

Департамент образования администрации Города Томска
Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования
Дом Детского творчества «У Белого озера» города Томска

Утверждена
педагогическим советом
структурного подразделения
Протокол № 3 от 21.08.2024
Рекомендована к реализации НМС
МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»
Протокол №7 от 26.08.2024

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАОУ ДО ДДТ
«У Белого озера» г. Томска
Т.Н. Пазинич
№190 от 28.08.2024

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
разноуровневая программа
«Graff-next»**

направленность: техническая
Срок реализации программы 1 год и более
Программа рассчитана на детей от 6 до 18 лет

Авторы:
Миллер Екатерина Дмитриевна,
педагог дополнительного образования,
Подворчан Юрий Александрович,
педагог дополнительного образования

г. Томск – 2024

Информационная карта образовательной программы

I. Наименование программы	© Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая разноуровневая программа «Graff-next»	
II. Направленность	Техническая	
III. Сведения об авторах (составителях)		
1. ФИО	Миллер Екатерина Дмитриевна	Подворчан Юрий Александрович
2. Место работы	МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»	МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»
3. Должность	педагог дополнительного образования	педагог дополнительного образования
4. Квалификационная категория	1 квалификационная категория	-
5. Авторский вклад в разработку программы (в % / долях или с указанием конкретных разделов программы)	40%	60%
IV. Сведения о педагогах и иных специалистах, реализующих программу		
1.ФИО	Подворчан Юрий Александрович	Филимонов Никита Павлович
2.Образование	высшее	н/среднее профессиональное
3.Место работы	МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»	МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера»
4.Должность	Педагог дополнительного образования	Педагог дополнительного образования
5.Квалификационная категория	1 квалификационная категория	-
V. Сведения о программе		
1.Нормативная база	<ul style="list-style-type: none"> • Послание Президента РФ Федеральному собранию-2024; • Указ Президента РФ № 309 от 7 мая 2024 г. “О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года” • Постановление администрации Города Томска от 29.03.2024 № 248 «О внесении изменений в постановление администрации Города Томска от 26.09.2023 № 813 «Об утверждении муниципальной программы «Развитие образования» на 2024-2030 годы» • Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ); • Федеральный закон от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся" • Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16) 	

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3);
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- «Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России в сфере общего образования»;
- Концепция развития ДОД до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28 сентября 2020 года N 28;
- Приказ Министерства Просвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) «О направлении программы развития воспитательной компоненты в общеобразовательных учреждениях» N ИР-352/09 от 30.05.2013 г.;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» (Утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации N 996-р от 29.05. 2015 г.);
- 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», 2015 г.);
- Устав МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» (утв. Педагогическим советом 27.05.2022, Пр. № 3);
- Целевая комплексная Программа развития МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска на 2025 - 2029 г.г (Пр. № 191 от 28.08.2024)
- Программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска на 2024-2025 уч. г. (Пр. № 190 от 28.08.2024)
- Положение о дополнительной общеразвивающей разноуровневой программе МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Пр. № 3 от 27.05.2022)
- Положение об аттестации учащихся детских объединений МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Пр. № 161 от 23.09.2021)
- Положение о внутренней системе оценки качества образования (ВСОКО) МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Пр. № 138 от 01.09.2021)

	<ul style="list-style-type: none"> • Положение о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления обучающихся МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Пр. № 2 от 08.04.2021); • Положение об организации образовательного процесса с применением электронного обучения и с использованием дистанционных технологий (Пр. № 138 от 01.09.2021); • Положение о реализации национальных проектов в МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Пр.№ 169 от 20.06.2022 г.) • Дорожная карта (план мероприятий) ДДТ по достижению показателей муниципального проекта «Успех каждого ребёнка» (Пр. № 190 от 28.08.2024)
2. Объем и срок освоения программы	1 год и более (9 и более месяцев), 1296 часов
3. Форма обучения	Очная, дистанционная (модуль цифровая экология, модуль компьютерный класс Дистант)
4. Возраст обучающихся	6-18
5. Особые категории обучающихся	-
6. Тип программы	Авторская
7. Статус программы	Лауреат Регионального этапа XI Всероссийского конкурса дополнительных общеобразовательных программ (2014) Лауреат 1 степени направленность «Техническая», номинация «Компьютерное моделирование» Всероссийского открытого конкурса дополнительных общеобразовательных программ «Образовательный ОЛИМП» (2020) Лауреат 2 степени направленность «Техническая», номинация «Информационные технологии» Всероссийского открытого конкурса дополнительных общеобразовательных программ «Образовательный ОЛИМП» (2021)
8. Характеристика программы	
по месту в образовательной модели	Для разновозрастного детского объединения
по форме организации образовательного процесса	модульная с возможностью реализации в дистанционном формате
9. Цель программы	Развитие творческих способностей, формирование информационной культуры и компетенций детей и подростков в сфере IT-технологий в процессе взаимодействия с образовательной средой компьютерного класса.
10. Учебные курсы/ дисциплины/разделы (в соответствии с учебным планом)	<ol style="list-style-type: none"> 1. «Компьютерный класс». 2. «Программирование Scratch» 3. «Медиа студия». 4. «Информационная культура, графика». 5. «Компьютерный дизайн». 6. «Робототехника». 7. «Клуб инициатив». 8. «Литератор» 9. «Фото-ART» 10. «Медиа-дизайнер» 11. «Цифровая экология» 12. «Компьютерный класс Дистант»

11. Ведущие формы и методы образовательной деятельности	<p>Формы: Групповая и индивидуальная практическая работа, Игра, викторина, олимпиада; Творческое задание, проект; Индивидуальное задание, самостоятельная работа; Индивидуальная консультация; Экскурсия; Интерактивные формы обучения: Конкурсы, выставки, фестивали</p> <p>Методы: Объяснительно-иллюстративный (рассказ, беседа, демонстрация); Репродуктивный (выполнение заданий по образцу); Метод проектов; Метод проблемного обучения; Частично-поисковый (эвристический) Тренажеры и познавательные игровые программы; Технология портфолио</p>
12. Формы мониторинга результативности	<p>Входная диагностика (анкетирование, собеседование, тестовая игра); Промежуточная аттестация (игра с использованием интерактивной доски (для учащихся 6-11 лет), презентация/защита проектов (для более старших учащихся)); Аттестация по итогам учебного года (зачёт или защита проектов, творческих, конкурсных работ). Контроль качества усвоения учебного материала (зачётная система, метод наблюдения, тестирование) Анализ результатов конкурсов, выставок, фестивалей (карта результативности) Комплексный анализ результатов образовательного процесса</p>
13. Результативность реализации программы	<p>Количество выпусков: Сохранность контингента 2021-2022 уч.г- количественная – 100%, качественная 100%. 2022-2023 уч.г-количественная – 100%, качественная 100% 2023-2024 уч.г-количественная – 100%, качественная 100% Положительная динамика формирования ЗУН, развития личностных качеств у 100% учащихся. Достижения учащихся: За последние 3 уч. года (2021/2022 — 2023/2024) Сохранность количественная: 100% Сохранность качественная: 100% Освоение разделов (модулей) программы – 100% Позитивная динамика сформированности знаний, умений, навыков:98% Позитивная динамика развитие личностных свойств и способностей: 95% Позитивная динамика развития компетенций (информационная компетентность, коммуникативная компетентность, саморазвитие): 95%</p>
14. Цифровые следы реализации программы	Graff.tom.ru
15. Дата утверждения и последней корректировки	29.08.2014 28.08.2024

<p>15. Рецензенты</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Лобанов В.В., доцент, доцент кафедры педагогики и психологии образования Института психологии и педагогики ФГБОУ ВО «Томский государственный педагогический университет», председатель муниципального общественного совета по развитию общего образования и дополнительного образования детей в городе Томске. ● Борисанова Н. В., заместитель директора по НМР МАОУ ДОД ДДТ «У Белого озера»; ● Фролова Н. З., разработчик авторской программы компьютерного класса, лауреат конкурса Томской области в сфере образования, науки, здравоохранения и культуры; ● Бориков В. Н., директор Института неразрушающего контроля, профессор кафедры точного приборостроения НИ ТПУ, доктор технических наук; ● Хамина А. А., доцент кафедры общего литературоведения, издательского дела и редактирования ФилФ НИ ТГУ, к. филол. Наук ● Жевлаков А.С. доцент кафедры квантовой теории поля, физический факультет НИ ТГУ, к.ф.-м.н.
-----------------------	---

Содержание

1 «Комплекс основных характеристик программы»		
	1.1. Пояснительная записка	8
	1.2. Цель и задачи программы	15
	1.3. Содержание программы	16
	1.3.1. Общая характеристика	16
	1.3.2. Учебный план	17
	1.3.3. Содержание модулей	18
	Модуль «Компьютерный класс»	18
	Модуль «Программирование Scratch»	19
	Модуль «Медиа студия»	20
	Модуль «Информационная культура, графика»	21
	Модуль «Компьютерный дизайн»	22
	Модуль «Робототехника»	23
	Модуль «Клуб инициатив»	22
	Модуль «Литератор»	24
	Модуль «Фото-ART»	25
	Модуль «Медиа-дизайнер»	25
	Модуль «Цифровая экология»	26
	Модуль «Компьютерный класс дистант»	28
	1.4. Предполагаемые результаты реализации программы	29
2 «Комплекс организационно-педагогических условий»		
	2.1. Календарный учебный график	31
	2.2. Календарный план воспитательной работы	33
	2.3. Условия реализации программы	34
	2.4. Организация и методическое обеспечение образовательного процесса	35
	2.5. Формы аттестации	37
	2.6. Оценочные материалы	39
	2.7. Список литературы и источников информации	39
	Список литературы для педагога	40
	Список литературы для учащихся и родителей	42
3 Приложения		
	Рецензии на программу	49
	Рабочие программы по модулям	60
	Методики мониторинга	73
	Рейтинг-карта	90
	Входная анкета	91

1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Общая характеристика программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная разноуровневая программа технической направленности «Graff-next» ориентирована на обучение детей и подростков 6-18 лет. Программа разработана для разновозрастного детского объединения (компьютерный класс).

По форме организации образовательного процесса программа является модульной и предполагает сроки освоения от 1 до 11 лет зависимости от выбора учащимся одного или нескольких образовательных модулей и темпа их освоения. Тематические модули ориентированы на различные возрастные группы и предусматривают обучение с усложнением содержания материала по принципу восходящей и расширяющейся дидактической спирали. Учащийся может выбрать для изучения один или несколько модулей, приближенных друг другу по уровню владения ПК.

По уровню освоения программа общеразвивающая, разноуровневая (стартовый, базовый, продвинутой уровни). Обеспечивает возможность обучения детей с различным стартовым уровнем готовности к её освоению, в том числе, одарённых детей.

Программа направлена на формирование информационной культуры и грамотности ребенка, развитие его познавательных интересов в сочетании с социализацией.

Особенности целевой группы и образовательного запроса

Компьютерный класс посещают дети в возрасте от 6 до 18 лет без предварительного отбора. Учебные группы формируются в составе 7-8 человек в зависимости от возраста и уровня подготовленности. В группы объединяются преимущественно дети одного возраста или близкие по возрасту с целью учёта возрастных особенностей и потребностей, в том числе соблюдения норм СанПИН при работе с компьютером.

Программу осваивают дети-представители различных социальных групп, с разным уровнем стартовой готовности, разными особенностями здоровья. Достаточно часто в компьютерном классе занимаются дети, осваивающие другие программы дополнительного образования, участники детских объединений ДДТ (центра дошкольников, изостудии, музыкальных объединений, литературной студии и др.). Модульная организация программы предоставляет учащемуся возможность выбора модулей, предусматривающих освоение компьютерной программы (или блока программ), которые интересны именно ему, изменения количества тем и часов на их освоение внутри модуля (в случае возможного дублирования материалов школьного курса информатики).

Выявление запроса на содержание и формы обучения происходит посредством анкетирования и собеседования в начале года. Будущие учащиеся заполняют входную анкету (см. п.3.4), где отражают свои навыки работы с ПК, круг своих интересов, пишут о том, что хотят узнать и чему научиться. В процессе собеседования активную позицию занимают и родители учащихся, высказывая ожидания, пожелания, опасения, а зачастую и прямой «заказ» (научить ребёнка безопасно работать с информацией в интернете, научить делать презентации и мн.др.).

Детей-дошкольников (6 лет) интересует просмотр роликов, создание рисунков и прохождение игр с любимыми персонажами из мультсериалов («Фиксики», «Смешарики» «ЛедиБаг», супергерои, герои из серии «Лего»). Их родители заинтересованы в освоении детьми различных базовых компьютерных программ и приложений.

Младшие школьники (7-9 лет) большей частью проявляют интерес к компьютерным играм, онлайн играм, созданием самостоятельных рисунков, открыток, анимаций.

Младшие и средние подростки (10-13 лет) заинтересованы в создании мультипликаций, видеороликов, готовых графических продуктов (презентация-поздравление, открытка, электронный кроссворд), созданием мобильных приложений.

Для школьников 14-18 лет актуален интерес к выполнению учебных проектов, поиску информации для самостоятельных образовательных инициатив (дизайн интерьера своей комнаты, разработка игр, организация компьютерных турниров, съёмка видеороликов, обработка собственных фотографий, создание книг, фотоальбомов), работа с нейросетями.

Для конкретизации запроса педагоги проводят индивидуальное собеседование с детьми, в ходе которого выясняются личностные интересы учащегося и, исходя из этого, предлагается ему конкретное направление работы. Например, склонность к рисованию может говорить о том, что ребенку будет интересно получить компетенцию в работе в графических редакторах, склонность к конструированию и моделированию может свидетельствовать о том, что учащийся наиболее продуктивно и с интересом будет заниматься по модулю «Робототехника». Параллельное обучение ребенка в объединении, связанном с созданием текста (литературной студии, пресс-центре), может быть предпосылкой к тому, что он с интересом будет осваивать курс по макетированию, верстке и допечатной подготовке и т.д.

Актуальность программы

Обучение компьютерным технологиям является одной из приоритетных задач современного образования, и находит отражение в национальном проекте «Образование», федеральных проектах «Успех каждого ребенка», «Билет в будущее», «Цифровая образовательная среда». Во всем мире использование информационных технологий в различных сферах деятельности уже стало сложившейся нормой и частью культуры. Для того, чтобы быть конкурентоспособным на рынке труда, современному человеку необходимо владеть хотя бы элементарными навыками работы на персональном компьютере (ПК). Лучше всего начинать знакомство с вычислительной техникой в детском возрасте. Дети легко воспринимают информацию, не боятся техники, легко ориентируются в программах и играх.

Более того, поколения 2000-х годов («миллениалы», «центариалы», «Y» и «Z» «Альфа») всё чаще именуется «цифровыми поколениями», а одной из характеристик этих поколений считается то, что они словно уже рождаются со способностью взаимодействовать с ПК и разнообразными гаджетами. Вместе с тем, общеизвестны не только дополнительные возможности, открывающиеся для детей и подростков «цифровых поколений», но и ограничения и угрозы их взаимодействия с цифровой средой.

Способность современных детей и подростков к использованию девайсов и гаджетов далеко не всегда означает наличие информационной культуры и грамотности. Несмотря на то, что сейчас практически в каждой семье имеется персональный компьютер, а школы уже давно не испытывают дефицита ни в квалифицированных педагогах, ни в специализированных компьютерных классах, уровень владения компьютерными информационными технологиями и взрослых, и детей остается низким.

В решении этой проблемы особое место занимают программы обучения компьютерной грамотности на базе организаций дополнительного образования детей. Гибкость образовательных программ, реализуемых в ОДО, позволяет ориентироваться на разные уровни стартовой готовности детей, использовать индивидуальный подход к каждому ребенку. Использование интерактивных форм обучения, технологий проектно-исследовательской, конструкторской деятельности, построение индивидуальных образовательных траекторий и ранняя профориентация в актуальные профессии настоящего и будущего вносит разнообразие, создает спектр возможностей для расширения образовательной среды, а главное, обеспечивает практическую направленность обучения.

Практическая направленность обучения компьютерным технологиям наиболее ярко проявляется, в формировании предметных компетенций в сфере графического дизайна, конструирования, моделирования, анимации, мультипликации, видеомонтажа, допечатной подготовки материалов и их оформления, интернет-коммуникации. Данные компетенции воплощаются в конкретных и востребованных детьми и подростками продуктах: открытка родителям на Новый год, самостоятельно собранный и запрограммированный робот, приглашение друзьям на праздник, видеоролик собственного монтажа и с личным участием, подготовка школьных докладов и их сопровождение электронными презентациями, обработка

и восстановление собственных фотографий, создание мультипликации и анимации, макетирование и верстка газеты с личными материалами, осознанное потребление интернет-контента и самоконтроль, адекватное использование нейросетей в учебных и творческих целях и т. д.

Новизна программы. Авторский компонент.

Компьютерный класс открыт в ДДТ «У Белого озера» в 2001 г. В 2002 г. основателем и первым педагогом компьютерного класса Н.З. Фроловой была разработана авторская образовательная программа «Graff», которая впоследствии дважды становилась лауреатом областного конкурса авторских программ дополнительного образования. Программа и методические разработки Н.З. Фроловой использовалась в работе 12 педагогами различных ОУ г. Томска. Обучающиеся по программе ежегодно становились победителями конкурсов и олимпиад различных уровней, включая международный. Программу «Graff» за 10 лет освоили более тысячи обучающихся (в 2004-2008 году, в компьютерном классе работала команда из 3-х педагогов: Фролова Н.З. и 2 выпускника Новикова Е.С., Воронкин С.А., занятия проходили с 8 утра до 8 вечера 7 дней в неделю)

Один из авторов программы является выпускником компьютерного класса. Приняв эстафету своего педагога Н.З. Фроловой, мы, опираясь на опыт разработки и материалы программы «Graff», в 2012-13 г.г. разработали и апробировали современную версию программы - «Graff-next». Экспериментальные модули программы «Робототехника» и «Клуб инициатив» прошли апробацию в 2013-2015 г.г., в это же время проводилась апробация «нового наполнения» других модулей программы и перестроение их содержания и форм реализации в соответствии с запросами целевой аудитории.

Программа «Graff-next» получила благоприятные отзывы основателя компьютерного класса Н.З. Фроловой, внутренних и внешних экспертов (см. п.3.1). В 2014 г программа «Graff-next» стала лауреатом Регионального этапа XI Всероссийского конкурса дополнительных общеобразовательных программ.

Авторскими компонентами программы «Graff-next» являются:

1. Два новых модуля: «Робототехника» (разработчик Ю.А. Подворчан), «Клуб инициатив» (разработчик Е.Д. Миллер). В настоящее время эти два модуля являются наиболее востребованными детьми.

Модуль «Робототехника» предполагает обучение детей основам конструирования, моделирования и программирования роботов, основываясь на массовом интересе к данному виду деятельности, его образовательном потенциале. Особенность реализации модуля в данной программе заключается в адаптации сложного методического материала для детей младшего школьного возраста, обеспечивающей максимальное усвоение сложного, профессионально-направленного материала.

Модуль «Клуб инициатив» ориентирован на создание сплоченной команды учащихся компьютерного класса «Graff-next», ориентированных на реализацию групповых, преимущественно социально-ориентированных проектов, организацию «внутренней жизни» и среды компьютерного класса, участие в мероприятиях ДДТ. Данный модуль предполагает формирование и развитие коммуникативных компетенций, компетенций в области проектно-исследовательской и творческой деятельности. Расширенные возможности компьютерного класса (электронная библиотека, свободный доступ в Интернет, различная техника: сканер, принтер, проектор, интерактивная доска), использование современных образовательных технологий, включенность обучающихся по этому модулю в сетевые образовательные программы и проекты ДДТ позволяют учащимся успешно справляться с поставленными задачами.

