа является авторской задумкой методиста МБУ ДО «ЦДЮТТ Урус-Мартановского муниципального района» Берсановой Мархи Асланбековны.

К основным отличительным особенностям настоящей программы от существующих программ по этой направленности можно отнести следующие пункты:

- кейсовая система обучения;
- реализация проектной деятельности;
- направленность на развитие soft-skills посредством применения игропрактики;
- среда для развития разных ролей в команде;
- сообщество практиков (возможность общаться с детьми из других объединений, которые преуспели в практике своего направления);
- содержит признаки разноуровневости, отраженных в задачах программы, планируемых результатах в комплекте диагностических и контрольных материалов;
- программа интегрирована с школьным предметом «информатика».

1.6. Цель и задачи программы

Цель: создание условий для закладки устойчивых основ, знаний и навыков по таким направлениям как: основы ИТ, алгоритмизация и основы программирования посредством изучения Scratch, Construct2.

Задачи программы:

«Начальный» уровень освоения программы

Задачи, ориентированные на достижение личностных результатов освоения программы:

- воспитывать уважение к труду и людям труда;
- воспитывать волю, стремление к победе;
- формирование навыков анализа и критичной оценки получаемой информации.

Задачи, ориентированные на достижение метапредметных результатов освоения программы:

- формирование логического мышления;
- формирование изобретательного мышления;
- формирование умения грамотно письменно излагать свои мысли;
- формирование умений слушать и слышать собеседника.

Задачи, ориентированные на достижение предметных результатов освоения программы:

- формирование у обучающихся знания по информационным технологиям (семейство Microsoft);
- формирование навыков работы в среде Microsoft Office.
- формирование представления об алгоритмах обучения программированию и алгоритмизации;
- понимание взаимосвязи компьютерных технологий, программирования и профессиональной деятельности, в основе которых лежат знания по ИТ.

«Базовый уровень» освоения программы

Задачи:

Задачи, ориентированные на достижение личностных результатов освоения программы:

- развитие памяти, воображения, внимания, технического и пространственного мышления;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.

Задачи, ориентированные на достижение метапредметных результатов освоения программы:

- формирование умений соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Задачи, ориентированные на достижение предметных результатов освоения программы:

- формирование способности начальной профориентации обучающихся;
- формирование представления о различных направлениях развития информационных технологий;
- формирование устойчивых знаний самостоятельной работы в Microsoft Office.
- формирование базовых знаний работы в Scratch, Construct2;
- формирование представления о способе проведения научного исследования, актуальных задачах, умение самоопределяться с областью дальнейшей проектно-исследовательской деятельности, планирование и выполнение учебного проекта с помощью педагога или родителей.

«Углубленный уровень» освоения программы

Задачи, ориентированные на достижение личностных результатов освоения программы:

- формирование способности и готовности к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности и проектной деятельности.

Задачи, ориентированные на достижение метапредметных результатов освоения программы:

- формирование умений соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

- формирование умения комбинировать, видоизменять и улучшать идеи;

- формирование навыков командной работы;

- развитие критического мышления и умения объективно оценивать результаты своей работы;

- формирование ораторского мастерства.

Задачи, ориентированные на достижение предметных результатов освоения программы:

- формирование знаний связанных с компьютерной грамотностью, программированием, технологии, проектирования;

- формирование устойчивых знаний самостоятельной работы в Scratch, Construct2;

- умение проектировать индивидуальные или групповые мультипликационные проекты;

- развитие умения применять научный, творческий и изобретательский подход к решению различных задач в сфере алгоритмизации, программировании.

1.7. Категория учащихся

Программа рассчитана для детей 10-14 лет. Группа комплектуется из обучающихся, не имеющих специальных знаний и навыков практической работы. Зачисление осуществляется при желании ребенка по заявлению его родителей (законных представителей).

1.8. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы – 4 месяца.

Объем программы- 72 часов.

1.9. Форма организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав группы – 10-15 человек.

Режим занятий:

Количество занятий – 2 раза в неделю по 2 часа.

Продолжительность занятий – 45 минут с 10-ти минутным перерывом.

Основная форма проведения занятий – практическое занятие, на котором приобретаются навыки компьютерной грамотности,

программирования, проектирования, закрепление и углубление полученных теоретических знаний, формирование соответствующих навыков и умений.