2. Экспериментальный модуль «Цифровая экология» — ответ на актуальный образовательный запрос со стороны родителей и детей. В рамках данного модуля организуется детско-взрослая среда взаимообучения, происходит поиск ответов о вреде и пользе компьютера, гаджетов, интернета. В процессе позитивного взаимодействия дети и родители получают знания и навыки в сфере экологичного существования в цифровом пространстве.

3. Интеграция всех компонентов среды компьютерного класса в образовательную среду ДДТ.

Поскольку значительная часть обучающихся в компьютерном классе является одновременно воспитанниками различных детских объединений ДДТ, программа предполагает возможность (и желательность) выполнения ими заданий и проектов по другим программам (изо, музыка, хореография и др.), помощь в оформлении учебных кабинетов. В рамках учебных заданий по модулям «Литератор», «Фото-ART», «Медиадизайнер» учащиеся оказывают посильную помощь педагогам ДДТ в редактировании и оформлении разработок и раздаточных материалов, поиске материалов, выполнении презентаций, допечатной подготовке и изготовлении методической и рекламной продукции. Педагоги и старшие воспитанники класса – постоянные участники орг. групп по подготовке мероприятий и праздников, реализации сетевой программы «Формула творчества» (изготовление и демонстрация роликов, презентаций, экспертиза материалов, консультации).

4. Взаимодополнение традиционного и инновационного подходов в организации образовательной деятельности.

Воспитанники компьютерного класса обучаются по традиционной образовательной программе дополнительного образования технической направленности, приобретая значимые и актуальные предметные компетенции. Однако, выполнение исследований и проектов метапредметной и социальной направленности (социальная реклама, благоустройство среды обитания, дидактические материалы для малышей и др.), участие в организации сетевых образовательных событий «размывают» границы технической направленности программы, позволяя решать важные социально-педагогические и культурологические задачи.

Сочетание двух взаимодополняющих подходов проявляется в использовании традиционных и новых форм, методов и технологий преподавания: наряду с традиционной формой учебного занятия используются формы мастер-классов, лабораторий, где роль ведущего могут выполнять более опытные учащиеся или выпускники класса, вместе с традиционными методами объяснения и показа («делай как я») применяются эвристический, проектный, исследовательский методы, деловые и ролевые игры, модельные ситуации и мн. др.

5. Авторским компонентом является использование технологии электронного преподавания. Авторами программы «Graff-next» подготовлен пакет лекций, проверочных заданий, тренировочных упражнений, творческих проектов, предназначенных для самостоятельного обучения детей. Налаженная система взаимодействия ребенка и педагога в сети Интернет позволяет не ограничивать процесс обучения нахождением в компьютерном классе, обеспечить возможность непрерывного обучения в том числе, для часто болеющих детей.

Педагогические принципы реализации программы:

- 1) индивидуальный подход к каждому ребенку (с учётом возрастных особенностей и образовательного запроса);
- 2) доступность информации и источников информации;
- 3) защита от информации, вредящей здоровью и эмоциональному благополучию детей;
- 4) преемственность обучения от модуля к модулю;
- 5) неразрывная связь теории с практикой,
- 6) систематичность и последовательность;
- 7) преемственность, сотрудничество, взаимообучение педагога и учащегося;
- 8) ориентация на интерес и инициативу ребёнка;
- 9) принцип включения в общественно-значимую деятельность (работа по запросу класса, объединений ДДТ, педагогов, учащихся других объединений);

Результативность реализации данной программы подтверждена её высокой востребованностью, стабильной наполняемостью групп, сохранностью контингента

обучающихся компьютерного класса, позитивной динамикой развития их личностных качеств и способностей, предметных и метапредметных компетенций.

Особенности организации образовательной деятельности в среде компьютерного класса

Образовательная среда компьютерного класса – это среда взаимодействия взрослых и детей в реальном и виртуальном измерениях: организация пространства класса (рабочие места, пространство для отдыха и общения, наглядные и раздаточные материалы, интерактивная доска, экран и проектор, экран на котором транслируются работы учащихся), организация «виртуального» учебного и досугового пространства (личные папки учащихся, папки с рабочими материалами по темам модулей, игры) стиль взаимодействия учащихся между собой и с педагогом (деловой, дружеский и партнёрский); методы и технологии обучения.

На занятиях дети тренируют внимание, мышление, творческое воображение, память, мелкую моторику рук, навыки социального взаимодействия в группах и микрогруппах, проектной деятельности. Программа предусматривает взаимопроникновение таких областей, как: литература, окружающий мир, изобразительная деятельность; расширение и углубление знаний по школьным предметам.

Создавая определенные текстовые, мультимедийные документы, усложняя их в процессе обучения, ребенок в течение обучения глубоко и основательно осваивает компьютерную грамоту на материале, рассказывающем об исторических и культурных ценностях Томска, разных странах и народах, природных явлениях и животном мире, искусстве и т. д.

Для тех, кто только начал работать на компьютере, и для тех, кто уже имеет определенные умения и навыки, программа позволяет воплотить свои замыслы: в конце одного или нескольких занятий получить реальный результат своей работы — напечатанное на компьютере письмо, статью, поздравительную открытку, рисунок или любую другую печатную продукцию по желанию ребенка. Причём, ребенок начинает работу над своей продукцией с вхождения в программу и заканчивает сохранением документа и выводом его на печать. Материальным результатом работы класса в целом становится участие детей в выставках различного уровня, в различных компьютерных и конструкторских конкурсах, создание портфолио учащегося, помощь объединениям ДДТ и педагогам в оформлении буклетов, грамот, стендов.

У каждого воспитанника имеется свое виртуальное рабочее место на сервере, в котором находятся все работы, достижения, необходимые учебные и методические материалы.

Отличительной особенностью проведения занятий является предоставление воспитанникам возможности поиграть в развивающие игры в течение 10—15 минут в конце занятия, так как именно в этом виде деятельности дети среднего школьного возраста могут изучить дополнительные возможности компьютерной техники, познакомиться с возможностью компьютерной графики и разнообразием компьютерных игр и обучающих программ. Время, отводимое играм — это время для свободы выбора, отдыха или получения дополнительной информации по предмету, оно пользуется большой популярностью у детей. Коллектив авторов образовательной программы считает необходимым сделать компьютерно-игровую форму ведущей формой образовательной деятельности на раннем этапе обучения ИТ-технологиям.

Особенностью работы компьютерного класса является то, что здесь проходит обучение с элементами воспитания (см. Календарный план воспитательной работы) и формирования детского коллектива. Организация реального взаимодействия детей в среде компьютерного класса с каждым годом приобретает всё большее значение в условиях «публичного одиночества» современного ребёнка («общение» с гаджетами, замена реальных друзей на виртуальных). В компьютерном классе «Graff» различный уровень готовности детей, группы детей разного возраста (подростковые), скорость восприятия и усвоения материала ставят детей в условия взаимодействия и взаимопомощи. Формируется особая среда

взаимоотношений: помощь старшего — младшему, более сильного - более слабому. Идёт наработка коммуникативных навыков при изучении различных программ и выполнении отдельных заданий, есть возможность обратиться к опыту обучения по школьным предметам. Для поддержания «творческой среды свободной активности» (термин В.А. Ясвина [29]) учащимся систематически предлагается занять позицию педагога, выполнять творческие, проектные и исследовательские работы. Учащиеся могут выполнять индивидуальные задачи (выполнение и оформление докладов, рефератов, заданий по предметам с использованием технического оснащения кабинета: принтера, сканера, программного обеспечения компьютеров, электронной библиотеки, в которой сформированы тематические базы учебных, справочных, иллюстративных, каталогизированных материалов для обеспечения адресного поиска и свободного доступа). Электронная библиотека обеспечивает возможность накопления, хранения и предоставления различных ресурсов — от текстовых до мультимедийных.

Программа учитывает возрастные особенности детей, посещающих компьютерный класс, индивидуальные способности и уровень подготовки ребенка. Например, если учащиеся – дети младшего возраста, то преобладающей формой становится игра, увеличивается время отдыха, занятия планируются с учетом присутствия родителей учащихся, соответственно, включаются формы совместной деятельности и т. д. Очень важна заинтересованность и взаимодействие педагогов, родителей и детей. Необходимо, чтобы каждый ребенок чувствовал свою значимость, был успешен в выбранной деятельности.

Программа является разноуровневой. Определение уровня программы, который будет осваивать учащийся, происходит в первый учебный месяц при вступлении ребенка в объединение посредством анкетирования, беседы с воспитателем и его родителями, самостоятельного выполнения творческих заданий.

Для воспитанников, только начинающих знакомство с компьютером, - это стартовый уровень, - предусмотрен специальный модуль «Волшебная мышь», одним из результатов обучения по которому является сформированность необходимых знаний, умений, навыков, универсальных учебных действий, личностных качеств для обучения по модулям базового и продвинутого уровней.

Модули «Медиа студия», «Программирование Scratch» «Информационная культура, графика», «Компьютерный дизайн», «Робототехника», «Клуб инициатив» рассчитан на ребят, осваивающих программу на базовом уровне. Ребята выполняют однотипные задания, но в соответствии со своими возможностями. На каждом занятии они могут попробовать себя в рамках более сложного уровня: предусмотрены возможности для выполнения заданий базовой и повышенной сложности. Обучающиеся с более высокими способностями по данным модулям могут сами задавать тематику занятий (согласовывая её с педагогами), выступать в качестве педагога, помогая более «слабым» ребятам.

Модули «Литератор», «Фото-ART», «Медиадизайнер» — это модули продвинутого уровня освоения программы, они требуют особых знаний и умений, высокого уровня самостоятельности и креативности, осмысленности в выборе вариативных разделов.

Дистанционное обучение – это комплекс образовательных услуг, предоставляемые с помощью специализированной информационной образовательной среды.

Она базируется на средствах обмена учебной информацией на расстоянии. Информационно-образовательная система дистанционного обучения – это системно- организованный совокупность средств передачи данных, информационных ресурсов, протоколов взаимодействия, аппаратно-программного и организационно-методического обеспечения. Она ориентирована на удовлетворение образовательных потребностей пользователей. Дистанционное обучение является не только одной из форм непрерывного образования, но и одной из форм получения дополнительного образования в расширенном варианте, пользуясь не только очными занятиями по программе.

Дистанционное обучение от традиционного отличается следующими показателями/параметрами:

- 1) пространственная разделённость обучающего и обучаемого;
- 2) усиление активной роли учащегося в образовательном процессе: в постановке образовательных целей, выборе форм и темпов обучения;
- 3) подбор материалов, предназначенных специально для дистанционного изучения.

Программа содержит дистанционные модули, которые размещены на платформе Google classroom, которая позволяет максимально систематизировано, чётко и полно разместить все необходимые материалы для качественного освоения курса. Все материалы подбираются с учётом возрастных особенностей. Особое внимание уделяется возрастным психофизическим особенностям детей и все материалы адаптированы под то, чтобы их изучение занимало допустимое количество времени, исключая переутомление. Каждое занятие сопровождается пакетом методических материалов, в числе которых: памятки, шаблоны, алгоритмы, комплекс творческих и практических заданий. Необходимые материалы размещены в УМК к программе, который доступен по ссылке:

<https://disk.yandex.ru/d/3v4C93yLsdCHMQ>

Создан и постоянно наполняется сайт компьютерного класса <http://graff.tom.ru/>, где размещается информация об участии в конкурсах, фотографии и видеоролики с занятий, детские работы и достижения, актуальная информация для родителей, учебное расписание и дистанционные задания дополняющие очные учебные занятия.

Таблица 1

Модуль	Компьютерный класс	Программирование Scratch	Медиа студия	Информационная	Компьютерный дизайн	Робототехника	Клуб инициатив	Литератор	Фото-ART	Медиа-дизайнер	Цифровая экология	Компьютерный класс Дистант
Стартовый	+	+										
Базовый	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	
Продвинутый							+	+	+	+	+	

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие творческих способностей, формирование информационной культуры и компетенций детей и подростков в сфере IT-технологий в процессе взаимодействия с образовательной средой компьютерного класса.

Задачи:

Социально-педагогические:

- создание образовательной среды компьютерного класса – атмосферы доброжелательности, сотрудничества, соревновательности, деловой конкуренции, коммуникативного пространства реализации интересов и инициатив детей учащихся;
- создание условий для реализации интереса детей к компьютерной технике и цифровым технологиям;
- расширение спектра образовательных возможностей учащихся через их вовлечение в деятельность по реализации предметных, межпредметных, социально-ориентированных проектов и презентацию её результатов на различных уровнях.
- формирование активной жизненной позиции, коммуникативных компетенций, адекватной самооценки, умения анализировать свою и общую деятельность через вовлечение детей в жизнь класса и ДДТ «У Белого озера»;

Познавательные-мотивационные:

- развитие познавательного интереса учащихся, приобретение позитивного опыта проявления образовательной инициативы, участия в проектной и исследовательской деятельности;
- расширение кругозора воспитанников, знаний об окружающем мире, мире техники и цифровых технологий и возможностях их практического применения;

Учебные:

- формирование знаний о принципах функционирования основных устройств компьютера;
- формирование навыков работы в наиболее распространенной операционной системе «MS Windows» и в пакете программ «MS Office», отбора программ для выполнения конкретных прикладных задач;
- приобретение базовых навыков создания макетов и допечатной подготовки печатной продукции;
- приобретение опыта конструирования и моделирования роботов;
- приобретение опыта индивидуальной и коллективной проектно-исследовательской деятельности; выполнения интерактивных, дистанционных заданий и курсов
- формирование навыков работы с различными видами и источниками информации (поиск, критический анализ и отбор источников, корректное использование и обработка информации); формирование навыков и культуры интернет-коммуникации

Развивающие:

- развитие внимания, фантазии;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие технического, пространственного, логического и креативного мышления;
- развитие эмоционально-волевой сферы; развитие личностных свойств и качеств: самостоятельности, саморегуляции, саморганизации, аккуратности, терпения, настойчивости в достижении цели.

Культурологические:

- формирование эстетического вкуса через знакомство с мировыми культурными ценностями, различными областями искусства и науки;
- знакомство с культурологическим материалом по истории и настоящему города Томска и родного края;

Оздоровительные:

- формирование навыков здоровьесбережения при работе на ПК (правильная осанка, охрана зрения, самоконтроль времени работы за ПК).

1.3.Содержание программы

1.3.1. Общая характеристика

Программа построена по модульному принципу.

Как правило, все учащиеся начинают обучение по программе с освоения модуля «Компьютерный класс», так как он обеспечивает приобретение базы знаний и умений, отсутствие которой осложняет дальнейшее продуктивное и качественное освоение программы в целом. Преимущественно данный модуль ориентирован на учащихся 6-8 лет (возраст приобретения базовых навыков). В определённом смысле данный модуль является диагностическим (наличие практики, знакомство с теорией, темп деятельности, склонности, интересы, важные для дальнейшего обучения). Для ряда обучающихся данный модуль является возможностью систематизации уже имеющихся знаний и формирования терминологического аппарата. Однако, возможны и исключения. Учитывая то, что с каждым годом уровень «знакомства» детей с компьютером и компьютерными технологиями становится все выше, некоторые учащиеся могут начать обучение с других модулей, если успешно справляются с входной диагностикой определения уровня освоения программы.

1 После освоения модуля «Компьютерный класс» учащийся имеет возможность продолжить обучение по одному или нескольким модулям программы по выбору. Выбор модуля складывается из трех параметров: желание самого учащегося выбрать то или иное направление обучения, мнение педагога относительно предрасположенности обучающегося к различным направлениям, запрос родителей. Формы определения дальнейшего образовательного маршрута: собеседование, анкетирование, наблюдение, выполнение творческих заданий, посещение профилированных занятий в группах, обучающихся по вариативным модулям.

2 Для решения культурологических и познавательно-мотивационных задач обучения задания к занятиям по каждому из модулей разработаны и подобраны таким образом, чтобы развить у воспитанников эстетический вкус и кругозор. Предлагаемые дидактические и рабочие материалы ориентированы на мировые культурные ценности, историю, культуру, научные достижения страны, родного города, Томской области (делаем коллаж «Красная книга Томской области», разрабатываем презентацию-викторину об истории города Томска, создаем открытку к годовщине Победы в Великой Отечественной войне, восстанавливаем фотографии прадедушек и прабабушек, создаём паззлы из известных полотен художников, создаём дизайн-проекты сквера «Белое озеро», корректируем и макетируем сборники материалов из истории ДДТ и т.п.).

3 Для реализации профориентационных задач обучения, ребята проходят онлайн-уроки на платформе «Билет в будущее», в учебно-тематические планы включены разделы, посвященные знакомству с Атласом 100 новых профессий, а также реализуются модули предпрофессиональной подготовки для продвинутого уровня освоения образовательной программы.

4 Для реализации социально-педагогических задач, обучающиеся включены в социально-значимую деятельность ДДТ и жизнь города (разработка социальной рекламы, волонтерская деятельность в проектах зоозащиты и т.д.)

1.3.2. Учебный план

Модуль	Количество часов			Формы контроля и аттестации
	Теория	Практика	Всего	
1. «Компьютерный класс»	27	45	72	Творческое зачетное задание, портфолио, тестирование
2. Программирование Scratch	62	82	144	Творческое зачетное задание, портфолио, тестирование
3. «Медиа студия»	62	82	144	Творческое зачетное задание, портфолио, тестирование
4. «Информационная культура, графика»	63	81	144	Творческое зачетное задание, портфолио, тестирование
5. «Компьютерный дизайн»	13	59	72	Творческое зачетное задание, портфолио, тестирование
6. «Робототехника»	42	102	144	Творческое зачетное задание, моделирование, конструирование и программирование робота, тестирование
7. «Клуб инициатив»	10	62	72	Презентация собственного проекта, разработка-сценарий мероприятия, портфолио, тестирование
8. «Литератор»	32	40	72	Презентация собственного готового печатного продукта, портфолио, тестирование
9. «Фото-ART»	53	91	144	Презентация самостоятельно созданного фотоальбома обработанных фотографий, портфолио, тестирование
10. «Медиа-дизайнер»	60	84	144	Презентация готовых медиа-продуктов, разработанных за время обучения, портфолио, тестирование
11. Цифровая экология	24	48	72	Практическое зачетное занятие, интервью, тьюториал
12. Компьютерный класс Дистант	23	49	72	Практическое зачетное занятие, интервью, тьюториал
Итого	471	825	1296	

1.3.3. Содержание модулей
Модуль «Компьютерный класс»
(возраст учащихся: 6 - 11 лет, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль ориентирован на знакомство учащихся с возможными направлениями деятельности по программе: основами работы на ПК с использованием медиа-средств обучения в интегрированной творческой среде компьютерного класса. На протяжении всего курса практикуется создание конкурсных работ, предполагается возможность участия в выставках детского творчества. В рамках модуля предусмотрена возможность освоения дистанционного модуля “Компьютерный класс”, позволяющего либо подтягивать знания до необходимого уровня в случаях пропусков (болезни, низкая температура, пандемия), либо углублять пройденный на офлайн-занятиях материал.

На занятиях широко используются:

- игровые технологии (дидактические, воспитывающие, развивающие);
- викторины («Узнай «горячую» клавишу», «История компьютерной техники» и т.д.);
- уроки-сказки («Тетушка Сова и вычислительная техника»);
- уроки-путешествия («Путешествие в страну Paint», «Путешествие в страну PowerPoint», «Путешествие в страну Microsoft Word»);
- репродуктивный метод (выполнение заданий по образцу);
- технология портфолио

Используются мультимедийные презентации (педагог для каждой темы подготавливает отдельную презентацию), развивающие компьютерные игры («Информатика с Печкиным»), тренажеры («Все выше и выше», «Собери клавиатуру»), видеоролики («Почему человек изобрел компьютер») и анимационные фильмы («Уроки тетушки Совы») по теме занятий, дидактические игры («Игра в ассоциации», «Рисуем интеллект-карту»). Доступно использование графического планшета.

Постоянно осуществляется сотрудничество детей и родителей (или лиц их заменяющих).

Программное обеспечение:

1. Программа Microsoft Word.
2. Программа Paint.
3. Презентации по теме занятия.
4. Графический редактор Paint.

Модуль «Программирование Scratch» (дистанционный модуль)

((возраст учащихся: с 10 лет, 1 год обучения, занятия 2 раза в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль ориентирован на знакомство с визуально-блочной событийно-ориентированной средой программирования Scratch. Для каждой темы дается теоретическая и практическая части. На протяжении всего обучения предполагается возможность участия в конкурсах, фестивалях.

На занятиях частично используются:

- игровые технологии (дидактические, воспитывающие, развивающие);
- виртуальные игры;
- метод проектов;
- метод проблемного обучения;
- технология портфолио;
- экскурсии в музеи,
- интерактивные выставки.

Используются мультимедийные презентации (педагог для каждой темы подготавливает отдельную презентацию), видеоматериал по теме занятий, дидактические и виртуальные игры («Игра в ассоциации», «Code Monkey» и т. д.).

Программное обеспечение:

1. Интерактивная доска.
2. Презентации по теме занятия.
3. Открытый доступ в сеть Интернет.
4. Визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования Scratch
5. Образовательная платформа Stepik
6. Платформа Zoom.

**Модуль «Медиа студия»
(возраст учащихся: с 12 лет, занятия 1 раз в неделю по 3 часа)**

Характеристика модуля

Основной целью модуля является развитие творческих способностей детей в области видео и медиа творчества.

Ребенок на протяжении обучения пробует себя в роли сценариста, режиссера, оператора и монтажера, знакомится с мировым опытом медиа и видео творчества, кинематографией, социальной рекламой.

В программе обучения: основы работы в программах-графических редакторах, программах монтажа видео, работа с видео техникой, свето и звуко техникой.

На занятии используются:

- игровые технологии (дидактические, воспитывающие, развивающие);
- метод проблемного обучения;
- метод проектов;
- технология портфолио;
- экскурсии в музеи, посещение интерактивных выставок;
- тестирование.

Используются мультимедийные презентации (педагог для каждой темы подготавливает отдельную презентацию), видеоролики («Premiere Pro для начинающих», «Законы монтажа», «Схемы постановки света»), фильмы по теме занятий (документальный сериал «Абстракция: искусство дизайна», «История кинематографа»), дидактические игры («Игра в ассоциации», «Рисуем интеллект-карту).

Программное обеспечение

1. 1. Adobe Premiere Pro
2. Microsoft Word
3. Презентации по теме занятия.
4. Видеоуроки.
5. Adobe Photoshop CS.

Модуль «Информационная культура, графика»
(возраст учащихся: с 9 лет, 2 года обучения, занятия 2 раза в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Целью модуля является знакомство с начальными знаниями об информационных технологиях с использованием проектной деятельности. Знакомство с направлениями изобразительного искусства. На протяжении всего обучения предполагается возможность участия в выставках компьютерной графики, конкурсах, фестивалях.

Курс первого года предназначен для обучения основам работы на ПК с использованием медиа-средств обучения, основам работы в офисных приложениях.

Курс второго года обучения предназначен для изучения графического редактора и приложений Adobe Photoshop CS.

Методы и приёмы

На занятии частично используются:

- игровые технологии (дидактические, воспитывающие, развивающие);
- викторины («История фотографии», «Что лишнего на фото?»);
- уроки-путешествия («Путешествие в страну Adobe Photoshop»);
- экскурсии в музеи, интерактивные выставки;
- тестирование;
- метод проблемного обучения;
- метод проектов;
- технология портфолио.

Используются мультимедийные презентации (педагог для каждой темы подготавливает отдельную презентацию), развивающие компьютерные программы (активно используются ресурсы по автоматической коррекции фото через применение фильтров), видеоролики (подборка видео-уроков с ресурса Фотошоп-мастер), дидактические игры («Игра в ассоциации», «Рисуем интеллект-карту»). Используется метод проектов, коллективные творческие задания. Работа с графическим планшетом.

Программное обеспечение

1. ПМК «Наставник».
2. Тренажер слепой печати Baby Type 2000.
3. Развивающие программы для детей (например, «Смешение цветов», «Профессия — дизайнер» и т.д.)
4. Презентации по теме занятия.
5. Видеофильмы и видеоуроки (например, «Делаем яркую поздравительную открытку», «Создаем анимированный глитч эффект», «Экшен — Жидкий текст» и т.д.).
6. MS Office.
7. Adobe Photoshop CS.

**Модуль «Компьютерный дизайн»
(возраст учащихся: с 10 лет, 2 года обучения, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)**

Характеристика модуля

Модуль предназначен для развития творческих способностей средствами компьютерной графики. Модуль предназначен для изучения графического редактора и приложений Adobe Photoshop CS. Курс 1-го года предназначен для теоретического освоения графики, изучения программы Adobe Photoshop CS и отработки первоначальных навыков пользования. Курс 2-го года обучения предполагает практическое освоение программы посредством различных практических и творческих заданий и проектов. Предполагается выполнение собственных проектных замыслов и оказание помощи педагогам, объединениям ДДТ в оформлении кабинетов, публикаций и т. п. На протяжении всего обучения предполагается возможность участия в выставках компьютерной графики, конкурсах, фестивалях.

На занятиях используются:

- игровые технологии (дидактические, воспитывающие, развивающие);
- викторины («Фотошоп или реальное фото?», «Где ошибка?»);
- уроки-путешествия («Путешествие в страну Adobe Photoshop»);
- метод проектов;
- метод проблемного обучения;
- технология портфолио;
- экскурсии в музеи, интерактивные выставки.

Используются мультимедийные презентации (педагог для каждой темы подготавливает отдельную презентацию), и анимационные фильмы («Web-дизайн - Инстаграм Stories (Чёрно-белый)», «Удаляем в Фотошоп фон с отсканированных изображений», «Записываем экшен для создания коллажа в Photoshop» и т.д.) по теме занятий, дидактические игры («Игра в ассоциации», «Рисуем интеллект-карту»). Доступно использование графического планшета.

Программное обеспечение:

1. Интерактивная доска.
2. Развивающие программы для детей (раскраски и фотофильтры).
3. Презентации по теме занятия.
4. Видеофильмы и видеоуроки («Рисуем мультяшный пейзаж в Фотошоп», «Рамка для фото», «Экшен — Пазл», «Создаем эффект капающей краски в Фотошоп»).
5. Открытый доступ в сеть Интернет.
6. Adobe Photoshop CS.

Модуль «Робототехника» (вариативный)
(возраст учащихся: с 7 лет, 2 года обучения, занятия 1 раза в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль ориентирован на знакомство учащихся с основами конструирования, моделирования и программирования с использованием современного конструктора для создания программируемых роботов, а также медиа-средств обучения в интегрированной творческой среде. Модуль предполагает обучение учащихся в течение 2-х лет.

Формы и методы обучения:

- рассказ, беседа, показ;
- игра, викторина, олимпиада, творческое задание, творческий проект;
- индивидуальные консультации,
- индивидуальные задания, самостоятельная работа,
- интерактивные формы обучения,
- экскурсии в музеи техники;
- метод проектов
- метод проблемного обучения

Программное обеспечение:

1. Презентации по теме занятия.
2. Видеофильмы и видеоуроки («История компании Лего», «Большой скачок робототехники» и др.)
3. Lego NXT 2.0, Lego We Do

Модуль «Клуб инициатив»

(возраст учащихся: с 10 лет, 1 год обучения и более, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль ориентирован на проявление и презентацию самостоятельных образовательных инициатив, развитие творческих способностей, проектных и исследовательских компетенций, компетенций командного взаимодействия обучающихся, волонтерскую деятельность. Содержанием обучения в данном модуле является выполнение самостоятельных индивидуальных и групповых творческих и учебных проектов, сопровождение участия школьников в конкурсах, выставках, фестивалях, олимпиадах и конференциях различного уровня и направленности, организация досуга и традиционных мероприятия коллектива (посвящение в USER`ы, Новый год, онлайн-олимпиады и др.) Вся планируемая деятельность базируется на преобразовании и обогащении базовых знаний, умений и навыков, полученных учащимися в результате освоения других модулей программы.

На занятиях частично используются игровые технологии, викторины, уроки-путешествия. Используются мультимедийные презентации, развивающие компьютерные программы, тренажеры, видеофильмы и видеоуроки, технологические карты. Используется метод проектов, коллективные творческие задания и дистанционное обучение. Помимо этого, ежегодно планируется посещение различных мастер-классов, лабораторий, которые способствуют подготовке проекта.

В данном модуле активно используется технология тьюторского сопровождения индивидуальных и групповых проектных и исследовательских работ. Во главе угла для педагогов стоит деятельность, направленная на выявление и развитие образовательных инициатив и мотивов учащихся, создание подходящих условий для этого, поиск ресурсов.

Практикуются следующие формы тьюторского сопровождения:

- индивидуальная консультация;
- групповая консультация;
- тьюториал (включен в учебный план и является обязательной стадией работы);
- тренинги, как наилучший способ освоения умения и навыков;

- различные техники активного обучения (от дидактических игр до групповых дискуссий).

Учитывая специфику модуля, педагогами в основном используются методы:

- практико-ориентированной деятельности;
- проблемного обучения через кейсы или разрешение проблемных ситуаций;
- рефлексии;
- проектного обучения.

Основой работы является ведущая технология открытого образования — технология портфолио: презентация собственных образовательных результатов. Программное обеспечение варьируется в зависимости от потребностей проекта, над которым осуществляется работа.

Модуль «Литератор»

(возраст учащихся: с 10 лет, 2 года обучения, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль предназначен для изучения программ верстки, оформление своих статей и подготовки графики в печать: создание детьми информационных изданий, создание творческих проектов, публикаций своего литературного творчества и оформление публикация для волонтерской деятельности (рекламные листовки, буклеты, плакаты).

На занятиях частично используются игровые технологии, викторины, приемы работы над сказкой Д. Родари. Используются мультимедийные презентации, тренажер слепой печати «Соло на клавиатуре», видеофильмы и видеоуроки по теме занятий. Применяется технология проблемного обучения. Воспитанники посещают различные творческие и литературные мастер-классы в библиотеках города, в литературных кружках. На 2 году обучения предполагается участие в конкурсах и конференциях.

Программное обеспечение:

1. Презентации по теме занятия.
2. Видеофильмы и видеоуроки («Adobe indesign уроки. Пять простых хитростей», «Уроки Adobe InDesign для начинающих» и т.д.).
3. MS Office 2003/2007.
4. Adobe InDesign.
5. Тренажер слепой печати «Соло на клавиатуре».

Модуль «Фото-ART»

(возраст учащихся: с 10 лет, 2 года обучения, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль предназначен для изучения программ обработки и восстановления фотографий. На протяжении всего обучения – участие в выставках компьютерной графики, конкурсах, фестивалях. Оказание помощи педагогам, объединениям ДДТ в оформлении кабинетов, публикаций и т. п. Оформление и обработка фотографий и подготовки графики в печать. Создание детьми фото архивов в различных графических приложениях. Создание тематических фото галерей.

На занятиях частично используются игровые технологии, викторины, приемы работы над сказкой Д. Родари, мультимедийные презентации, тренажер слепой печати «Соло на клавиатуре», видеофильмы и видеоуроки по теме занятий («Делаем коллаж в стиле Дэвида Хокни», «Тонируем фото в стиле ретро», «Создаём коллаж «Свидание под луной»», «Уменьши меня» и т.д.). Применяются технологии проблемного обучения, метод проектов. Воспитанники посещают и участвуют в различных фотовыставках, фестивалях современного искусства.

Программное обеспечение:

1. Презентации по теме занятия.
2. Adobe Photoshop CS.
3. Adobe Illustrator CS.
4. Программы работы с цифровой фотокамерой.

Модуль «Медиа-дизайнер»

(возраст учащихся: с 13 лет, 2 года обучения, занятия 2 раза в неделю по 2 часа)

Характеристика модуля

Модуль предназначен для предпрофессиональной подготовки учащихся к работе в популярных графических приложениях. Создание, оформление и подготовка графики в печать. Создание изображений в различных графических приложениях. Изучение основ дизайна, программ верстки. Создание творческих проектов

На занятиях используются мультимедийные презентации, видеофильмы и видеоуроки по теме занятий («Делаем коллаж в стиле Дэвида Хокни», «Тонируем фото в стиле ретро», «Создаём коллаж «Свидание под луной»», «Уменьши меня» и т.д.), технологические карты. Используется метод проектов, коллективные и индивидуальные творческие задания, работа с графическим планшетом. Воспитанники посещают различные выставки и фестивали современного искусства. Становятся авторами социальной рекламы.

Программное обеспечение:

1. Презентации по теме занятия.
2. Adobe InDesign.
3. Macromedia Flash.
4. CorelDraw.
5. Adobe Photoshop CS.
6. Adobe Illustrator CS.
7. Программы работы с цифровой фотокамерой.

**Дистанционный модуль «Цифровая экология»
(возраст учащихся: 10-18 лет, родители учащихся,
занятия 1 раз в неделю по 2 часа)**

**Дистанционный модуль «Цифровая экология»
(возраст учащихся: 10-18 лет, родители учащихся,
занятия 1 раз в неделю по 2 часа)**

Модуль предназначен для укрепления детско-родительских отношений посредством среды компьютерного класса; совместного включения в цифровую культуру XXI века. Целью модуля является совместное приобретение детьми и родителями знаний в сфере экологичного существования в цифровом пространстве.

Сегодня родительское сообщество характеризуется, с одной стороны, активным желанием расширять собственный кругозор, готовностью к обучению через всю жизнь (lifelong learning), с другой стороны, желанием установить особо близкий контакт со своими детьми, активно и системно включаться в образовательный процесс.

Кроме того, современных родителей условно можно разделить на две категории. Первая из них – это молодые и продвинутые в цифровой среде родители, которые по части интернет-рисков практически не отличаются от своих детей. Вторая категория – «возрастные» родители, которые являются неуверенными пользователями ПК, гаджетов и, соответственно, интернета. Более того, вторая категория родителей крайне положительно относится к тому, чтобы собственный ребенок стал проводником в цифровой мир.

Одновременно с этим, детское сообщество нуждается в родительской поддержке и внимании. Особо важна родительская помощь во время процесса адаптации ребенка к жизни в виртуальном пространстве, так как современные дети практически с самого рождения находятся в цифровом пространстве и неизбежно сталкиваются с понятиями «информационный шум», «информационные перегрузки».

Учитывая специфику поколения Z:

- склонны не только к самообучению, но и к взаимообучению;
- живут в двух реальностях одновременно;
- уверены в собственной исключительности;
- страстно хотят признания;

основным в данном модуле является принцип «ученик как учитель», где младшие воспитанники берут на себя роль педагога в тех аспектах, которые являются для них органичными: поисковые системы, процедуры регистрации, создание «облаков», подготовка файлов к закидыванию и т.д., тогда как вопросы интернет-культуры и безопасности остаются в компетенции педагога.

Среда компьютерного класса способна дать актуальные инструменты экологичного поведения в медиапространстве, которые позволяют органично совмещать реальную и цифровую жизнь как детям, так и их родителям: тайм-менеджмент в социальных сетях, безопасная работа в интернете, экологичные информационные технологии. За счёт обучения в детско-родительских группах адаптация детей к цифровому миру становится максимально быстрой и эффективной, дети получают навыки адекватно-полезного использования Сети; родители повышают свою компетентность в таких вопросах, как уверенное использование интернета, экологичное существование в цифровом мире, детская интернет- и киберзависимость, специфика поколений X, Y, Z и связанные с ней психологические особенности существования в информационно-цифровом пространстве.

Данный модуль является разноуровневым и вариативным, причем разноуровневость определяется степенью знаний, умений и навыков, которыми обладают родители воспитанников. Начальный уровень предназначен для тех родителей, которые неуверенно чувствуют себя при использовании интернета, и его основная задача – обеспечить необходимую изначально экологичную базу знаний для продуктивного использования Сети.

Продвинутый уровень предназначен для тех родителей, кто уверенно использует интернет в повседневной жизни, однако испытывает затруднения в продуктивном, эффективном и экологичном использовании цифрового пространства.

Вариативность модуля обеспечивается возможностью изменения учебного плана не только исходя из уровня и возраста воспитанников, но и исходя из запроса аудитории.

Практикуются следующие формы тьюторского сопровождения:

- индивидуальная консультация;
- групповая консультация;
- тренинги как наилучший способ формирования компетенций (Играем вместе. Свобода общения. Мы похожи? А что, если...? и т.д.);
- различные техники активного обучения (от дидактических игр (Тайм-менеджмент, Родительский контроль и т.д.) до групповых дискуссий (Добро и зло в интернете. Зачем рисковать жизнью ради лайка? и т. д.)).

Учитывая специфику модуля, педагогами в основном используются методы:

- поисковый,
- метод проблемного изложения,
- ТРИЗ,
- импрессивные,
- практико-ориентированной деятельности;
- проблемного обучения через кейсы или разрешение проблемных ситуаций;
- рефлексии;
- взаимообучения;
- убеждения, преимущественно диалог между ребенком и родителем;
- упражнений: совместная детско-родительская деятельность, состязания;
- оценки и самооценки: критика, самоконтроль, контроль, ситуации детско-родительского доверия;
- ситуация непринужденной побудительности, соревнования, успеха, соотнесения.

**Модуль «Компьютерный класс Дистант»
(возраст учащихся: 6-14 лет, занятия 1 раз в неделю по 2 часа)**

Модуль по уровню освоения — общеразвивающий, дистанционный, технической направленности. Ориентирован на знакомство учащихся компьютерного класса через использование медиа-средств обучения с основами:

- работы на ПК,
- компьютерного конструирования рисунка, графики,
- программирования, конструирования,
- экологичной базы знаний для продуктивного использования Интернета.

Под дистанционным обучением понимается любой вид передачи знаний, в котором обучающий и обучаемый разобщены во времени или пространстве. Современные компьютеры позволяют эффективно воспроизводить все известные до настоящего времени виды передачи информации. Только в компьютерах могут быть реализованы информационно-справочные системы на основе гипермедийных ссылок, что также является одной из важнейших составляющих индивидуализации обучения.

На протяжении всего модуля практикуется создание конкурсных работ, предполагается возможность участия в выставках детского творчества.

Вариативность может обеспечиваться возможностью изменения учебного плана исходя из запроса аудитории. Модуль направлен на формирование информационной культуры и грамотности ребенка, развитие его познавательных интересов в сочетании с социализацией.

На занятиях используются:

- групповая и индивидуальная практическая работа,
- игра, викторина, олимпиада;
- творческое задание, проект;
- индивидуальное задание, самостоятельная работа; индивидуальная консультация.

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстрированный (рассказ, беседа, демонстрация);
- репродуктивный (выполнение заданий по образцу);
- метод проблемного обучения;
- поисковый;
- метод проблемного изложения;
- импрессивные;
- практико-ориентированной деятельности;
- проблемного обучения через кейсы или разрешение проблемных ситуаций;
- рефлексии;
- взаимообучения.

Используются мультимедийные презентации, развивающие компьютерные игры, тренажеры, видеоролики и анимационные фильмы по теме занятий, дидактические игры, видеоуроки.

Программное обеспечение:

1. Microsoft Word,
2. Scratch,
3. Paint,
4. доступ в Интернет.

1.4.Предполагаемые результаты реализации программы

Результатом обучения является получение компетенций в сфере IT-технологий, коммуникаций, саморазвития и самообразования, проектно-исследовательской сфере. По окончании освоения модулей программы или всей программы, обучающиеся получают свидетельства об освоении модуля/модулей/ образовательной программы.