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: комбинированная.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

В ходе освоения содержания программы обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

«Начальный» уровень освоения программы

Личностные результаты:

- коммуникативные компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и спортивной деятельности;
- навыки самообразования на основе мотивации к обучению и познанию;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение искать информацию в свободных источниках и структурировать ее;
- умение грамотно письменно формулировать свои мысли.

Предметные результаты:

- освоение базовых основ в сфере информационных технологий;
- умение работать в среде Microsoft Office;
- умение самостоятельно работать в программах Microsoft Word, Excel, Paint.
- представление о способе проведения научного исследования, планирование и выполнение учебного проекта с помощью педагога или родителей.

«Базовый уровень» освоения программы

Личностные результаты:

- коммуникативные компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и спортивной деятельности;
- навыки самообразования на основе мотивации к обучению и познанию;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации по ИТ;

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информационного;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики.

Метапредметные результаты:

- умение решать комбинаторные и инженерные задачи, применять теорию программирования;
- умение грамотно формулировать основные алгоритмические навыки;
- умение генерировать идеи указанными методами;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.

Предметные результаты:

- умение пользоваться основными инструментами программы Construct2, Scratch;
- знание назначения и функций используемых программ Scratch, Construct2;
- представление об объектно-ориентированном моделировании и проектировании различных задач в сфере мультипликации.

«Углубленный уровень» освоения программы

Личностные результаты:

- развитие памяти, воображения, внимания, технического и пространственного мышления;
- навыки самообразования на основе мотивации к обучению и познанию;
- владение навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- понять значимость подготовки в области компьютерной грамотности в условиях развития современного общества.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение грамотно письменно формулировать свои мысли;
- умение генерировать идеи указанными методами;
- умение слушать и слышать собеседника;
- навыки командной работы;
- критическое мышление и умение объективно оценивать результаты своей работы.

Предметные результаты:

- знание различных составляющих компьютера, программирования по программам Scratch, Construct2;
- знание назначения и функций используемых информационных и

коммуникационных технологий в ИТ;

- разрабатывать и изготавливать индивидуальные проекты в ПО Scratch, Construct2;
- составлять техническую карту проекта, представлять его на конференциях, смотрах, конкурсах;
- записывать базовые алгоритмические структуры;
- находить и исправлять ошибки в программах;
- самостоятельно создавать мультипликационные проекты.

1.11. Матрица

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Уровни	Критерии	Формы и методы диагностики	Методы и педагогические технологии	Результаты	Методическая копилка дифференцированных заданий
Начальный	Предметные: усвоение основ информатики: знание принципов кодирования информации; умение выполнять арифметические операции в двоичной системе счисления; умение представлять логические выражения в виде формул и таблиц истинности.	Наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация.	Предметные: формирование представлений о назначениях и функций используемых информационных и коммуникационных технологий; создании рисунков с использованием основных операций графических редакторов; формирование умений осуществлять простейшую обработку цифровых изображений; умений искать информацию в компьютерных сетях, некомпьютерных источниках информации (справочниках, словарях,	Одно и то же задание может быть выполнено в нескольких уровнях: репродуктивном (с подсказкой), репродуктивном (самостоятельно) и творческом. Свободный выбор каждого обучающегося из предложенного.

				каталогах, библиотеках) при выполнении заданий и проектов.	
	Метапредметные: развитие умения самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.	Тестирование, наблюдение, собеседование, педагогический анализ	Технология оценивания, проблемно диалогическая технология	Метапредметные развитие умения искать информацию в свободных источниках и структурировать ее; • развитие умения грамотно письменно формулировать свои мысли.	
	Личностные: формирование коммуникативных компетенций в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и соревновательной деятельности; формирование навыков самообразования на основе мотивации к обучению и познанию.			Личностные: формирование первичных навыков анализа и критичной оценки получаемой информации; формирование ответственного отношения к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения.	
Базовый	Предметные: усвоение основ информатики: знаний принципов кодирования информации; умений выполнять	Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация	Технология оценивания, проблемно диалогическая технология	Предметные формирование представления о способе проведения научного исследования, актуальных задачах, умение самоопределяться с	Индивидуальный проект; Групповой проект.