Программа предполагает развитие познавательных способностей от «хочу играть» до «хочу развиваться», создает условия для развития личностных качеств учащихся. Весь курс предполагает создание актива объединения и дальнейшее формирование коллектива класса.

Предполагаемые результаты в зависимости от модуля и года обучения представлены в Таблице 2:

Таблица 2.

Модули	Компьютерный класс	Программирование Scratch	Медиа студия	Информационная культура, графика	Компьютерный дизайн	Робототехника	Клуб инициатив	Литератор	Фото-ART	Медиадизайнер	Цифровая экология	Компьютерный класс дистант
Предметные результаты. Учащиеся знают и применяют на практике												
правила безопасной работы за компьютером и в сети интернет	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
основные понятия информатики;	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+
основные компоненты и правила работы в изучаемых программах	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
приемы и методы создания различных продуктов		+	+	+	+			+	+	+		
правила работы в команде			+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
этапы проектно-исследовательской деятельности и их содержание			+	+	+	+	+	+	+	+		
правила работы с различными источниками информации, отбора, анализа, сортировки информации			+	+	+		+	+	+	+	+	+
основные правила моделирования и конструирования.						+	+		+	+		
Личностные результаты. У учащихся развиты, сформированы												
представления об информации как об одном из актуальных ресурсов саморазвития и общественного развития		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
представления об окружающем мире, мире технике и цифровых технологий	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
умения устанавливать связь между учебным занятием и личным опытом, применять приобретённые знания и умения в повседневной жизни	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
готовность к использованию средств, освоенных в рамках данной программы,	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

для дальнейшего самостоятельного развития и продолжения обучения												
способность к сотрудничеству и взаимодействию с различными участниками разнообразных проектов				+	+	+	+	+	+	+	+	+
мелкая моторика рук	+				+	+				+		
фантазия, логическое и креативное мышление	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
техническое и пространственное мышление					+	+		+	+	+	+	+
самостоятельность, основы саморегуляции и саморганизации, терпение, настойчивости в достижении цели	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
внимание, аккуратность	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
эстетический вкус	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
навыки здоровьесбережения при работе на ПК	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
инициатива, активная жизненная позиция,		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
адекватная самооценка		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Метапредметные результаты. Учащиеся приобретают опыт:												
использования освоенных знаний, умений и навыков для расширения и углубления знаний школьной программы в интересующих их направлениях	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
использования доступной в Сети информации с учетом правовых и моральных аспектов	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
индивидуальной и групповой проектно-исследовательской деятельности: вычленять проблему, формулировать гипотезы и задачи, отбирать и использовать эффективные методы, осуществлять поиск решений	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
применения информационно-логических процессов: обобщать, выстраивать аналогии, выделять основания классификатора и классифицировать, отслеживать причинно-следственные связи и т. д.;	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, анализа и безопасного использования информации	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
выполнения интерактивных, дистанционных заданий и курсов	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

для модулей «Компьютерный класс, компьютерный дизайн, робототехника, клуб инициатив, литератор, Фото-ART, цифровая экология», «Компьютерный класс Дистант»

(в соответствии с годовым учебным графиком Департамента образования администрации г. Томска для МОУ г. Томска на 2024-2025 уч.г., Распоряжение № 779 от 25.06.2024)

№ п/п	Число / Месяц	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1 четверть	02.09.2024 – 25.10.2024	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия 	8 уч. недель 16 часов	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33	Наблюдение Анализ Входная и текущая диагностика
осенние каникулы	26.10 – 04.11		<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию; Посещение выставок 	10 календарных дней 2 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33.	
2 четверть	05.11.2024 – 27.12.2024	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия, подготовка и участие в Легодроме, «Час кода» аттестационные мероприятия 	8 уч. недель 16 часов	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ТГУ.	Наблюдение Анализ Промежуточная аттестация
зимние каникулы	28.12 – 07.01			11 календарных дней		
3 четверть	08.01.2025 – 21.03.2025	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию 	10 уч. недель 20 часов	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ТЮЗ, «Скоморох».	Наблюдение Анализ
весенние каникулы	22.03 – 31.03	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию; Участие в конкурсах 	10 календарных дней 2 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ДДТ «У Белого озера»,	Наблюдение Анализ Участие в конкурсах разного уровня
4 четверть	01.04.2025 – 26.05.2025	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия, репетиции; аттестационные мероприятия) 	8 уч. недель 32 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33	Наблюдение Анализ Аттестация по итогам учебного года
Итого: 36 недель - 34 уч. недели + 2 каникулярные недели. 72 часа						
(каждый модуль рассчитан на один год обучения по 2 часа в неделю)						

**Календарный учебный график
для модулей «Программирование Scratch, Медиа студия, Информационная культура,
графика, Медиадизайнер»**

(в соответствии с годовым учебным графиком Департамента образования администрации г. Томска для МОУ г. Томска на 2024-2025 уч.г., Распоряжение № 779 от 25.06.2024)

№ п/п	Число / Месяц	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма контроля
1 чет вер ть	02.09.2024 – 25.10.2024	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия 	8 уч. недель 32 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33	Наблюдение Анализ Входная и текущая диагностика
осенние каникулы	26.10 – 04.11		<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию; Посещение выставок 	10 календарных дней 4 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33.	
2 четверть	05.11.2024 – 27.12.2024	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия, подготовка и участие в Легодроме, «Час кода» аттестационные мероприятия 	8 уч. недель 32 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ТГУ.	Наблюдение Анализ Промежуточная аттестация
зимние каникулы	28.12 – 07.01			11 календарных дней		
3 четверть	08.01.2025 – 21.03.2025	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию 	10 уч. недель 40 часов	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ТЮЗ, «Скоморох».	Наблюдение Анализ
весенние каникулы	22.03 – 31.03	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> Учебные занятия по расписанию; Участие в конкурсах 	10 календарных дней 4 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33; ДДТ «У Белого озера»,	Наблюдение Анализ Участие в конкурсах разного уровня
4 четверть	01.04.2025 – 26.05.2025	Согласно учебному расписанию	<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия, репетиции; аттестационные мероприятия) 	8 уч. недель 32 часа	ДДТ «У Белого озера», Главный корпус, Кривая 33	Наблюдение Анализ Аттестация по итогам учебного года
Итого: 36 недель - 34 уч. недели + 2 каникулярные недели. 144 часа (каждый модуль рассчитан на один год обучения по 4 часа в неделю)						

2.2. Рабочая программа воспитательной работы

Целью воспитательной работы компьютерного класса является личностное развитие воспитанников, усвоения норм и правил поведения в интернете, приобретение опыта позитивного взаимодействия внутри различных коллективов онлайн-офлайн форматах.

В компьютерном классе реализуется Модуль «Клуб инициатив», в рамках которого старшие воспитанники занимаются реализацией социально-ориентированных проектов, организацию досуговых мероприятий с элементами воспитания. Педагоги организуют воспитательные онлайн-офлайн мероприятия: вебинары на актуальные темы, экскурсии, встречи с выпускниками. Перечень мероприятий и планируемые результаты воспитательной работы приведены ниже в таблице.

Календарный план воспитательной работы.

№	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок реализации	Организатор	Участники	Планируемый результат
1	История и традиции ДДТ, компьютерного класса «Graff», города	Посвящение в воспитанники	Октябрь	Педагоги, старшие воспитанники	Обучающиеся 1 года обучения	Знание и соблюдение традиций объединения, учреждения, страны. Бережное отношение к оборудованию в кабинете, культура организации рабочего места. Активность участия в мероприятиях коллектива, ДДТ
		Надежды нашего дома, вечер выпускников	В течение года, май	Культурно-массовый отдел ДДТ	Воспитанники	
2	Культура интернет-коммуникации	Цикл вебинаров «Сетевой этикет, безопасность в интернете, мошенничество в сети, полезные приложения на смартфон	Каникулярное время	Педагоги	Воспитанники ДДТ, родители	Знание и соблюдение основных правил коммуникации в интернете. Конструктивное взаимодействие с другими членами коллектива
		Онлайн/офлайн игры, викторины, квизы	В конце каждой учебной четверти	Педагоги, старшие воспитанники	Воспитанники	
3	Культура профессиональной деятельности, взаимопомощи	«Воспитанник как педагог»	В рамках учебных занятий	Педагоги, одаренные воспитанники	Воспитанники	Адекватная самооценка. Самоконтроль поведения и деятельности в общественных пространствах. Желание продолжить обучение по интересующему профилю.
		Реализация соц. проектов	В рамках модуля «Клуб инициатив»	Педагог, социальные партнеры	Воспитанники	
		Встреча с выпускниками	В течение года	Педагог, выпускники	Воспитанники	
		Экскурсии в IT-организации	В течение учебного года	Педагог, организации-партнеры	Воспитанники, родители	

2.3. Условия реализации программы

Организационно-педагогические

1. Компьютерный класс, соответствующий санитарным нормам (СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03) с индивидуальными рабочими местами учащихся, с постоянным доступом в Интернет.
2. Организация пространственно-предметной среды класса (наличие персональных рабочих мест, возможность перемещения педагога и учащихся в зависимости от вида деятельности: индивидуальной, мелко-групповой, коллективной; наличие стеллажей для раздаточного и наглядного материала, информационных стендов, место для выставки детских работ).
3. Сотрудничество с детскими объединениями ДДТ разного профиля.

Кадровые

1. Педагог (коллектив педагогов) дополнительного образования.
2. Системный администратор.
3. Приглашенные эксперты и специалисты различных IT-отраслей.

Материально-технические

1. Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть и содержащие на жестких дисках большинство из изучаемого программного обеспечения; по одному на каждое рабочее место.
2. Центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение.
3. Ноутбук.
4. Сканер.
5. Принтер (цветной и черно-белый).
6. Графические планшеты.
7. Наушники.
8. Цифровые фото-, видеокамера.
9. Мультимедиа проектор, экран.
10. Интерактивная доска.
11. Локальная сеть.
12. Наборы съемных носителей информации.
13. Программное обеспечение класса (операционная система MS Windows, программное обеспечение для работы с электронной почтой, MS Office 2007, Adobe PhotoShop CS, Adobe ImageReady CS, Adobe Illustrator CS, Adobe InDesign, Macromedia Flash, Xara 3D, CorelDraw, ACDSee, Pyton, Visual Studio, OpenSCAD, Blender, конструктор тестов, переводчик, тренажеры.
14. Расходные материалы: бумага, картриджи.
15. Наборы Lego Mindstorms NXT.2.0.
16. Наборы We Do.

Методические

1. Электронная библиотека, в которой сформированы тематические базы обучающихся, справочных, иллюстративных, каталогизированных материалов для обеспечения адресного поиска и свободного доступа. Электронная библиотека обеспечивает возможность накопления, хранения и предоставления различных ресурсов - как текстовые и графические, так и мультимедийные.
2. Дидактический материал (раздаточный материал по темам занятий программы, наглядный материал, мультимедийные презентации, технологические карты).
3. Медиатека (познавательные игры, растровые и векторные Clip Art, музыка, энциклопедии, видео).
4. Компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы.
5. Видеоуроки.
6. Архив видео и фотоматериалов о ДДТ.
7. Методические разработки занятий, КТД.

2.4. Организация и методическое обеспечение образовательного процесса

Основные группы занимаются по 40 минут с 5 минутным перерывом. Дети 6—8 лет занимаются по 25 минут с 10 минутным перерывом. Время работы непосредственно за монитором детей 6-8 лет - не более 10 минут, для учащихся старше 8 лет не более 25 минут. Остальное время отводится для объяснения нового материала, обсуждения задания и результатов работы, работу с дидактическим материалом и технологическими картами. После 10—15 минут работа за компьютером прерывается на профилактические упражнения для зрения (1 мин) и осанки (1-2 мин).

Младшие группы (6-летнего возраста) занимаются вместе с родителями. В остальных группах родители могут присутствовать на занятиях по желанию. При необходимости с родителями проводятся собеседования, даются рекомендации по работе с ребенком, определяется вид помощи, которую родители могут оказать ребенку в выполнении работы (например, при работе над творческим проектом).

Кроме того, для формирования навыков работы в коллективе, умения слушать и принимать чужое мнение, способности объединять ресурсы для достижения общей цели, предусматривается формирование смешанных разновозрастных и разноуровневых групп.

Система занятий построена таким образом, чтобы ребенок с первого занятия, независимо от уровня компьютерной подготовки, мог включиться в творческий процесс по созданию реальной компьютерной продукции.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный репродуктивный, проблемный, частично-поисковый, проектно-исследовательский, эвристический.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности учащихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На стартовом уровне освоения программы преимущественно используются объяснительно-иллюстративный и репродуктивный методы. На базовом уровне ведущими становятся частично-поисковый и проектно-исследовательский методы, на продвинутом – проблемный, проектно-исследовательский и эвристический. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения: фронтальная, коллективная, групповая, индивидуальная, дистанционная.

1. Для реализации *фронтальной* формы обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран. Дополнительно данный компьютер подключен в локальную сеть класса и имеет выход в Интернет.

При такой организации занятия учитывается, что общее время работы ребенка с компьютером не должно превышать 15 минут, то есть менее половины занятия. Фронтальная форма работы чаще всего используется при объяснении нового материала или во время контрольных срезов знаний и навыков. Компьютер в этом случае используется фрагментами по 2—3 минуты наряду с другими источниками (обучающие программы по работе на ПК, видео-уроки, видео-фильмы, электронные и бумажные энциклопедии из области искусства, музыки, театра, правил дорожного движения, путешествий, журналы, атласы и пр.).

На занятиях используются разработанные педагогами и самими учащимися мультимедийные презентации по теме занятия, видео-уроки, технологические карты, схемы и инструкции по конструированию, практические поэтапные задания для самостоятельной работы, различные Интернет-ресурсы.

2. Для *коллективной и мелко-групповой* форм обучения используются все компьютеры класса, подключенные в локальную сеть, с выходом в Интернет. В классе предусмотрена библиотека литературы, подписные издания по информационным технологиям и стеллажи для раздаточных настольных пособий.

При такой форме работы часто используется метод проектов. Формируются творческие группы, для которых предусматривается рабочая зона: несколько ПК, рабочий стол, настольные пособия и раздаточные материалы, доступ к библиотеке сервера и сети Интернет. Работа в группе регулируется педагогом: один учащийся выполняет свою работу на компьютере в течение 5—7 минут, другие учащиеся в это время работают над настольной частью проекта. Таким образом, группа осуществляет компьютерную деятельность в течение всего занятия в рамках 20—30 минут в зависимости от проектного задания.

3. *Индивидуальная* форма обучения используется как правило в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем учащиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе. В классе на различных носителях имеются необходимые раздаточные материалы по выбранному ребёнком теме или виду работы. Возможно использование сканера, принтера, цифрового фотоаппарата, библиотеки сервера, сети Интернет. Работа регулируется педагогом. Осуществляются консультации, оказывается помощь по планированию и организации работы.

4. Для реализации *дистанционной* формы обучения весь дидактический материал размещается в свободном доступе в сети Интернет, происходит свободное общение педагога и учащихся в социальных сетях и по электронной почте. Дистанционность обучения может быть достигнута посредством общения участников образовательного процесса с помощью Интернет-видеоконференции. Одновременно с этим происходит освоение ребёнком различных Интернет-сервисов, получения навыков культуры общения в сети Интернет в доступном его возрасте и стартовому уровню режиме.

Модуль «Цифровая экология» и дополнительные разделы учебно-тематических планов реализуются исключительно дистанционно. Организация дистанционного обучения соответствует требованиям Методическим рекомендациям по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований при реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий []

Формы организации учебного занятия.

Помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы в соответствии с возрастом учащихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, вернисаж (выставка творческих работ), гостиная (встреча с интересными людьми, в т.ч., выпускниками), диспут, защита проектов, игра, конкурс, викторина, олимпиада, мини-конференция, круглый стол, «мозговой штурм», праздник, экскурсия.

Некоторые формы проведения занятий могут объединять несколько учебных групп или весь состав объединения (экскурсия, гостиная, выставка и др.).

Педагогические технологии: индивидуализации обучения, группового обучения, коллективного взаимообучения, модульного обучения, дифференцированного обучения, проблемного обучения, дистанционного обучения, проектной деятельности, игровой деятельности, коммуникативная, КТД, портфолио, здоровьесберегающая.

2.5. Формы аттестации

В соответствии с Уставом ДДТ оценка качества освоения программы и индивидуальной динамики обучающегося предусмотрены следующие формы диагностики, контроля и аттестации:

Контроль качества усвоения учебного материала (зачетная система, метод наблюдения, тестирование)

Анализ результатов конкурсов, выставок, фестивалей (карта результативности)

Комплексный анализ результатов образовательного процесса.

- Входная диагностика (сентябрь) – анализ данных о стартовом уровне готовности обучающихся к освоению программы, их интересах, потребностях и возможностях (анкетирование, собеседование, тестовая игра);

- Аттестация по итогам полугодия (декабрь) проводится в форме игры с использованием интерактивной доски (для учащихся 6-11 лет) или презентации/защиты проектов (для более старших учащихся) с учётом данных текущего контроля.

- Аттестация по итогам учебного года (апрель-май) проводится в форме зачёта или защиты проектов, творческих, конкурсных работ и с учётом результатов промежуточной аттестации, текущего контроля, достижений каждого ребёнка.

- Текущий контроль осуществляется педагогом методами наблюдения, тестирования; собеседования, анкетирования, анализа выполнения творческих заданий. Обучающиеся, освоившие каждый отдельный модуль получают свидетельство (удостоверение) об освоении модуля программы.

Мониторинг качества освоения программы проводится различными методами в разных модулях (см. Таблицу 3)

Предмет мониторинга:

- освоение разделов программы,
- знания и мастерство (качество освоения учебного материала, предметные компетенции),
- общеучебные способы деятельности,
- развитие личностных свойств и способностей: память, мышление, активность, интерес к самостоятельной деятельности, инициативность ребёнка на занятии, коммуникативная компетентность
- воспитанность,
- саморазвитие, изменение отношения к образованию, от «хочу играть» до «хочу развиваться»;
- достижения ребёнка (результаты участия в конкурсных мероприятиях различного уровня).

Таблица 3.

Модули	Компьютерный класс	Программирование Scratch	Медиа студия	Информационная культура, цифровая грамотность	Компьютерный дизайн	Робототехника	Клуб инициатив	Литератор	Фото-АРТ	Медиадизайнер	Цифровая экология	Компьютерный класс
Формы и методы мониторинга:												
1. Входная диагностика												
анкетирование	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
собеседование	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
тестовая игра	+	+	+	+	+							
практическое задание	+	+	+	+	+			+	+	+		
психодиагностика	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
2. Текущий контроль												
анализ материалов индивидуальной учебной папки учащегося	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
выполнение тестовых заданий (викторина, тест, опрос, олимпиада) по теме	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
рефлексия		+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
наблюдение педагога за поведением ребёнка, взаимодействием в группе		+	+	+	+		+	+	+	+	+	+
3. Аттестация по итогам полугодия												
игра с использованием интерактивной доски	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
Зачётное задание	+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+
анализ портфолио	+	+	+	+	+	+		+	+	+		
Психодиагностика	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
4. Аттестация по итогам года												
зачёт	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
защита проектов, творческих работ	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
конкурсная работа	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
психодиагностика	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		
Анкетирование, интервьюирование	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
рейтинговая анкета	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+		

Результаты освоения учащимися программы фиксируются в журнале, личном портфолио, карте освоения образовательной программы учебной группой (единая форма для ДДТ), карте динамики развития коллектива.

2.6. Оценочные материалы

Согласно формату мониторинга качества освоения разноуровневых общеразвивающих образовательных программ, утверждённого в МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» уровень освоения разделов программы (предстартовый, стартовый, базовый, продвинутый) является комплексным показателем, включающим показатели «предметные знания и мастерство», «личностное и социальное развитие», «достижения».

Для мониторинга предметных компетенций обучающихся разработана система игровых, тестовых, творческих заданий используется методика «Диагностика и формирование информационной компетентности средствами учебного предмета» Т. Г. Киселевой [32],

Диагностика и мониторинг особенностей мышления, воображения, уровня развития метапредметных компетенций проводится с использованием методик «Смысловая память», «Сравнение понятий»

Мониторинг развития личностных качеств, социальных компетенций, воспитанности осуществляется с использованием методик:

- Диагностическая программа изучения уровня воспитанности М. И. Шиловой (Приложение 3.2.1);

- Методика выявления уровней коммуникативных компетентностей учащихся Р. В. Овчаровой (см. Приложение 3.2.5).

- Оценка способностей к саморазвитию В.И. Андреева [31]

Каждая из методик предполагает свою систему оценки и фиксации данных. В данной программе используемые методики мониторинга синхронизированы с разработанной в ДДТ «У Белого озера» системой мониторинга динамики развития учащихся и определения качества и уровня освоения программы. Пример соотношения разных методик мониторинга для определения уровня освоения программы см. в Таблице 4 (Приложение 3.2.1).

Подробнее с методиками можно ознакомиться в УМК к программе <https://disk.yandex.ru/d/3v4C93yLsdCHMQ>

Таблица 4

Информационная компетентность	Память	Мышление	Воспитанность Методика М.И. Шиловой	Мониторинг качества освоения программы ДДТ		
				Кол-во баллов	Уровень освоения программы	
Кол-во баллов	Коэффициент	Кол-во баллов	Кол-во баллов	Кол-во баллов		
1	Менее 0,5	0-1	2	0	предстартовый	
			2,1-2,3	1		
			2-3	2,4-2,6		2
2		4-5	2,7-2,8	3		
3	0,5-0,6	6-8	2,9-3,1	4	стартовый	
				3,2-3,5		5
4				3,6-3,8		6
5	0,7-0,8	9-10	3,9-4,1	7	базовый	
6		11	4,2-4,4	8		
7	0,9-1	12-13	4,5-4,7	9	продвинутый	
9				4,8-5		10

Список литературы и источников информации
Источники информации, использованные при составлении программы
Документы

1. Дорожная карта (план мероприятий) ДДТ по достижению показателей муниципального проекта «Успех каждого ребёнка» (Пр. № 190 от 28.08.2024);
2. Закон Российской Федерации "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся" от 31 июля 2020 г. N 304-ФЗ. Принят Государственной Думой 22 июля 2020 г. Одобрен Советом Федерации 24 июля 2020 г. - <https://rg.ru/2020/08/07/ob-obrazovanii-dok.html> (дата обращения 23.08.23)
3. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75 «Дополнительное образование детей и взрослых»);
4. Концепция развития ДОД до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года-
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202204040022?rangeSize=%D0%92%D1%81%D0%B5>
6. 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», 2015 г.);
7. Положение о внутренней системе оценки качества образования (ВСОКО) МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г.Томска (Пр.№ 48 от 08.09.2017 г.)
8. Программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска на 2024-2025 уч. г. (Пр. № 190 от 28.08.2024);
9. Положение о реализации национальных проектов в МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г.Томска (Пр.№ 83 от 06.04.2020 г.)
10. Положение об аттестации учащихся детских объединений МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г.Томска (Пр.№ 72 от 24.06.2019 г.)
11. Положение о разработке и утверждении дополнительных общеразвивающих программ МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска (Приказ № 169 от 20.06.2022).
12. Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" от 28 сентября 2020 года N 28
13. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" <https://minjust.consultant.ru/documents/32648> - (Дата обращения: 15.07.2024)
14. Устав МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» (утв. Педагогическим советом 27.05.2022, Пр. № 3);
15. Федеральный проект «Успех каждого ребёнка» Национального проекта «Образование» - <https://projectobrazovanie.ru/#project18> (Дата обращения: 20.08.2024)
16. Методические рекомендации по обеспечению санитарно-эпидемиологических требований при реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. https://rospotrebnadzor.ru/documents/details.php?ELEMENT_ID=26542 – (Дата обращения: 15.07.2024)
17. Целевая комплексная Программа развития МАОУ ДО ДДТ «У Белого озера» г. Томска на 2025 - 2029 гг (Пр. № 191 от 28.08.2024).

Литература для педагога

18. Безруких М.М., Ефимова С.П. Знаете ли вы своего ученика? – М.: Просвещение, 1991. – 176 с. – (Б-ка учителя начальных классов).
19. Белиовская Л.Г., Белиовский А.Е. Программируем микрокомпьютер NXT в LabVIEW. – М.: ДМК, 2010, 278 стр.
20. Гафитулин М.С. Развитие творческого воображения: Из опыта работы со школьниками начальных классов: Метод. разработка по использованию элементов теории решения изобретательских задач в работе с детьми. – Фрунзе, 1990.
21. Гореленк О.А. Пугач Л.И. Оценивание зрелости процессов системы менеджмента качества образования//Качество. Инновации. Образование. №5. - 2016.-С.3-6.
22. Ефимкина Р. П. Методические указания по курсу Возрастная психология (для специфакультетов психологии). - Новосибирск: 1994.
23. Кершан Б., Новембер А., Стоун Дж. Основы компьютерной грамотности: Пер. с англ. - М: Мир, 1989. -254с.: ил.
24. Корнеев В.Т. Сущность и содержание понятий «качество образования», «мониторинг качества образования», «управление качеством образования» //Некоторые вопросы анализа, алгебры, геометрии и математического образования. №3.-2015. С.98-100.
25. Кругликов Г.И., Симоненко В.Д., Цырлин М.Д. Основы технологического творчества: Книга для учителя. - М.: Народное образование, 1996.
26. Лебедева В.П., Орлов В.А., Панов В.И. Психо-дидактические аспекты развивающего образования // Педагогика. 1996. N 6. С. 25—30.
27. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab). Эксперименты с моделью вентилятора: Учебно-методическое пособие, - М.: ИНТ, 1998, 46 с.
28. ЛЕГО-лаборатория (Control Lab): Справочное пособие, - М.: ИНТ, 1998, 150 стр.
29. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия компьютера 2001. -М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. - Ш7с ил.
30. Ньютон С. Брага. Создание роботов в домашних условиях. – М.: NT Press, 2007.
31. Овчарова Р.В. Справочная книга школьного психолога. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, Учебная литература, 1996. - 352 с.
32. Основы Web- мастерства. Учебный курс. В.Холмогоров, СПб: Питер, 2001г.
33. Применение учебного оборудования. Видео материалы. – М.: ПКГ «РОС», 2012.
34. Программное обеспечение LEGO Education NXT v.2.1.
35. Программы лауреатов V всероссийского конкурса авторских образовательных программ дополнительного образования детей. Номинации: научно-техническая, спортивно-техническая, спортивная. – Москва: ГОУ ЦРСДОД. 2003.
36. Ротенберг В. С., Бондаренко С.М. Мозг. Обучение. Здоровье: Кн. Для учителя. – М.: Просвещение, 1989. – 239 с. ил. – (Психол. наука – школе).
37. Рубцов В.В., Поливанова Н.И., Ермакова И.В. Образовательная среда школы и интеллектуальное развитие детей // Экспериментальные площадки в московском образовании. Вып. 2. МИПКРО. 1998.
38. Руководство по использованию компьютерных развивающих игр для детей от 3 до 9 лет «Компьютер и детство» / А.В. Розина. – Томск: ОЦИТ, 1997.
39. Рыкова Е. А. LEGO-Лаборатория (LEGO Control Lab). Учебно-методическое пособие. – СПб, 2001, 59 стр.
40. С.Соловейчик. Педагогика для всех: Книга для будущих родителей. – М.: Дет. Литература, 1987. -367с.
41. Самсонова М.В. Совершенствование процессной модели СМК вуза //Качество. Инновации. Образование. № 1.- 2016. – С.3-10.
42. Тихонов А.С Творческий потенциал учебного проектирования// Школа и производство. 1995 №1.

43. Управление качеством образования: практико-ориентированная монография и методическое пособие/ под ред. М.М. Поташника. – М.: Педагогическое общество России, 2000. – 442 с.
44. Федеральная целевая программа «РАЗВИТИЕ ЕДИНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЫ (2001-2005 ГОДЫ)».
45. Фролова Н.З. Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Graff».
46. Ясвин В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию. – М.: Смысл, 2001г.-365с.
47. Graduate Attributes and Professional Competencies, by International engineering alliance [Электронный ресурс]. – режим доступа <http://www.ieagrements.org/IEA-Grad-Attr-Prof-Competencies.pdf> 19.05.22
48. https://studopedia.net/4_67280_otsenka-sposobnostey-k-samorazvitiyu-i-samoobrazovaniyu.html (Дата обращения: 18.07.2024)
49. Диагностика и формирование информационной компетентности средствами учебного предмета ()<http://www.openclass.ru/node/62780> (Дата обращения: 18.07.2024)
50. <http://ecsocman.hse.ru/data/2011/05/06/1268034172/8.pdf> Информационная компетентность (Дата обращения: 18.07.2024)
51. <http://static.government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHIBitwN4gB.pdf> Стратегия развития воспитания в РФ до 2025 г
52. Федеральный закон "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" от 29.12.2010 N 436-ФЗ (последняя редакция) http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/

Литература для учащихся и родителей

Модуль «Компьютерный класс»

1. Образовательный портал ТГУ <http://edu.tsu.ru/>
2. Всероссийский августовский педсовет <http://pedsovet.alledu.ru/>
3. Внеклассные мероприятия к любому празднику <http://schoollessons.narod.ru/>
4. Образовательный сервер «Школы в Интернет» <http://schools.techno.ru/>
5. Методики раннего развития <http://www.7ya.ru/pub/early/early5.asp>
6. Образовательная среда начальной школы: информатика, математика, музыка, развитие речи, естествознание <http://www.int-edu.ru/nachschoo/soft.html>
7. Детский Интернет сайт <http://www.kinder.ru/> Kinder.ru
8. Проектная деятельность в начальной школе http://www.lotos.dtn.ru/mo_m_smir_03.html
9. Графика в начальной школе на уроках информатики <http://www.tomsk.fio.ru/works/47/sweta/index.htm>
10. Гутер Р.С., Полунов Ю.Л. От абака до компьютера. - М., Знание, 1975. 192 с.+1 л. илл. («Жизнь замечательных идей»).
11. Зарецкий А.В. и др. Энциклопедия профессора Фортрана: Для детей мл. шк. возраста/Худож. Э.Л. Десятник, И. Ю.Олейников. - М.: Просвещение, 1990. -208с.: ил.
12. Зарецкий А.В., Труханов А. В. А я был в компьютерном городе: Для мл. шк. возраста/ Зарецкий А.В., Труханов А. В., Зарецкая М.О.; Худож. Э.Л. Десятник. - М.: Просвещение, 1991. - 191с.: ил.
13. Серия: Энциклопедия для детей. – М.: Издательства: Мир энциклопедий Аванта +, Астрель (2009 г.). - 512 стр.
14. Симонович С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей. - М.: Аст-пресс., 2003.- 368., с илл.
15. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. - М.: АСТ, 2005 – 80стр., с илл.

Модуль «Программирование Scratch»

1. Лутц,Марк. Л86 Изучаем Python,том2,5-изд.:Пер.сангл. СПб.:ООО“Диалектика”,2020.—720с.:ил.—Парал.тит.англ.

1. Мюллер, Джон Пол М98 Python для чайников, 2-е изд. : Пер. с англ. - СПб. : ООО "Диалектика", 2019. -416 с.: ил. - Парал. тит. англ.
2. Прата, Стивен. П70 Язык программирования С++. Лекции и упражнения, 6-е изд. : Пер. с англ. - М. : ООО "И.Д. Вильямс", 2012. - 1248 с. : ил. - Парал. тит. англ.
3. Седжвик, Роберт С28 Алгоритмы на С++. : Пер. с англ. – М. : ООО «И. Д. Вильямс», 2016. – 1056 с. : ил. – Парал. тит. англ.
4. Лисяк, В. В. Л 639 Основы компьютерной графики: 3D-моделирование и 3D-печать : учебное пособие / В. В. Лисяк ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону ; Таганрог : Издательство Южного федерального университета, 2021. – 109 с.
5. Петелин А. Ю. П29 3D-моделирование в Google Sketch Up – от простого к сложному. Самоучитель. – М.: ДМК Пресс, 2014. – 344 с.: ил.
6. Прахов А. А. П70 Blender: 3d-моделирование и анимация. Руководство для начинающих. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 272 с.: ил + CD-ROM – (Библиотека ГНУ/Линксцентра)
7. Скриптовый (script) 3D редактор OpenSCAD [Электронный ресурс]. – URL: <https://habr.com/ru/post/651923/> (Дата обращения: 22.08.2023).

Модуль «Медиа студия»

1. Батищев П.С. Электронный учебник по информатике. <mailto:pbatishev@yandex.ru&subject=Электронный%20учебник>
2. ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ. The Reader's Digest Association Limited, 11 Westferry Circus, Canary Wharf, London E14 4NE. Первое издание Copyright © 1995 Перепечатано с изменениями в 1997 г.
3. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Компьютер для детей. ИТ Пресс, 2006. – 655 стр., с илл.
4. Любовь Вишневская. Компьютерная графика для школьников - М.: издательство «Новое знание», · 2007 г. - 160 стр.
5. Ольга Зыкина. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2004. -112с., с илл.
6. Региональный компьютерный центр – помощь ССУЗам. pbatishev@yandex.ru
7. Серия буклетов «Компьютер - это просто». М.: Мир книги,2004
8. Серия буклетов «Я изучаю компьютер». - М.: Мир книги,2004
9. Симонович С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей. – М.: Аст-пресс., 2003.- 368., с илл.
10. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. – М.: АСТ, 2005 – 80стр. , с илл.
11. Степаненко Олег Степанович. Персональный компьютер (ПК) для детей и родителей. Ваш семейный компьютер; Диалектика.2-е издание, – М.: АСТ, 2004, 4 кв. - 608 стр., с илл.
12. ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ ПРО ВСЕ НА СВЕТЕ. Перевод с английского Reader's Digest Book of Amazing Facts. Издание подготовлено Toucan Books Limited, Fourth Floor, 32-38 Saffron Hill, London EC1N 8FH по заказу The Reader's Digest Association Limited 11 Westferry Circus, Canary Wharf, London E14 4NE. Copyright © 1999 The Reader's Digest Association Limited.
13. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. Учеб. Пособие для 7-11 классов. - М.: АБФ, 1997
14. Шитов В.Н.. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. Издательство – М.: Славянский Дом Книги, · 2010 г. - 992 стр.

Модуль «Информационная культура, графика»

1. Microsoft Publisher 2000. Шаг за шагом: Практик. Пособие.\Пер.с англ.-М.: Издательство ЭКОМ, 2001.-336 с.:илл
2. Батищев П.С. Электронный учебник по информатике. <mailto:pbatishev@yandex.ru&subject=Электронный%20учебник>
3. Гурский ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS/ Трюки и эффекты (+ CD). СПб.: Питер, 2006.-812с.:ил. – (Серия «Трюки и эффекты»).

4. ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЙ ЭНЦИКЛОПЕДИЧЕСКИЙ СЛОВАРЬ. The Reader's Digest Association Limited, 11 Westferry Circus, Canary Wharf, London E14 4NE. Первое издание Copyright © 1995 Перепечатано с изменениями в 1997 г.
5. Кершан Б., Новембер А., Стоун Дж. Основы компьютерной грамотности: Пер. с англ. - М: Мир, 1989. -254с.: ил.
6. Ольга Зыкина. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2004. -112с., с илл.
7. Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации: Учебная программа / Под ред. Т. Б. Корнеевой. — Томск: НОУ «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет», 2010. — 20 с.
8. Офисные технологии: электронные таблицы и основы баз данных: Учебная программа / Под ред. Т. Б. Корнеевой. — Томск: НОУ «Открытый молодёжный университет», ОЦ «Школьный университет», 2010.— 16
9. Пономаренко С.И. Adobe Photoshop 6.0. - СПб.: БХВ-Петербург, 2001
10. Региональный компьютерный центр – помощь ССУЗам. pbatishev@yandex.ru
11. Серия «Компьютер для начинающих». INTERNET EXPLORER 5.0 Краткие инструкции для новичков. – М.: Аквариум, 2001.
12. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. – М.АСТ, 2005 – 80стр. , с илл.
13. Симонович С.В., Мураховский В. И. Интернет у вас дома: Полное руководство начинающего пользователя .- М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2004.-432с.
14. Стоцкий Ю. Самоучитель Office 2000.-СПб.: Питер, 2002.-608с.:ил.
15. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов н\Д: Феникс, 2002.-320с.
16. Топорков С. С. «Трюки и эффекты в Photoshop CS2», - Москва, ДМК, 2005г.
17. Шитов В.Н. Новейший самоучитель графических компьютерных программ. Издательство – М.: Славянский Дом Книги, · 2010 г. - 992 стр.
18. Шуманн Х., Компьютер для детей от 8 до 88 ... изд.4.: Интерэксперт, М.: АСТ, 2002 г.- Мягкая обложка , 272 стр.: илл.

Модуль «Компьютерный дизайн»

1. Гурский Юрий. «Photoshop 7 трюки и эффекты», Минск, Питер, 2005г.
2. Макарова П.В «Информатика: учебник», М., «Финансы и статистика», 2000.
3. Новикова Е.С. Методическая разработка «Дидактическое оснащение модуля программы Adobe Photoshop CS3 (введение в программу)»
4. Новикова Е.С. Методическая разработка «Дидактическое оснащение модуля программы Adobe Photoshop CS3 (анимация)»
5. Окулов С.. Основы программирования. Изд. Москва. Лаборатория базовых знаний. 2002Методическое пособие «Компьютерная графика».
6. Петрова Н. «Компьютерная графика и анимация», М., 1996.
7. Рик Альтман и др. «Microsoft Office PowerPoint 2003», Москва, Питер, 2004г.
8. Самоучитель JavaScript\В.В.Дунаев. - СПб.: Питер,2003.-395с.:илл.
9. Симонович С.В «Интернет для школьников», М, «Десс Ком», 2000.
10. Татарникова Л. «Web-конструирование», Томск, 2003.
11. Топорков С. С. «Трюки и эффекты в Photoshop CS2», Москва, ДМК, 2005г.
12. Угринович Н. «Информатика и информационные технологии: учебное пособие для 10-11 классов», М., Лаборатория Базовых Знаний АО «Московские учебники», 2001С. Н. Коржинский «Настольная книга Web-мастера», М., «КноРус», 2000г.
13. Холмогоров В. Основы Web- мастерства. Учебный курс., СПб: Питер, 2001г.
14. Шауцикова Л.З.. Информатика. Изд. Просвещение. 2004 г.
15. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. Учеб. Пособие для 7-11 классов. - М.: АБФ, 1997

Модуль «Робототехника»

1. Lego Mindstorms <http://www.mindstorms.ru>

2. В. Гоушка. Дайте мне точку опоры. – Прага: Альбатрос, 1971. – 191 с.
3. Воронина Л.В., Утюмова Е.А. Современные технологии математического образования дошкольников: учеб. пособие / под общ. ред. Л.В. Ворониной. – Екатеринбург: УрГПУ, 2013. – 282 с.
4. Всероссийская акция час кода <http://www.coderussia.ru>
5. Клуб фанатов Lego Mindstorms <http://www.lego56.ru>
6. Михайлова З.А. и др. Теории и технологии математического развития детей дошкольного возраста. - СПб.: «Детство - Пресс», 2008.
7. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.
8. Разработка роботов <http://www.robot-develop.org>
9. Робототехника для школ и вузов <http://www.nnxt.blogspot.ru>
10. Роботы и робототехника <http://www.prorobot.ru>
11. Сайт о нестандартном маркетинге и рекламе <http://www.fiolet-korova.ru>
12. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463 с.