	арифметические операции в различных системах счисления; умений представлять логические выражения в виде формул и таблиц истинности.	самостоятельно го выбора, индивидуальная беседа		областью дальнейшей проектно-исследовательской деятельности, планирование и выполнение учебного проекта с помощью педагога или родителей.	
	Метапредметные: формирование умений самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.	Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ		Метапредметные: формирование умений искать информацию в свободных источниках и структурировать ее; •формирование умений грамотно письменно формулировать свои мысли; •формирование умений генерировать идеи указанными методами; •формирование умений слушать и слышать собеседника.	
	Личностные: формирование коммуникативных компетенций в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и соревновательной деятельности.			Личностные формирование навыков самообразования на основе мотивации к обучению и познанию; формирование первичных навыков анализа и критичной оценки получаемой информации.	
Углубленный:	Предметные: формирование умений соотносить свои действия с планируемыми	Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, анализ	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация	Предметные: усвоение математических основ информатики: знание принципов кодирования	Реализация проекта: Индивидуальный проект; Группово

	результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.	практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа.		информации; умение выполнять арифметические операции в различных системах счисления; формирование умений аргументированно отстаивать свою точку зрения; формирование умений соотносить свои действия с планируемыми результатами.	й проект.
	Метапредметные: формирование чувства личной ответственности за качество окружающей информационно й среды.	Логические и проблемные задания, портфолио учащегося; творческие задания; наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Технологический; Проективный; Частичнопоисковый; Метод генерирования идей (мозговой штурм).	Метапредметные: формирование способности и готовности к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности.	
	Личностные: развитие способности увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационног о общества.			Личностные: формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики.	

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учетно-тематический план

№	Уровень	Название модуля	Количество часов				Формы проведения контроля
			всего	в том числе			
				теория	практика	проектная деятельность	
1.	Начальный	Модуль 1. Компьютерная грамотность. Вводное занятие. Правила организации рабочего места и трудового процесса. Пакет программ Microsoft Office. Электронный адрес.	20	8	8	4	Промежуточная аттестация. Защита проекта.
2.	Базовый	Модуль 2. Scratch. Интерфейс Scratch. Начало работы в программе.	22	8	8	6	Промежуточная аттестация. Защита проекта.
3.	Углубленный	Модуль 3. Construct2. Основы Construct2 интерфейса.	30	12	12	6	Итоговая аттестация. Защита проекта.
Итого			72	28	28	16	

2.2. Содержание учебно-тематического плана программы

Модуль 1. Компьютерная грамотность.

Тема: Вводное занятие.

Теория: Основные требования безопасности перед началом работы. Демонстрация включения/отключение компьютеров, бесперебойных устройств.

Практическая работа: Практика на компьютере.

Тема: Пакет программ Microsoft Office.

Теория: Основы IT.

Правовые основы обеспечения безопасности информационных технологий. Строение компьютера. Программа, приложение, драйвер, операционная система. Форматы файлов и чем их открывать. Конвертер форматов. Поиск информации, поиск по картинке и фото. Онлайн перевод

текстов. Загрузка и сохранение. Правильная установка и удаление программ. Диспетчер задач. Пакет программ Microsoft Office. Горячие клавиши. Текстовый редактор Microsoft Word. Excel, работа с таблицами. PowerPoint программа для создания презентаций. Принтер. Как распечатать документ.

Практическая работа: Практика на компьютере. Выполнение практических заданий в Microsoft Word, Excel, PowerPoint.

Тема: Электронный адрес.

Теория: Электронный адрес. Сжатие данных. Программы архиваторы и архивы с паролями.

Практическая работа: Практика на компьютере. Создание личного электронного адреса.

Модуль 2. Scratch.

Тема: Интерфейс Scratch.

Теория: Интерфейс Scratch. Интерфейс Scratch. Интерфейс Scratch и основы. Управление несколькими объектами. Знакомство с эффектами. Знакомство отрицательными числами, с пером. Циклы и условные блоки. «Флеппи Бёрд».

Практическая работа: Создание объектов и костюмов, использование библиотек. Проектирование игр.

Модуль 3. Construct2.

Тема: Основы Construct2 интерфейса

Теория: Основы Construct2 интерфейса. Динамическое изменение текста, паралакс. Анимация персонажа, основы анимации. Solid & jump-thru. Использование эффекта Camera Shake. Система Check Points.

Практическая работа: Создание спрайтов. Создание полосы жизней персонажа, создание врага преследующего. Создание плавающих платформ. Сохранение игры. Локальное хранилище.

Тема: Итоговое занятие.

Теория: На заключительном занятии подводится итог работы за обучение. Обсуждаются проблемы, ошибки, допущенные в процессе работы, выявляются достижения.

Практическая работа. Итоговая аттестация. Защита проекта.

Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материал

Виды контроля:

Вводный контроль - проводится в первые, дни обучения. Он позволяет увидеть не только исходную подготовку каждого обучающегося, но и выявить мотивацию прихода его в коллектив, индивидуальные вкусы, способности, наклонности. Эти знания важны для осуществления дифференцированного и индивидуального подхода к обучению, т.е. получить

необходимую информацию для анализа и совершенствования образовательной программы, для чего используются следующие формы контроля: устный опрос; анкетирование; собеседование с учащимися и их родителями.

Текущий контроль: наблюдение за выполнением приемов и методов в работе; отслеживание активности обучающихся в выполнении ими творческих и практических работ.

Промежуточный контроль: срез теоретических и практических знаний, для проверки усвоения материала и перехода на следующий уровень

Итоговый контроль: итоговая аттестация обучающихся проводится с целью выявления уровня развития способностей и личностных качеств и их соответствия прогнозируемым результатам освоения дополнительной общеразвивающей программы, проводится по окончании обучения, включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Итоговая аттестация обучающихся будет проводиться в следующих формах: самостоятельные работы репродуктивного характера; вопросники, тестирование, защита проектов и соревнование.

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания:

методы:

- открытое педагогическое наблюдение;
- оценка практической деятельности обучающихся;
- фиксация результативности работ обучающихся.

формы:

- наблюдение, опрос, практическая и проектная деятельность. Проверка подготовки обучающихся осуществляется путем наблюдения, тестирование внутри группы;
- участие в соревнованиях, состязаниях различного уровня.

Критерии оценки достижения планируемых результатов программы

На основании планируемых результатов разработана оценочная шкала (от 1 до 10 баллов), которая соответствует уровням освоения программы. По окончании учебного года, педагог определяет уровень освоения программы обучающимися, фиксируя их в таблице, тем самым прослеживая динамику обучения, развития и воспитания.

1. Низкий уровень. Обучающийся неуверенно формулирует правила ТБ, слабо знает технологию. Неуверенно знает названия, назначение, правила пользования компьютера и компьютерных терминов. Не знает названия, виды и свойства инструментов в графических редакторах.

Личностные качества учащегося. Обучающийся обращается за помощью только тогда, когда совсем не может выполнить задание. Работу выполняет не всегда аккуратно, неохотно исправляет ошибки. Слабо проявляет фантазию и творческий подход при разработке дизайна.

2. Средний (допустимый) уровень. Обучающийся уверенно формулирует правила ТБ, слабо знает технологию. Хорошо знает названия, назначение, правила пользования компьютера и компьютерных терминов. Хорошо знает названия, виды и свойства инструментов в Construct2, Scratch.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, при затруднении не всегда обращается за помощью. Работу выполняет охотно, но ошибки исправляет только при вмешательстве педагога. Не всегда проявляет фантазию, но творчески подходит к разработке дизайна.

3. Высокий уровень. Обучающийся отлично знает правила ТБ при работе на стартовой площадке и самостоятельно их применяет. Отлично знает названия, назначение, правила пользования компьютера и компьютерных терминов. Отлично знает названия, виды и свойства инструментов в программах Construct2, Scratch.

Личностные качества учащегося. Обучающийся легко общается с людьми, и сам готов помочь товарищам. Работу выполняет охотно, замечает свои ошибки и самостоятельно их исправляет. Всегда проявляет фантазию и творчески подходит при разработке дизайна.

Раздел 4. Комплекс организационно - педагогических условий

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

Реализация общеобразовательной общеразвивающей программы требует наличия учебного кабинета, оснащенного компьютерами.

Оборудование кабинета: рабочее место педагога с персональным компьютером с лицензионным программным обеспечением, компьютеры обучающихся, интерактивная доска.

Дидактическое обеспечение:

- наглядные пособия;
- иллюстрационный материал.

4.2. Кадровое обеспечение программы

Программа может быть реализована одним педагогом дополнительного образования, имеющим средне-специальное или высшее образование, обладающим знаниями по ИТ направлению, имеющие практические навыки организации интерактивной и проектной деятельности детей.