Модуль «Клуб инициатив»

1. Айзенк Г.-Ю. Проверьте свои способности/Пер с англ. – СПб.: Лань, Союз, 1996. – 160 с.
2. Исследовательская работа школьников / сост. Н.С. Криволап. – Мн.: красико-принт, 2005. – 176 с.
3. Как вести за собой. Большая книга вожакого. Учебное пособие. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 608 с.
4. Кондаков К.М. От фантазии к изобретению: Кн. для учащихся. – М.: Просвещение: Владос, 1995. – 205 с.
5. Меженко Ю.С. Учись учиться сам. – М.: ЗАО «БАО-ПРЕСС», ООО «ИД РИПОЛ классик». 2005. – 224 с.
6. Пантелеев Г.Н. Детский дизайн. – М.: «КАРАПУЗ-ДИДАКТИКА». 2006. – 192 с.
7. Савенков А.И. Маленький исследователь: коллективное творчество младших школьников. – Ярославль: Академия развития, 2004. – 128 с.
8. Уваров С.Н., Кунина М.В. Основы творческо-конструкторской деятельности. – М.: Академический Проект, 2005. – 80 с.

Модуль «Литератор»

1. Microsoft Publisher 2000. Шаг за шагом: Практ. Пособ. \Пер.с англ.-М.: ЭКОМ, 2001.-336 с.:илл.
2. Безрукова В.С. Педагогика. Проективная педагогика. Екатеринбург, 1996
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – Л.: Лениздат, 1992.
4. Верстка в PageMaker 7: Самоучитель/ Т. Стоцкая.- СПб.: Питер, 2003.-304 с.:ил.
5. Воробьев В.В. Microsoft Word 2000: Пособие для начинающих. - Киев: 2000. - 35 с., с ил.
6. Гафитулин М.С. Развитие творческого воображения: Из опыта работы со школьниками начальных классов: Метод. разработка по использованию элементов теории решения изобретательских задач в работе с детьми. – Фрунзе, 1990.
7. Грецов А.Г. Тренинги креативности для старшеклассников и студентов. – СПб.: Питер, 2007.
8. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS/ Трюки и эффекты (+ CD). СПб.: Питер, 2006.-812с.:ил. – (Серия «Трюки и эффекты»).
9. Иванов В.. Microsoft Office System 2003: Учебный курс.-СПб.: Питер; Киев; Издательская группа ВHV, 2004.-640с.:ил.
10. Иллюстрированный энциклопедический словарь. The Reader's Digest Association Limited, 11 Westferry Circus, Canary Wharf, London E14 4NE. Первое издание Copyright © 1995 Перепечатано с изменениями в 1997 г.
11. Исследовательская работа школьников / сост. Н.С. Криволап. – Мн.: Красико-Принт, 2005.
12. Клименко А.В. Проектная деятельность учащихся. ж.ПИиОбщ., 2002г., №9.

13. Компьютерная верстка и дизайн. Комолова Н., - СПб.: ВНУ-Санкт-Петербург, Серия: , 2007.-512с.:ил.
 14. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Компьютер для детей. НТ Пресс, 2006. – 655 стр., с илл.
 15. Кругликов Г.И., Симоненко В.Д., Цырлин М.Д. Основы технологического творчества: Книга для учителя. - М.: Народное образование, 1996.
 16. Ольга Зыкина. Компьютер для детей. – М.: Эксмо, 2004. -112с., с илл.
 17. Серия буклетов «Компьютер - это просто». М.: Мир книги,2004
 18. Серия буклетов «Я изучаю компьютер». - М.: Мир книги,2004
 19. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». Ростов н\Д: Феникс, 2002.-320с.
 20. Тихонов А.С Творческий потенциал учебного проектирования// Школа и производство. 1995 №1.
 21. Хабрейкен, Джо. Изучи Microsoft Office XP за 10 минут.: Пер. с англ. – М.: Вильямс, 2003. -256с. : ил. Парал. тит. англ.
 22. ХОЧУ ВСЕ ЗНАТЬ ПРО ВСЕ НА СВЕТЕ. Перевод с английского Reader's Digest Book of Amazing Facts. Издание подготовлено Toucan Books Limited, Fourth Floor, 32-38 Saffron Hill, London EC1N 8FH по заказу The Reader's Digest Association Limited 11 Westferry Circus, Canary Wharf, London E14 4NE. Copyright © 1999 The Reader's Digest Association Limited.
 23. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. Учеб. Пособие для 7-11 классов. - М.: АБФ, 1997
 24. Шуманн Х., Компьютер для детей от 8 до 88 ... изд.4.: Интерэксперт, М.: АСТ, 2002 г.- Мягкая обложка , 272 стр.: илл.
- Модуль «Фото-ART»**
1. Волкова Е. PhotoshopCS2. Художественные приёмы и профессиональные хитрости.- СПб: Питер, 2006.- 252с.:ил.
 2. Гринберг С. Цифровая фотография. Самоучитель. 3-е изд. – СПб.: Питер, 2004.-352с.:ил.
 3. Дыко Л. Беседы о фотомастерстве. 2-е изд. – М.: Искусство, 1977
 4. Литвинов Н. Новый способ освоить Adobe PhotoshopCS для обработки цифровых фотографий и других изображений: учебн. пособие М.: 25 кадр, 2005.- 240с.: ил,+1CD.
 5. Меледин А. Фотография для декораторов и оформителей. – М.: Высшая школа, 1988.
 6. Митчелл Э. Фотография: Пер с англ. – М.: Мир, 1988. _420с., ил.
 7. Мураховский В.И., Симонович С.В. Секреты цифрового фото.- СПб.: Питер, 2005,-144с.
 8. Надеждин Н. Цифровая фотография. Практическое руководство. – СПб.: БХВ – Петербург, 2003.- 368с.:ил.
 9. Никитин В. Рассказы о фотографах и фотографах.- Л.: Лениздат, 1991.
 10. Панафилов Н.Фомин А. Краткий справочник фотолобителя. – М.: Искусство, 1986.
 11. Проберт Я., Хоуп П. Цифровая фотография для всех: как просто и быстро сделать фотографии Hi-класса: Пер с англ. – М.: Омега, 2006.- 176с. ил.
 12. Симонович С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей. – М.: Аст - пресс., 2003.- 368., с илл.
 13. Фотография: Энциклопедический справочник./ Белорусская энциклопедия. Редколлегия: П. Бояров и др. – Мн.: БелЭн, 1992.
 14. Фриман М. Цифровая фотография:свет и освещение (шаг за шагом), (Перевод с англ.) – М.: Омега, 2005.-160с.
 15. Фрост Ли. Современная фотография: Пер. с англ.- М.: Арт - родник, 2003.-161с.: ил.
 16. Ядловский А. Цифровое фото. Полный курс.- М.АСТ: Мн.: Харвест, 2005- 304
- Модуль «Медиа-дизайнер»**
1. Microsoft Publisher 2000. Шаг за шагом: Практ. Пособ.Пер.с англ.-М.: ЭКОМ, 2001.-336 с.:илл.
 2. Верстка в PageMaker 7: Самоучитель/ Т. Стоцкая.- СП.: Питер, 2003.-304 с.:ил.

3. Гурский Ю., Гурская И., Жвалевский А. Компьютерная графика: Photoshop CS, CorelDRAW 12, Illustrator CS/ Трюки и эффекты (+ CD). - СПб.: Питер, 2006.-812с.:ил. – (Серия «Трюки и эффекты»).
4. Гурский Юрий. «Photoshop 7 трюки и эффекты», - СПб.: Питер, 2005г.
5. Информатика. Базовый курс / Под ред. С.В. Симоновича. – СПб.: Питер, 2002 г.
6. Основы Web- мастерства. Учебный курс. В.Холмогоров, - СПб: Питер, 2001 г.
7. Рик Альтман и др. «Microsoft Office PowerPoint 2003», - СПб.: Питер, 2004 г.
8. Самоучитель JavaScript\В.В.Дунаев. - СПб.: Питер,2003.-395с.:илл.
9. С.В. Симонович «Интернет для школьников», - М.: Десс Ком, 2000.
10. Серия буклетов «Компьютер - это просто». – М.: Мир книги, 2004.
11. Серия буклетов «Я изучаю компьютер». – М.: Мир книги, 2004.
12. Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Серия «Учебный курс». - Ростов н\Д: Феникс, 2002.-320с.
13. Топорков С. С. «Трюки и эффекты в Photoshop CS2», - М.: ДМК, 2005г.
14. Угринович Н. «Информатика и информационные технологии: учебное пособие для 10-11 классов», М., Лаборатория Базовых Знаний АО «Московские учебники», 2001С. Н. Коржинский «Настольная книга Web-мастера», - М.: КноРус, 2000г.
15. Шафрин Ю.А. Основы компьютерной технологии. Учеб. Пособие для 7-11 классов. - М.: АБФ, 1997.

Модуль «Цифровая экология»

1. Современная цифровая образовательная среда в регионе : материалы региональной заочной научно-практической конференции, Белгород, 21 ноября, 2018г. [Электронный ресурс]/ БелИРО; отв. ед.И.В. Трапезникова. –Белгород: ОГАОУ ДПО «БелИРО», 2018. – 76 с. – Режим доступа: <http://new.beliro.ru/wp-content/uploads/2018/12/sbornik-sovr-cifr-sreda.pdf>
2. Методологические основы формирования современной цифровой образовательной среды [Электронный ресурс]: монография. –Эл. изд. - Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf:174с.). -Нижний Новгород: НОО "Профессиональная наука", 2018. –Режим доступа: <http://scipro.ru/conf/monographeeducation-1.pdf>.
3. Цифровая образовательная среда: новые компетенции педагога.: Сб. Материалов участников конф. [Электронный ресурс]. –Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf: 133с.). - СПб.: Из-во «Международные образовательные проекты», 2019. – 133с. Режим доступа: https://xtern.ru/sites/default/files/wysiwyg/user19009/sbornik_cos_2018.pdf
4. ДОКТРИНА информационной безопасности Российской Федерации Утверждена Указом Президента Российской Федерации от 5 декабря 2016 г. №646
5. Государственная программа «Информационное общество»

Модуль «Компьютерный класс Дистант»

1. Анимация на Scratch. Программирование для детей. – РОСМЭН, 2019. – 128 с.
2. Всероссийская акция час кода [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.coderussia.ru> (Дата обращения: 22.08.2023).
3. Гурский Юрий. «Photoshop 7 трюки и эффекты», Минск, Питер, 2005г.
4. Гутер Р.С., Полунов Ю.Л. От абака до компьютера. - М., Знание, 1975. 192 с.+1 л. илл. («Жизнь замечательных идей»).
5. Зарецкий А.В., Труханов А. В. А я был в компьютерном городе: Для мл. шк. возраста/ Зарецкий А.В., Труханов А. В., Зарецкая М.О.; Худож. Э.Л. Десятник. - М.: Просвещение, 1991. - 191с.: ил.
6. Клуб фанатов Lego Mindstorms [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.lego56.ru> (Дата обращения: 22.08.2023).
7. Макарова П.В «Информатика: учебник», М., «Финансы и статистика», 2000.
8. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с.
9. Окулов С. Основы программирования. Изд. Москва. Лаборатория базовых знаний, 2002. – 145 с.

10. Петрова Н. «Компьютерная графика и анимация», М., 2006. – 235 с.
11. Разработка роботов [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.robot-develop.org> (Дата обращения: 22.08.2023).
12. Рик Альтман и др. «Microsoft Office PowerPoint 2003», Москва, Питер, 2004г.
13. Робототехника для школ и вузов [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.nnxt.blogspot.ru> (Дата обращения: 22.08.2023).
14. Роботы и робототехника [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.prorobot.ru> (Дата обращения: 22.08.2023)
15. Сайт о нестандартном маркетинге и рекламе <http://www.fiolet-korova.ru> (Дата обращения: 22.08.2023).
16. Самоучитель JavaScript\В.В.Дунаев. - СПб.: Питер,2003.-395с.:илл.
17. Серия: Энциклопедия для детей. – М.: Издательства: Мир энциклопедий Аванта +, Астрель (2009 г.). - 512 стр.
18. Симонович С.В «Интернет для школьников», М, «Десс Ком», 2000.
19. Симонович С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей. - М.: Аст-пресс., 2003.- 368., с илл.
20. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. - М.: АСТ, 2005 – 80 с.
21. Татарникова Л. «Web-конструирование», Томск, 2003. – 143 с.
22. Топорков С. С. «Трюки и эффекты в Photoshop CS2», Москва, ДМК, 2005г. – 264 с.
23. Холмогоров В. Основы Web- мастерства. Учебный курс..., СПб: Питер, 2001г. – 127 с.

Приложения

1	Рецензии на программу	50
2	Рабочие программы по модулям	61
3	Методики мониторинга	75
3.1.	ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА ИЗУЧЕНИЯ УРОВНЯ ВОСПИТАННОСТИ М.И.ШИЛОВОЙ (адаптированная)	75
3.2.	МЕТОДИКА «СРАВНЕНИЕ ПОНЯТИЙ» ВЫГОТСКОГО Л.С (адаптированная)	81
3.3.	МЕТОДИКА «ИЗУЧЕНИЕ ЛОГИЧЕСКОЙ И МЕХАНИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ» (Н.Г. Молодцова)	83
3.4.	ОЦЕНКА УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ И.С. Фишмана	85
3.5.	МЕТОДИКА ВЫЯВЛЕНИЯ УРОВНЕЙ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ (составлена на основе материалов пособия Р. В. Овчаровой «Справочная книга школьного психолога»)	87
3.6.	МЕТОДИКА «ОЦЕНКА СПОСОБНОСТЕЙ К САМОРАЗВИТИЮ» В.И. Андреева	89
4	Рейтинг-карта	92
4.1.	РЕЙТИНГ-КАРТА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИТОГОВОГО УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ	92
4.2.	РЕЙТИНГ КАРТА ОПРЕДЕЛЕНИЯ УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ ОЦЕНКА ПРОИЗВОДИТСЯ ПЕДАГОГОМ	92
5	Входная анкета	93

**Рецензия
на дополнительную общеразвивающую образовательную программу
«Graff-nest»**

Данная программа разработана на базе авторской программы Н. З. Фроловой, педагога высшей квалификационной категории, «Graff». Авторская программа Н. З. Фроловой, разработанная в 2002 г., — лауреат регионального этапа VIII Всероссийского конкурса авторских образовательных программ дополнительного образования детей (2008 год), дипломант VIII Всероссийского конкурса авторских образовательных программ дополнительного образования детей (2008 год). С момента разработки программа неоднократно корректировалась автором. Результативность обучения по программе подтверждена существенной позитивной динамикой формирования информационных и социально-значимых компетенций воспитанников компьютерного класса их стабильно высокими достижениями в ходе участия в конференциях, выставках и фестивалях различного уровня.

Педагоги Е. Д. Миллер и Ю.А. Подворчан, приступив к работе в компьютерном классе в 2012 г. по программе Н.З. Фроловой, приняли профессионально точное решение – «капитализировать» ресурс одной из лучших в России программ данного направления, разработать на её основе экспериментальные модули, а затем программу, адекватную современной социальной и информационной ситуации, запросам и стартовому уровню обучающихся поколения 2010-х.

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Graff-nest» разработана в августе 2014 г. с учётом основных положений нового ФЗ Об образовании в Российской Федерации от 26.12.2012 г., Приказа Минобрнауки России от 29.08.2013 г. N 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", ФГОС начального общего основного общего и среднего (полного) общего образования.

Программа ориентирована на детей 6-18 лет, рассчитана на 3 и более года обучения. В Пояснительной записке авторы дают характеристику изменившегося запроса и стартового уровня информационной грамотности детей и подростков поколения 2010-х, качественно отличающихся от запроса и уровня их ровесников, приступавших к обучению по программе «Graff» в 2000-х. Гибкость структуры и вариативный характер содержания программы Н.З. Фроловой, основанные на модульном принципе, глубокий социально-педагогический контекст задач и предполагаемых результатов позволили начинающим педагогам, не разрушая замысла и педагогической сути исходной программы, создавать и наращивать собственный авторский продукт – программу «Graff-nest». Е.Д. Миллер и Ю.А. Подворчаном разработаны образовательные модули «Робототехника» и «Клуб инициатив». В стадии оформления находится модуль «Мультетудия». Излишне упоминать о том, что предметное содержание новых модулей находится на пике «спроса» современных детей и подростков.

Цель образовательной программы - развитие творческих способностей детей и приобретение опыта самообразования средствами образовательной среды компьютерного класса. Экспериментальная программа компьютерного класса ориентирована на непрерывную индивидуальную и групповую деятельность детей и подростков по созданию интеллектуального продукта при помощи ПК. Предметом эксперимента является апробация образовательных модулей «Робототехника» и «Клуб инициатив», исследование влияния реализации данных модулей на качество образования воспитанников компьютерного класса (формирование компетенций в сфере IT-технологий, коммуникаций и Интернет-коммуникаций, саморазвития и самообразования, проектно-исследовательской сфере).

Широкий спектр задач программы (познавательные, развивающие, мотивационные, социально-педагогические, культурологические, учебные) соответствует современным

тенденциям развития образования, сформулированным в образовательных стандартах нового поколения. Учебные курсы (компьютерный ликбез, компьютерные технологии, графика и дизайн, макетирование, верстка, дончатная подготовка, робототехника, основы информационной культуры, проектная деятельность) охватывают практически полный спектр предметного материала, на основе которого данные задачи решаются в образовательной деятельности. Формы и методы работы позволяют организовать коллективные, групповые и индивидуальные интересы и потребности воспитанников компьютерного класса и обеспечить достижение комплекса предполагаемых результатов.

Соавторы сохраняют систему мониторинга реализации программы, разработанную и апробированную Н.З. Фроловой, делая акцент на использование технологии портфолио, востребованную современной системой образования.

Результаты апробации экспериментальных модулей, отражённые в Информационной карте программы, позволяют сделать вывод, что педагоги находятся на верном пути.

В процессе апробации экспериментальной программы «Graff-nesi» Е.Д. Миллер и Ю.А. Подворчану предстоит серьёзная работа по созданию учебно-методического комплекса, подтверждающего высокий статус, значимость и востребованность и жизнеспособность данной программы.

Борисаюва Н.В.,
Зам. директора по НМР
МАОУ ДОД ДДТ
г. Белогозера Г. Томска



Рецензия на дополнительную общеразвивающую образовательную программу «Graff-next»

Программа «Graff-next» разработана на базе авторской программы Н. З. Фроловой (педагога высшей квалификационной категории) «Graff», которая является лауреатом регионального этапа VIII Всероссийского конкурса авторских образовательных программ дополнительного образования детей, дипломантом VIII Всероссийского конкурса авторских образовательных программ дополнительного образования детей.

Меняющаяся социальная и информационная реальность подтолкнула педагогов дополнительного образования Е. Д. Миллер и Ю. А. Подворчана разработать на базе программы Н. З. Фроловой экспериментальные модули, а затем и программу, которая отвечает запросам современных детей и подростков, с учётом основных положений нового ФЗ Об образовании в Российской Федерации от 26.12.2012 г., Приказа Минобрнауки России от 29.08.2013 г. N 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", ФГОС начального общего основного общего и среднего (полного) общего образования.

Программа адресована детям 6–18 лет и рассчитана на 3 и более года обучения. Актуальность курса состоит в том, что модульный принцип обучения позволяет максимально продуктивно реализовать поставленные авторами задачи и достигнуть предполагаемых результатов.

Миллер Е. Д. и Подворчан Ю. А. разработали два дополнительных модуля: «Робототехника» и «Клуб инициатив», которые являются наиболее актуальными в среде детей их родителей, молодежи.

Целевое назначение программы – развитие творческих способностей детей и приобретение опыта самообразования средствами образовательной среды компьютерного класса.

Развивающая ценность программы заключается в расширении кругозора обучающихся, формировании навыков работы в различных социальных группах. Дети научатся самостоятельно решать жизненные задачи, используя развиваемые в компьютерном классе компетенции. Участвуя в событиях ДДТ, различных конкурсах, конференциях, фестивалях, дети получают возможность сформировать

активную жизненную позицию, адекватную самооценку, воспитанники становятся творцами комфортной, творческой атмосферы делового сотрудничества и конкуренции.

Программа содержит все структурные элементы в соответствии с федеральными требованиями к содержанию и оформлению программ дополнительного образования детей:

- титульный лист,
- пояснительную записку,
- учебно-тематический план,
- содержание изучаемого курса,
- методическое обеспечение программы,
- список литературы.

Пояснительная записка раскрывает целостность программы: согласованность цели, задач, ожидаемых результатов и способов их достижения.

Универсальность курса заключается в модульной структуре программы. Любой пришедший воспитанник сможет найти себя в IT-сфере в рамках своего личного интереса, в рамках подходящего модуля, имеется возможность «заказать» интересующую тему, тем самым получить наиболее актуализированные знания или же устранить пробелы школьного курса. Дистанционная форма обучения дает ребятам уникальную возможность попробовать изучить материал самостоятельно, в последствии получив отзыв о проделанной работе от педагога позднее.

В целом программа отвечает широкому спектру запросов предъявляемых со стороны детей, родителей, общества. Авторам программы необходимо дополнительно обеспечить программу методическими разработками. В целом программа рекомендована к реализации.



Фролова Наталья Зиновьевна,
педагог высшей квалификационной категории.

**Рецензия
на дополнительную общеразвивающую
образовательную программу
«Graff-next»**

Муниципального автономного образовательного учреждения
дополнительного образования детей
"Дом детского творчества «У Белого озера» города Томска"

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Graff-next» разработана педагогами дополнительного образования Е.Д. Миллер и Ю.А. Подворчаном на базе авторской программы «Graff» педагога высшей квалификационной категории Н.З. Фроловой.

Целью программы является развитие творческих способностей детей в возрасте от 6 до 18 лет, приобретение ими опыта самообразования, освоение основ проектно-исследовательской деятельности, конструирования, моделирования, макетирования средствами современных компьютерных технологий.

Обучение компьютерным технологиям является важнейшей задачей современного образования, поскольку эти технологии сегодня - норма и часть культуры, подготовка к будущей профессиональной деятельности практически в любой сфере жизни. Школьное образование больше ориентировано на ознакомление школьников с базовым пакетом программного обеспечения, что не вызывает личного интереса и, как следствие, не ведёт к глубокому заинтересованному освоению.

Программы обучения компьютерной грамотности на базе организаций дополнительного образования детей позволяют использовать индивидуальный подход к каждому ребенку, вносят разнообразие в образовательный процесс за счет интерактивных форм обучения, технологий проектно-исследовательской, конструкторской деятельности и обеспечивают практическую направленность обучения.

Образовательная программа «Graff-next» разработана по модульному принципу, что позволяет:

- организовывать группы для обучения с учетом возрастных особенностей и уровня подготовленности;
- организовывать группы для обучения с учетом интересов и привязки к модулям программы.

Программой предусмотрена организация групп детей по 5 человек, что позволяет реализовать индивидуальный подход к каждому ребенку и эффективно проводить обучение.

В состав программы входят следующие модули: «Волшебная мышь» (возраст 6-8 лет, 2 года обучения), «ART-студия» (возраст 8-11 лет, 2 года обучения), «Информационная культура, графика» (возраст 9-12 лет, 2 года обучения), «Компьютерный дизайн» (возраст 8-13 лет, 2 года обучения), «Робототехника» (возраст 9-16 лет, 2 года обучения), «Клуб инициатив» (возраст 8-18 лет, 2 года обучения и более), «Литератор» (возраст 10-17 лет, 1 год обучения), «Фото-ART» (возраст 10-17 лет, 1 год обучения), «Компьютерный дизайнер» (возраст 13-18 лет, 2 года обучения). Такой набор модулей даст возможность школьнику выбрать обучение в соответствии с его интересами, выбрать модуль (или модули) "под себя". Кроме того, имеется возможность изменения тем в модуле. Можно в рамках модуля повторить или углубить школьную программу, и можно изучить что-то новое, что придает всей образовательной программе гибкость.

Задачи программы соответствуют современным тенденциям развития образования, способствуют формированию у детей компетенций, связанных с использованием компьютерной техники и информационных технологий.

Формы работы в каждом модуле программы выбраны в соответствии с возрастными особенностями детей и подростков (игра, викторина, проект, экскурсия, задание и т.п.), что, безусловно, даст положительный эффект при освоении модуля. При обучении предусмотрен контроль над усвоением пройденного материала, возможность интерактивного изучения материала при пропуске занятия.

Для эффективной реализации программы не требуется особого компьютерного оборудования и специализированного программного обеспечения, что тоже является немаловажным фактором.

Актуальность разработанной программы, ее востребованность не вызывает сомнений. Программа направлена на развитие познавательных способностей, создает условия для развития личностных качеств воспитанников, формирует предпосылки для будущего профессионального самоопределения.

Программа дополнительного образования «Граff-пех1» может быть рекомендована для использования в системе дополнительного образования детей.

Директор Института неразрушающего контроля,
профессор кафедры точного приборостроения
Национального исследовательского
Томского политехнического университета,
доктор технических наук



В.Н. Бориков

**Рецензия на дополнительную общеразвивающую образовательную
разноуровневую программу технической направленности «GraFF-next»**

Муниципального автономного образовательного учреждения
дополнительного образования

«Дом детского творчества «У Белого озера» города Томска

Предоставленная на рецензию программа объединения компьютерный класс «GraFF». Авторы программы Миллер Екатерина Дмитриевна, Подворчан Юрий Александрович, является актуальной и востребованной целевой аудиторией. Программа разработана с учётом Федеральных государственных требований к дополнительным общеразвивающим программам, рассчитана на срок обучения 3 года и более лет для детей в возрасте 6-18 лет. Является разноуровневой.

Структура учебной программы соответствует современным требованиям нормативной базы. Заявлена цель обучения - развитие творческих способностей, формирование информационной культуры и компетенций детей и подростков в сфере IT-технологий процессе взаимодействия с образовательной средой компьютерного класса, определены задачи по группам: социально-педагогические, познавательно-мотивационные, учебные, развивающие, культурологические, оздоровительные. В программе определено достаточное количество часов для изучения каждого модуля. Грамотно, с учётом возрастных особенностей детей отобрано содержание занятий и ведущие формы и методы образовательной деятельности. В полной мере представлен учебно-методический комплекс к программе, разработан адекватный мониторинг образовательных результатов.

Анализ представленной учебной программы свидетельствует о высоком уровне научно-методической подготовленности авторов-составителей, широкой профессиональной эрудиции, знаний ключевых особенностей современной системы дополнительного образования, важных особенностей детей поколения «Z» и направлена на формирование навыков 21 века, путем взаимодействия воспитанников объединения с образовательной средой компьютерного класса в процессе создания значимых практических продуктов.

В учебной программе большой упор дается на дизайн и литературу и работу с версткой. Помимо этого можно выделить что существует курс по робототехнике. Данный курс построен на основе Среда программирования Lego Mindstorms NXT 2.0, We Do. Хотелось бы пожелать расширить данный курс и в качестве замечания отметить, что было бы неплохо также дать возможность тогда детям освоить основы программирование, в том числе в других средах или языках высокого уровня. Считаю, что языки программирования вполне могут быть освоены детьми от 12 лет и выше.

Изложенные замечания не влияют на оценку уровня образовательной программы. Надеюсь, что полученные замечания будут приняты к сведению

и на основе них будут внедрены дополнительные курсы в будущем. На основании вышеизложенного считаю, что дополнительная общеразвивающая образовательная разноуровневая программа технической направленности «GraFF-пехт» рекомендована к реализации в системе дополнительного образования.

Доцент кафедры. КТЦ,
Физический факультет ТГУ
к.ф.-м.н.

 А.С. Жевлаков



Рецензия на модуль «Клуб инициатив» дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Graff-next»

Модуль «Клуб инициатив» (Е. Д. Миллер и Ю. А. Подворчан) входит в дополнительную общеразвивающую образовательную программу «Graff-next» и своей целью ставит создание сплоченной команды воспитанников, посещающих занятия компьютерного класса «Graff». Данный модуль также предусматривает воспитание профессиональных компетенций в области проектно-исследовательской и творческой деятельности учащихся.

Выбор в качестве площадки для реализации данного модуля на базе именно компьютерного класса вполне оправданно, так как здесь у обучающихся имеются широкие возможности для сбора и обработки информации в ходе проектной и исследовательской деятельности (электронная библиотека, свободный доступ в Интернет, различная техника: сканер, принтер, проектор, интерактивная доска).

Модуль органично включается в сложившуюся структуру программы «Graff-next» предлагая новые способы ее развития, в частности аккумуляцию полученных учащимися умений и навыков в рамках других дисциплин, а также помогает им творчески реализоваться в процессе подготовки к различным конкурсам и мероприятиям.

Особенности целевой аудитории и тематика курса определяют и методику преподавания, включающую в себя игровые технологии, викторины, уроки-путешествия. Используются мультимедийные презентации, развивающие компьютерные программы, тренажеры, видеофильмы и видеоуроки, технологические карты. Используется метод проектов, коллективные творческие задания и дистанционное обучение.

Такой подход кажется вполне обоснованным и соответствующим ожиданиям: формированию и развитию творческих способностей (любопытность, оригинальность и гибкость мышления, надситуативная активность, интерес к дивергентным задачам, легкость генерирования идей (беглость, продуктивность мышления); метапредметных компетенций обучающихся, высоко востребованных в нашем современном мире (извлекать пользу из опыта; организовывать взаимосвязь своих знаний и упорядочивать их; организовывать свои собственные приёмы изучения; решать проблемы; противостоять неуверенности и сложности; сотрудничать и работать в группе; улаживать разногласия и конфликты; договариваться; включаться в проект; нести ответственность; входить в группу или коллектив и вносить свой вклад; и др.

Вышесказанное позволяет положительно оценить модуль и заложенный в ней потенциал, требующий обязательного развития в самостоятельный учебно-методический комплекс.

Доцент кафедры общего литературоведения,
издательского дела и редактирования ФилФ ТГУ,
к. филол. наук



А. А. Хамнинова
25.11.14

**Рецензия на дополнительную общеразвивающую образовательную
разноуровневую программу технической направленности «Graff-
next»**

Рецензируемая авторская программа разработана Миллер Екатериной Дмитриевной и Подворчан Юрием Александровичем, педагогами Дома детского творчества «У Белого озера» города Томска. Программа рассчитана на детей 6-18 лет, срок реализации программы – 3 года.

Программа содержит все необходимые структурные компоненты, в ней корректно сформулированы цель и задачи. Целью программы является развитие творческих способностей детей и приобретение ими опыта самообразования средствами образовательной среды компьютерного класса. Для достижения цели обучающимся предлагаются следующие курсы и дисциплины: «Волшебная мышь», «ART-студия», «Информационная культура, графика», «Компьютерный дизайн», «Робототехника» и «Клуб инициатив». Авторы охарактеризовали в тексте программы особенности целевой группы, описали условия организации образовательной деятельности, прогнозируемые результаты и способы их проверки.

Актуальность программы авторы обосновывают тем, что школьное «компьютерное» образование, по их мнению, больше ориентировано на сухое и порой скучное ознакомление школьников с базовым пакетом программного обеспечения, что не вызывает личного интереса и, как следствие, не всегда ведет к глубокому освоению. Напротив, в системе дополнительного образования могут быть реализованы программы, позволяющие обеспечить индивидуальный подход к каждому ребенку, вносить разнообразие в образовательный процесс за счет интерактивных форм обучения, технологий проектно-исследовательской и конструкторской деятельности.

Практическая направленность программы определяется тем, что в процессе занятий происходит формирование предметных компетенций в

сфере графического дизайна, конструирования, моделирования, анимации, мультипликации, видеомонтажа, допечатной подготовки материалов и их оформления, Интернет-коммуникации, выраженных в конкретных и востребованных детьми и подростками продуктах. При этом новизна программы обеспечивается уникальностью сочетания модулей, позволяющей сформировать творческую среду свободной и совместной активности детей и педагогов.

Педагогическая целесообразность программы подтверждена высокой сохранностью контингента обучающихся, их достижениями в конкурсах, творческих соревнованиях и в проектно-исследовательской деятельности.

Достоинством программы является модульность, которая создает возможность свободного «вхождения» в детское объединение ребенка любого возраста, стартового уровня, интересов и способностей. Помимо обретения навыков работы с компьютером, программа позволяет воспитанникам обрести и проявить творческие способности, расширить кругозор, интересно и с пользой провести досуг, развить самостоятельность, обязательность, желание познавать и учиться.

Вывод: данная программа составлена на высоком профессиональном уровне, она может быть рекомендована для реализации в учреждениях дополнительного образования детей.

Рецензент

Кандидат педагогических наук, доцент,
доцент кафедры педагогики и психологии
образования Института психологии и педагогики
ФГБОУ ВО «Томский государственный
педагогический университет»,
председатель муниципального общественного совета
по развитию общего образования и дополнительного
образования детей в городе Томске

17 августа 2017 год

В. В. Лобанов



Приложения.2. Учебно-тематические планы модулей
Рабочая программа модуля «Компьютерный класс»

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Компьютерная грамотность				
1.	Вводное занятие, ТБ, История развития ВТ	1	1	2
2.	Информация, информационные процессы, Операционная система MS Windows, пакет программ Microsoft Office	1	1	2
3.	Устройство компьютера, клавиатура, мышь	1	3	4
4.	Рисование в Paint	1	1	2
5.	Устройства ввода/вывода информации	1	1	2
6.	Word	2	2	4
7.	Слепая печать на клавиатуре	1	1	2
8.	PowerPoint	2	2	4
9.	Аттестация по блоку «Компьютерная грамотность»	0	2	2
Робототехника				
10.	История развития вычислительной техники, робототехники	1	1	2
11.	Архитектура конструктора	1	1	2
12.	Основные положения теории алгоритмов	1	1	2
13.	Программирование в среде NXT, Scratch	3	5	8
14.	Конструирование роботов	3	6	10
15.	Аттестация по блоку «Робототехника»	0	2	2
Цифровая грамотность				
16.	Основы цифровой грамотности. Поиск информации. Пароли. Конфиденциальность. Кибербезопасность.	1	1	2
17.	Цифровое благополучие. Кибербуллинг. Публикации. Репутация. Личная информация. Детокс	1	1	2
18.	Общение в Интернете. Цифровой этикет. Здоровье. Конструктивность. Границы	2	2	4
19.	Цифровые возможности. Онлайн-курсы. Социальные сети. Добросовестное использование	2	2	4
20.	Аттестация по блоку «Цифровая грамотность»	0	2	2
Клуб инициатив				
21	Творческие проекты, организация и проведение КТД	2	8	10
	Итого:	27	45	72

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Программирование Scratch»

(дистанционный модуль)

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	2
2.	Основы работы с компьютером	1	1	2
3.	Обзор интерфейса среды программирования Scratch	1	1	2
4.	Знакомство с возможностями среды программирования Scratch	1	1	2
5.	Знакомство со средой программирования Scratch	2	2	4
6.	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	1	1	2
7.	Работа с вкладкой «Звуки». Музыкальное сопровождение	1	1	2
8.	Знакомство с палитрой блоков	3	3	6
9.	Алгоритмы в среде программирования Scratch	1	1	2
10.	Понятие координат на оси X и Y. Разбор понятия «Пространство»	1	1	2
11.	Работа над созданием проекта «Аквариум»*	2	2	4
12.	Работа над созданием проекта «Лечу домой»*	2	2	4
13.	Работа над созданием проекта «Стадион»*	3	3	6
14.	Работа над созданием проекта «Весёлая ферма»*	3	3	6
15.	Работа над созданием проекта «Разноцветные миры»*	3	3	6
16.	Работа над созданием проекта «Лабиринт»*	3	3	6
17.	Работа над созданием проекта «Ловец яблок»*	3	3	6
18.	Работа над созданием проекта «Перейди дорогу»*	3	3	6
19.	Работа над созданием проекта «Битва котов»*	3	3	6
20.	Работа над созданием проекта «Виртуальный питомец»*	3	3	6
21.	Работа над созданием проекта «Жук»*	3	3	6
22.	Работа над созданием проекта «Картина»*	3	3	6
23.	Работа над созданием проекта «Опасный лабиринт»*	3	3	6
24.	Работа над созданием проекта «Дом с приведениями»*	3	3	6
25.	Работа над созданием проекта «Битва в космосе»*	3	3	6
26.	Работа над созданием проекта «Охота на попугаев»*	3	3	6
27.	Знакомство с возможностью добавления расширений в проект	1	1	2
28.	Создание индивидуального проекта	2	8	10
29.	Творческие проекты, организация и проведение КТД*	0	8	8
30.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6
	Всего	62	82	144

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Медиа студия»

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	1	1	2
2.	Жанрово-тематическая классификация видеоконтента: художественные, журналистские, блоггинг	2	2	4
3.	Работа в MS Word	1	1	2
4.	Теория сценаристики	4	4	8
5.	Творческие проекты (создание сценария)	0	6	6
6.	История кинематографа и видеотворчества	2	2	4
7.	Знакомство с техникой: звук, свет, видео	2	4	6
8.	Основы операторского искусства	2	2	4
9.	Творческие проекты (съемка видео)	0	9	9
10.	Основы монтажа	2	5	9
11.	Знакомство с программой Adobe Premiere Pro или аналогом	3	3	6
12.	Творческие проекты	0	10	10
13.	Знакомство с программой Adobe Photoshop CS (панель инструментов, слои, фильтры, настройки изображения)	6	8	14
14.	Основы дизайна	4	4	8
15.	Творческие проекты, организация и проведение КТД	0	10	12
16.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6
17.	Всего	29	79	108

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Информационная культура, графика»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4	2	2	4
2.	История развития ВТ*	2	2	4	2	2	4
3.	Информационные процессы. Работа с источниками информации: книги, интернет, «живые книги». *	2	6	8	2	6	8
4.	Использование полезных приложений на смартфоне	0	2	2	0	2	2
5.	Безопасность в интернете	2	—	2	3	—	2
6.	Устройство ПК*	4	4	8	4	4	8
7.	Направления изобразительного искусства	2	—	2	2	—	2
8.	История фотографии	2	—	2	2	—	2
9.	Программное обеспечение и ОС MS Windows	2	4	6	2	4	6
10.	Проводник, панель управления, обслуживающие программы	2	4	6	2	4	6
11.	Работа с мультимедиа*	2	2	4	2	2	4
12.	Средства работы с текстовой информацией*	2	2	4	2	2	4
13.	Растровая и векторная графика	2	2	4	2	2	4
14.	Работа в программе Paint*	3	3	6	4	3	6
15.	Работа с приложениями MS Office	11	17	28	12	17	28
16.	Программа Adobe Photoshop CS	10	12	22	6	16	22
17.	Анимация в Adobe ImageReady CS	4	4	8	4	4	8
18.	Творческие проекты, организация и проведение КТД	3	15	18	4	15	18
19.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6	0	6	6
	Всего	63	81	144	63	81	144

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Компьютерный дизайн»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теори я	Практик а	Всег о	Теори я	Практик а	Всег о
1.	Вводное занятие, ТБ, История развития ВТ	1	1	2	1	1	2
2.	Знакомство с растровой и векторной графикой. Глубина цвета и цветовые модели.	1	1	2	1	1	2
3.	Общие сведения о программе Adobe Photoshop CS. Знакомство с интерфейсом программы. Создание нового документа. Сохранение документа.	1	1	2	1	1	2
4.	Панель инструментов (первый блок): «Перемещение», группа инструментов ¹ «Прямоугольная область»; группа инструментов «Лассо»; «Быстрое выделение», «Волшебная палочка»; группа инструментов «Рамка»; группа инструментов «Пипетка»	1	3	4	1	3	4
5.	Панель инструментов (второй блок): группа инструментов «Точечная восстанавливающая кисть»; группа инструментов «Кисть»; группа инструментов «Штамп»; группа инструментов «Архивная кисть»; группа инструментов «Ластик»; группа инструментов «Градиент»; группа инструментов «Размытие»; группа инструментов «Осветлитель»	1	3	4	1	3	4

¹ Группа названа по наименованию первого инструмента в перечне.