4.3. Учебно-методическое обеспечение

№ п/п	Название учебной темы	Формы занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно- воспитательног о процесса
Модуль 1. Компьютерная грамотность				
1.1.	Вводное занятие. Правила организации рабочего места и трудового процесса. Техника безопасности.	Ознакомление. Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работ	Презентация по теме. Инструкции по ТБ. История ИТ.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.2.	Основы ИТ.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работ	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы роботов.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.3.	Правовые основы обеспечения безопасности информационных технологий.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работ	Презентация по теме. Дидактические пособия.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.4.	Строение компьютера. Программа, приложение, драйвер, операционная система.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация по теме. Дидактические пособия: шаблоны и образцы.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.5.	Поиск информации, поиск по картинке и фото. Онлайн перевод текстов.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практический методы обучения.
1.6.	Загрузка и сохранение. Правильная установка и удаление программ. Диспетчер задач.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.7.	Пакет программ Microsoft Office. Горячие клавиши.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Дидактический материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения..
1.8.	Текстовый редактор Microsoft Word.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы

				обучения.
1.9.	Excel, работа с таблицами	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.10.	PowerPoint программа для создания презентаций.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	
1.11.	Принтер. Как распечатать документ. Электронный адрес.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.12.	Сжатие данных. Программы Архиваторы и архивы с паролями.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
1.13.	Работа над индивидуальным проектом. Создание викторины.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Практические методы обучения. Проектная деятельность.
1.14.	Защита проекта. Тестирование.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Проектная деятельность.
Модуль 2. Scratch				
2.1.	Интерфейс Scratch.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация на тему “Что такое 2D игры?” Компьютер SMART доска Проектор	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.2.	Интерфейс Scratch и основы. Управление несколькими объектами. Знакомство с эффектами.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация по теме. Дидактические пособия: схемы, эскизы, наглядные пособия.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.3.	Создание объектов и костюмов,	Групповая. Теоретическая подготовка.	Доска. Дидактический материал по теме.	Словесный, наглядный,

	использование библиотек.	Практическая работа.		практические методы обучения.
2.4.	Знакомство с отрицательными числами, с пером. Циклы и условные блоки.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.5.	Проектирование игр. «Флеппи Бёрд»	Комбинированная. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.6.	Начала работы над индивидуальным проектом. Выявление проблемных полей.	Практическая работа	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.7.	Реализация индивидуального проекта.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
2.8.	Защита проекта. Тестирование.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Проектная деятельность.
Модуль 3. Construct2				
3.1.	Основы Construct2 интерфейса.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация на тему «Чем отличается Scratch» от «Construct» Компьютер SMART доска Проектор	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.2.	Создание спрайтов.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Дидактические пособия: схемы, эскизы, наглядные пособия.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.3.	Динамическое изменение текста, паралакс.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация по теме. Дидактический материал.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.4.	Анимация персонажа,	Групповая.	Презентация по	Словесный,

	основы анимации.	Теоретическая подготовка. Практическая работа.	теме. Дидактический материал.	наглядный, практические методы обучения.
3.5.	Создание полосы жизней персонажа, создание врага преследующего.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Дидактические пособия: схемы, эскизы, наглядные пособия.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.6.	Создание плавающих платформ.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Доска. Методические пособии.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.7.	Solid & jump-thru.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Презентация по теме. Доска. Методические пособии.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.8.	Использование эффекта Camera Shake.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.9.	Система Check Points.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Наглядные пособия. Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.10.	Сохранение игры. Локальное хранилище.	Групповая. Теоретическая подготовка. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Словесный, наглядный, практические методы обучения.
3.11.	Работа над индивидуальным проектом.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Практические методы обучения. Проектная деятельность.
3.12.	Самоанализ. Выявление проблемных полей.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Практические методы обучения. Проектная деятельность.
3.13.	Итоговое занятие. Защита проекта.	Групповая. Практическая работа.	Компьютер. SMART доска. Проектор.	Проектная деятельность.

Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Сорокина Т. Е. Информатика. 5–6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch. / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с.
2. Белунцов В. Новейший самоучитель работы на компьютере для музыкантов. М.: ДЕСС, 2003. 2000 г.
3. Березина В.А., Егорова А.В., Никулин С.К., Коц А.А.: «От внешкольной работы.
4. Кенин А.: «Окно в мир компьютеров» М-2006 г.
5. Новиков Ф., Яценко А. Microsoft Office 2003 в целом. СПб.: БХВ-Петербург, 2002.
6. Потороев В.А.: «Полисистемное образование в кружках компьютерной техники», Семакин И., «Информатика» (учебник 7, 8, 9 кл.).
7. Угринович Н. Информатика и информационные технологии: Учебное пособие для 10—9. Филичев С., «Мой друг – компьютер», М.-2001. ДМК, 2004. дополнительному образованию», М-2000 г. Матоссян М. 3ОЗ MAX для Windows. М.:

Список литературы для обучающихся:

1. Евсеев Г., Симонович С. Windows XP. Полный справочник в вопросах и ответах. М.: 2005. 12
2. Леонтьев В. Новейшая энциклопедия персонального компьютера. М.: Олма –Пресс.
3. Попов В. Практикум по Интернет - технологиям. СПб.: Питер, 2002.
4. Резник Ю. Графика, звук, видео. СПб.: Наука и техника, 2003. 7.
5. Scratch для детей. Самоучитель по программированию./ Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой - 2 изд., исправленное. - М.: Манн, Иванов, Фербер, 2018.- 288 с.

Список литературы для родителей:

1. Сорокина Т. Е. Информатика. 5–6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch. / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с.
2. Кенин А.: «Окно в мир компьютеров» М-2006 г.

Интернет ресурсы:

- <http://files.lbz.ru/pdf/978-5-9963-4189-4f.pdf>
- Knuth, Donald E. The Art of Computer Programming, Volume 1, 3rd Edition (англ.). — Boston: Addison-Wesley, 1997. — ISBN 978-0-201-89683-1.

**Общие параметры критериев педагогической оценки по мониторингу освоения
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ».**

Оценка по 10-балльной шкале.

Входной контроль	Теоретические задания. Тестирование. Собеседование.	0-3	Теоретические знания отсутствуют. Обучающийся никогда не занимался данным видом деятельности.
		4-6	Обучающийся имеет минимальные представления по выбранному направлению «ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ».
		7-10	Обучающийся имеет широкие представления по выбранному направлению «ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ». На определенном уровне владеет данным видом деятельности.
	Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Полное отсутствие практических навыков.
		4-6	Навыки находятся в начальной стадии формирования.
		7-10	У обучающегося сформированные определенные навыки.
	Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Отсутствие заинтересованности.
		4-6	Проявление частичного интереса к выбранному направлению.
		7-10	Обучающемуся интересен творческий процесс и результат этого процесса.
Промежуточный контроль	Теоретические задания. Тестирование	0-3	Обучающемуся плохо дается усвоение теоретических знаний по информационным технологиям, по следующим причинам: нерегулярное посещение занятий, отсутствие заинтересованности, склонность к другим видам творчества, проблемы в семье.
		4-6	Обучающемуся усвоение теоретических знаний дается на базовом уровне. Более углубленное изучение предмета дается с трудом и требует дополнительных консультаций.
		7-10	Обучающемуся хорошо дается усвоение знаний по ИТ, включая углубленное изучение на каждом этапе выполнения заданий.
	Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Обучающемуся плохо дается усвоение практических навыков по следующим причинам: нерегулярное посещение занятий, неаккуратность в выполнении заданий, невнимательность на занятиях, неумение сосредоточиться на определенных этапах выполнения задания, неумение выстраивать последовательность своих действий при

			выполнении задания.
		4-6	Практические навыки находятся на хорошем базовом уровне. Для улучшения навыков необходимы более частые консультации на каждом этапе выполнения задания.
		7-10	Обучающийся хорошо и четко выполняет практические задания в соответствии с образовательной программой объединения.
	Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Обучающийся проявляет некоторый интерес к данному предмету, однако, не достаточный, чтобы изучить программу хотя бы на базовом уровне.
		4-6	У обучающегося есть определенный интерес к данному виду творчества, но при возникающих затруднениях или более сложных заданиях интерес угасает.
		7-10	Обучающемуся интересен процесс обучения и результаты этого процесса. Активное желание участвовать в проектной деятельности, соревнованиях, состязаниях и т.д.
Итоговый контроль	Теоретические задания. Тестирование.	0-3	Обучающийся не усвоил (или усвоил только на начальном этапе) теоретические знания по направлению ИТ.
		4-6	Обучающийся усвоил базовые теоретические знания.
		7-10	Обучающийся полностью усвоил теоретические знания в соответствии с программой данного объединения.
	Практические навыки. Контрольные задания.	0-3	Обучающийся не усвоил (или усвоил частично) практические навыки на базовом уровне.
		4-6	Обучающийся усвоил практические навыки на базовом уровне.
		7-10	Обучающийся полностью усвоил практические навыки по образовательной программе.
	Личностное развитие. Наблюдение. Собеседование.	0-3	Обучающийся не заинтересован в продолжении обучения по данному виду творчества.
		4-6	Обучающийся заинтересован в получении итоговых результатов, но не уверен в продолжении обучения.
		7-10	Обучающийся заинтересован в продолжение обучения и в том, чтобы выйти на более высокий уровень, как в теоретических, так и в практических знаниях по данному виду творчества.

50% - минимальный уровень усвоения

50%-80% -базовый уровень усвоения

80%-100% - максимальный уровень усвоения

**Индивидуальная карточка учета результатов обучающегося
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

ФИО ПДО _____

ФИО обучающегося _____

Возраст обучающегося _____ группа № _____ дата начала наблюдения _____

№	Показатели	Баллы 1-10					Примечание
		начальны й	базовый уровень	углублен ный	конец 1	конец уч. года	
1.	Теоретическая подготовка						
1.1.	Теоретические знания						
1.2.	Владение специальной терминологией						
2.	Практическая подготовка						
2.1.	Практические умения и навыки, предусмотренные программой:						
2.2.	Владение специальным оборудованием и оснащением						
2.3.	Творческие навыки						
3.	Общеучебные умения и навыки						
3.1.	Учебно-интеллектуальные умения:						
	а) подбирать и анализировать специальную литературу						
	б) пользоваться компьютерными источниками информации						
	в) осуществлять учебно-исследовательскую работу						
3.2.	Учебно-коммуникативные умения:						
	а) слушать и слышать педагога						
	б) выступать перед аудиторией						
	в) вести полемику, участвовать в дискуссии						
3.3.	Учебно-организационные умения и навыки:						
	а) умение организовать своё рабочее (учебное) место						
	б) навыки соблюдения правил безопасности в процессе деятельности						
	в) умение аккуратно выполнять						

<i>работу</i>							
4.	Предметные достижения:						
4.1.	На уровне МБУ ДО «ЦДЮТТ»						
4.2.	На муниципальном уровне						
4.3.	На региональном и межрегиональном уровне						
4.4.	На всероссийском уровне						
4.5.	На международном уровне						
Итого							

**Характеристика деятельности по освоению предметного
содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«ИТ-ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

Название уровня	НАЧАЛЬНЫЙ	БАЗОВЫЙ	УГЛУБЛЕННЫЙ
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, по опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательский
Основные предметные умения и компетенции обучающегося	Освоение основами проектной деятельности, ИТ, умению применять полученные знания. Умение работать с ПО Scratch, Construct2 .	Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации в ПО Scratch, Construct2.	Креативность в выполнении практических заданий, решение задачи по новому алгоритму, который еще не использовался на занятиях, либо выполнить новое задание самостоятельно, применив необычный, оригинальный подход. Уметь обрабатывать информацию из различных источников.
Деятельность учащегося	Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими. Произвольное и непроизвольное запоминание (в зависимости от характера задания).	Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов изготовления изделия. Запоминание (в значительной степени непроизвольное).	Самостоятельная разработка и выполнение творческих проектов. (умения выполнить и оформить эскизы, умения привлечь помощников, презентовать свою работу и т.п.) Самоконтроль в процессе выполнения и самопроверка его результатов. Преобладание непроизвольного запоминания материала, связанного с заданием.
Деятельность	Составление и	Постановка проблемы	Создание условий для

ПДО	предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением.	и реализация ее по этапам.	выявления, реализации и осмысления познавательного интереса, образовательной мотивации, построение и реализации индивидуальных образовательных маршрутов. Составление и предъявление заданий познавательного и практического характера на выполнение работы. Сотворчество педагога и обучающегося.
-------------------	---	-----------------------------------	---