6.	Панель инструментов (третий блок): группа инструментов «Перо»; группа инструментов «Горизонтальный текст»; группа инструментов «Выделение контура»; группа инструментов «Прямоугольник»; режим «Быстрая маска»	1	3	4	1	3	4
7.	Главное меню программы: «Редактирование», «Изображение», «Коррекция», «Фильтры»	1	1	2	1	1	2
8.	Создание анимации в сети интернет	1	1	2	1	1	2
9.	Индивидуальные и творческие проекты. Подготовка работ к конкурсам и выставкам.	0	12	12	0	12	12
10.	Эффекты в программе Adobe Photoshop CS	2	6	8	2	6	8
11.	Работа с графикой в программе Adobe Photoshop CS	1	5	6	1	5	6
12.	Создание анимации в программе Adobe Photoshop CS	2	6	8	2	6	8
13.	Создание и обработка рисунка в программе Adobe Photoshop CS	2	6	8	2	6	8
14.	Работа с источниками информации. Безопасность в интернете	1	1	2	1	1	2
15.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6	0	6	6
	Всего	16	56	72	16	56	72

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Робототехника»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теория	Практик а	Всего	Теория	Практик а	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4	2	2	4
2.	История развития вычислительной техники, робототехники	2	2	4	2	2	4
3.	Знакомство с ПК	2	4	6	2	4	6
4.	Архитектура конструктора	2	4	6	2	4	6
5.	Основные положения теории алгоритмов	2	2	4	2	2	4
6.	Среда программирования Lego Mindstorms NXT 2.0, We Do	6	10	16	4	12	16
7.	Конструирование роботов	6	8	14	4	10	14
8.	Творческие проекты, организация и проведение КТД	4	4	10	2	6	10
9.	Виды и способы получения информации		2	2		2	2
10.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6	0	6	6
	Итого:	28	44	72	20	52	72

Рабочая программа модуля «Клуб инициатив»

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4
2.	Основы проектной деятельности	2	4	6
3.	Основы социального проектирования	2	2	4
4.	Основы информационной культуры	2	2	4
5.	Основы исследовательской деятельности	2	4	6
6.	Основы социологического исследования	2	2	4
7.	Организация и проведение КТД	2	12	14
8.	Создание и работа над проектом/исследованием: Определение проблемы/выдвижение гипотезы для создания проекта/исследования. Оформление дневника проекта. Создание проекта, исследование. Защита и оценка готового продукта. *	0	14	14
9.	Создание и работа над рефератом/статьей/тезисами: подготовка и оформление результатов самостоятельной учебной и познавательной работы учащихся*	0	14	14
10.	Способы получения информации: книги, интернет, «живые книги»		2	2
	Итого	14	58	72

* возможны изменения в плане по запросу учащихся. Тематика проектов/исследований/рефератов/статей определяется учащимися самостоятельно.

Рабочая программа модуля «Литератор»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теори я	Практик а	Всег о	Теори я	Практик а	Всег о
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4	2	2	4
2.	История развития ВТ*	2	2	4	2	2	4
3.	Устройство ПК*	2	2	4	2	2	4
4.	Программное обеспечение и ОС MS Windows *	1	1	2	1	1	2
5.	Проводник, панель управления, обслуживающие программы	1	1	2	1	1	2
6.	Средства работы с текстовой информацией*	2	2	4	2	2	4
7.	Растровая и векторная графика. Законы цветопередачи	2	2	4	2	2	4
8.	Работа в программе Paint*	4	4	8	4	4	8
9.	Работа в MS Word	5	5	10	3	7	10
10.	Работа в MS PowerPoint*	2	2	4	2	2	4
11.	Обзор программ MS Office	2	2	4	2	2	4
12.	Предпечатная подготовка материалов	2	2	4	2	2	4
13.	Adobe InDesign	2	4	6	2	4	6
14.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6	0	6	6
	Итого	32	40	72	30	42	72

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Фото-ART»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4	2	2	4
2.	История развития ВТ*	2	2	4	2	2	4
3.	История фотографии, основы фотоискусства*	2	0	2	2	0	2
4.	Устройство ПК*	2	2	4	2	2	4
5.	Программное обеспечение и ОС MS Windows XP*	1	1	2	1	1	2
6.	Проводник, панель управления, обслуживающие программы	1	1	2	1	1	2
7.	Средства работы с текстовой информацией*	2	2	4	2	2	4
8.	Обзор программ MS Office*	2	2	4	2	2	4
9.	Растровая и векторная графика	2	2	4	2	2	4
10.	Предпечатная подготовка материалов	1	1	2	1	1	2
11.	Программа Adobe Photoshop CS	7	15	22	6	19	22
12.	Adobe Illustrator CS	4	8	12	2	10	12
13.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый		6	6		6	6
	Итого	28	44	72	25	47	72

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Медиа-дизайнер»

	Тема	Количество часов					
		1 год обучения			2 год обучения		
		Теори я	Практик а	Всего	Теори я	Практик а	Всего
1.	Вводное занятие, ТБ	2	2	4	2	2	4
2.	Растровая и векторная графика	2	2	4	2	2	4
3.	Введение в дизайн	8	8	16	6	10	16
4.	Программа Macromedia Flash*	6	6	12	6	6	12
5.	Создание, оформление и подготовка графики в печать	2	2	4	2	2	4
6.	Программа Adobe Photoshop CS	10	10	20	8	12	20
7.	Adobe Illustrator CS*	10	14	24	8	16	24
8.	CorelDraw12	14	16	30	12	18	30
9.	Adobe PageMaker 7.0*	14	6	10	2	8	10
10.	Творческие проекты, организация и проведение КТД		14*	14*		14*	14*
11.	Мониторинг: входной, промежуточный, итоговый	0	6	6	0	6	6
	Итого	58	86	144	48	96	144

* возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Цифровая экология»

Базовый уровень

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Интернет – возможность для самореализации (аппаратные устройства для работы в Интернет, основные площадки для самореализации: от ютюба и блога до сервисов по верстке собственных книг; примеры людей, которые приобрели популярность, состоялись профессионально в интернете; интернет-профессии, фриланс, удаленная работа, дистанционное обучение).	6	10	16
2.	Поисковые системы (Яндекс, Mail, Google).	2	4	9
3.	Почтовые службы (Яндекс, Mail, Google, Icloud).	2	4	6
4.	Передача и получение файлов (подготовка файлов, общеиспользуемые форматы, файлообменники, архивы).	2	2	4
5.	Социальные сети (ВК, Одноклассники, Twitter, Instagram, youtube, этикет общения в личной переписке через мессенджеры и в официальной переписке; зачем нужны лайки, смайлики, хэштеги, тайм-менеджмент в сетях, мой интернет-образ для посторонних в сети или как позиционировать себя в сети; почему незнакомец пишет в личку; какую информацию можно/нельзя размещать о себе и о своих детях; мошенничество в сети).	1	7	
6.	Работа в «облаках» (Яндекс-диск, mail-облако, Icloud, google-диск, google-формы, google-таблицы).	1	3	4
7.	Теория поколений: как каждый из нас живет в цифровом мире (специфика поколений X, Y, Z и их жизнь в цифровой среде; почему современные дети смешивают реальную и виртуальную жизнь; сильные и слабые стороны психофизического развития современных детей).	2	2	4
8.	Информационная безопасность (как оградить себя от вредной и лишней информации, «информационный шум», «информационные перегрузки»).	2	6	8
9.	Интернет-психология (почему лайки так важны; интернет и киберзависимость; почему ради просмотров на ютубе люди рискуют жизнью).	4	4	8
10.	Детокс (нужен ли, кому нужен, в каком объеме, как организовать).	2	6	8
	Итого	24	48	72

возможны изменения в плане по запросу учащихся

Продвинутый уровень

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Теория поколений: как каждый из нас живет в цифровом мире (специфика поколений X, Y, Z и их жизнь в цифровой среде; почему современные дети смешивают реальную и виртуальную жизнь; сильные и слабые стороны психофизического развития современных детей).	2	2	4
2.	Цифровой этикет (цифровая коммуникация; этикет общения в личной переписке через мессенджеры и в официальной переписке; зачем нужны лайки, смайлики, хэштеги).	2	7	9
3.	Цифровая и информационная безопасность (системы родительского контроля; системы безопасных платежей и специальные детские банковские карты; как оградить себя от	2	9	11

	вредной и лишней информации; тайм-менеджмент в социальных сетях).			
4.	Личная кибербезопасность (мой интернет-образ для посторонних в сети или как позиционировать себя в сети; почему незнакомец пишет в личку; какую информацию можно/нельзя размещать о себе и о своих детях; мошенничество в сети).	2	10	12
5.	Гаджеты – изобретения, способные облегчить жизнь (какие гаджеты существуют; какие возможности открывают; чем могут быть полезны; топовые приложения для родителей и детей; приложения для того, чтобы сделать жизнь проще и быстрее; интернет-ресурсы, полезные для родителей и детей; ведущие образовательные интернет-ресурсы).	4	5	9
6.	Интернет-психология (почему лайки так важны; интернет и киберзависимость; почему ради просмотров на ютубе люди рискуют жизнью).	4	4	8
7.	Интернет – возможность для самореализации (основные площадки для самореализации: от ютуба и блога до сервисов по верстке собственных книг; примеры людей, которые приобрели популярность, состоялись профессионально в интернете; интернет-профессии, фриланс, удаленная работа, дистанционное обучение).	4	8	12
8.	Детокс (нужен ли, кому нужен, в каком объеме, как организовать).	2	6	8
	Итого	21	51	72

возможны изменения в плане по запросу учащихся

Рабочая программа модуля «Компьютерный класс Дистант»

	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
Компьютерная грамотность				
1.	Вводное занятие. ТБ. Что такое информатика?	1	1	2
2.	Компьютер. Робот. Алгоритм. Щелчок мыши	1	3	4
3.	Составные части компьютера. Перетаскивание	1	1	2
4.	Устройства ввода. Выбор в списке. Флажки. Радиокнопки	1	1	2
5.	Устройства вывода. Набор текста	1	1	2
6.	Устройства ввода-вывода. Набор текста	1	3	4
7.	Аттестация по блоку «Компьютерная грамотность»	0	2	2
Программирование				
1.	Вводное занятие. Знакомство со Scratch. Конструирование	1	3	4
2.	Спрайты. Костюмы. Скрипты. Звуки. Программирование игры	2	4	6
3.	Повороты спрайта. Программирование игры	1	1	2
4.	Направления спрайта. Программирование игры	1	3	4
5.	Аттестация по блоку «Программирование»	0	2	2
Дизайн				
1.	Вводное занятие. Выделение. Перенос. Копирование. Удаление. Рисование	1	3	4
2.	Слои: растяжения, сжатия. Рисование	1	3	4
3.	Преобразования: отражения, повороты, наклоны. Рисование	1	3	4
4.	Линии. Фигуры. Текст. Рисование	1	3	4
5.	Аттестация по блоку «Дизайн»	0	2	2
Цифровая грамотность				
1.	Основы цифровой грамотности. Поиск информации. Пароли. Конфиденциальность. Кибербезопасность. Польза	2	2	4
2.	Цифровое благополучие. Кибербуллинг. Публикации. Репутация. Личная информация. Детокс	1	1	2
3.	Общение в Интернете. Цифровой этикет. Здоровье. Конструктивность. Границы	1	1	2
4.	Цифровые возможности. Онлайн-курсы. Социальные сети. Добросовестное использование	2	2	4
5.	Нейросети для творчества и образования	2	2	4
6.	Аттестация по блоку «Цифровая грамотность»	0	2	2
	Итого	23	49	72

возможны изменения в плане по запросу учащихся

3.1. ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА ИЗУЧЕНИЯ УРОВНЯ
ВОСПИТАННОСТИ М.И.ШИЛОВОЙ
(адаптированная)

Данная методика применяется для диагностики воспитанности учащихся 5-11 классов.

Отношение	Показатели воспитанности	Признаки проявления воспитанности			
		Ярко проявляются	Проявляются	Слабо проявляются	Не проявляются
К обществу	Долг и ответственность	Выполняет общественные поручения охотно и с желанием, ответственно, требует такого же отношения от других	Выполняет общественные поручения охотно, ответственно, но не требует этого от других	Неохотно выполняет поручения, только при условии контроля со стороны учителей и товарищей	Уклоняется от общественных поручений, безответствен
	Бережливость	Бережет имущество, призывает к этому и других	Сам бережлив, но не интересуется, бережливы ли его товарищи	Проявляет бережливость, если чувствует контроль со стороны учителей, старших товарищей	Небережлив, наносит ущерб школьному имуществу и восстанавливает его лишь после настоятельных требований
К труду	Дисциплинированность	Примерно ведет себя, соблюдает правила поведения в школе, на улице, дома, требует этих качеств от других	Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует хорошего поведения от других	Соблюдает правила поведения при условии требовательности и контроля со стороны взрослых товарищей	И при наличии требований со стороны педагогов и товарищей нарушает дисциплину, слабо реагирует на внешние воздействия
	Ответственное отношение к учению	Учится в полную силу, проявляет интерес к знаниям, трудолюбив и прилежен, добивается хороших результатов в учении, сам охотно помогает товарищам	Учится в полную силу, проявляет интерес к знаниям, хорошо учится сам, но товарищам помогает лишь тогда, когда поручают или просят	Учится не в полную силу, сам не проявляет интереса к учению, требует постоянного контроля, безразличен к учебе товарищей	Несмотря на контроль, не проявляет интереса к учению и прилежанию, учится плохо
	Отношение к общественно полезному труду (трудолюбие)	Понимает общественную ценность труда, проявляет интерес к нему, добросовестно относится к самообслуживанию и другим видам труда, умело организует труд других	Понимает общественную ценность труда, проявляет интерес и добросовестное отношение к труду, но других на общественно полезный труд не организует и не побуждает	Трудится при наличии соревнования, требований и контроля со стороны педагогов и товарищей	Не любит труд, стремится уклониться от него даже при наличии требований и контроля

К людям	Коллективизм и товарищество	Общительный, уважает интересы коллектива, сам охотно отзывается на просьбы товарищей, организует полезные дела коллектива	Общительный, считается с интересами коллектива, охотно выполняет поручения, но сам не организует полезные дела	Не очень общительный, отзывается на просьбы товарищей, но в делах коллектива участвует неохотно	Необщительный, эгоистичный
	Толерантность, доброта и отзывчивость	Добрый, заботливый, охотно помогает всем, кто нуждается в его помощи, толерантен к окружающим, дружелюбно относится к людям с ограниченными возможностями и другой национальности, требует этого от окружающих, побуждает на добрые дела товарищей	Сам добрый, отзывчивый, всегда поможет в трудную минуту, дружелюбно относится к людям с ограниченными возможностями и к людям другой национальности, но других на добрые дела не мобилизует	Помогает другим, если поручает учитель или коллектив, адекватен к людям с ограниченными возможностями, не проявляет признаков агрессии по отношению к людям другой национальности	Недоброжелатель, груб с товарищами, проявляет агрессию по отношению к людям другой национальности и к людям с ограниченными возможностями
	Честность и правдивость	Верен своему слову, правдив с учителями, товарищами, добросовестно признается в своих проступках и того же требует от других	Верен своему слову, правдив с учителями, товарищами, добросовестно признается в своих проступках, но не требует честности и правдивости от других	Не всегда выполняет обещания, не сразу признается в своих проступках, а лишь после осуждения старшими и товарищами	Часто неискренен, обманывает учителей, старших
К себе	Простота и скромность	Прост и скромн, одобряет эти качества у других	Сам прост и скромн, но не интересуется, обладают ли этими качествами окружающие его люди	Прост и скромн в присутствии старших и педагогов	Держится высокомерно, пренебрежителен о отношению к товарищам
К культуре	Культурный уровень	Много читает, охотно посещает культурные центры. Разбирается в музыке, живописи. Охотно делится своими знаниями с товарищами, привлекает их к культурной жизни	Любит читать. Посещает культурные центры. Проявляет интерес к живописи и музыке, но интересуется всем этим только для себя. Не привлекает товарищей к культурной жизни	Читает. Посещает культурные центры. Иногда посещает музеи, выставки. Но все это делает только по совету или настоянию взрослых: педагогов, родителей	Не хочет читать художественную литературу, отказывается посещать культурные центры. Не проявляет интереса к культуре, искусству

При определении уровня воспитанности по каждому показателю необходимо пользоваться диагностической таблицей. Оценка записывается условным обозначением:

Я – ярко проявляется (5 баллов);

П – проявляется (4 балла);
 СП – слабо проявляется (3 балла);
 НП – не проявляется (2 балла).

		Учащийся 1	Учащийся 2	...
Отношени е	Показатели воспитанности			
К обществу	Долг и ответственность			
	Бережливость			
К труду	Дисциплинированность			
	Ответственное отношение к учению			
	Отношение к общественно полезному труду (трудолюбие)			
К людям	Коллективизм и товарищество			
	Толерантность, доброта и отзывчивость			
	Честность и правдивость			
К себе	Простота и скромность			
К культуре	Культурный уровень			
Сумма				
Сумма/10				

**Итоговая оценка выводится как среднеарифметическое (сумма баллов делится на 10).
 Таблица соотношения уровней воспитанности по методике М.И Шиловой и системы
 ВСОКО реализации разноуровневых программ ДДТ**

Методика М.И. Шиловой		Мониторинг качества освоения программы ДДТ	
Кол-во баллов	Уровень воспитанности	Кол-во баллов	Уровень освоения программы
2	низкий	0	предстартовый
2,1-2,3		1	
2,4-2,6		2	
2,7-2,8		3	
2,9-3,1	средний	4	стартовый
3,2-3,5		5	
3,6-3,8		6	
3,9-4,1	хороший	7	базовый
4,2-4,4		8	
4,5-4,7	высокий	9	продвинутый
4,8-5		10	

Определение уровня воспитанности (анкета) Н.П. Капустин, М.И. Шилова

Объединение _____ учащийся _____

1	Долг и ответственность					
1	Считаю для себя важным добиваться, чтобы коллектив моего класса работал лучше.	4	3	2	1	0
2	Вношу предложения по совершенствованию работы класса.	4	3	2	1	0
3	Самостоятельно организую отдельные мероприятия в классе.	4	3	2	1	0
4	Участвую в подведении итогов работы класса, в определении ближайших задач.	4	3	2	1	0
2	Бережливость					
1	Аккуратно пользуюсь библиотечными книгами.	4	3	2	1	0
2	Бережно отношусь к школьной мебели (не рисую, не черчу на партах).	4	3	2	1	0
3	Бережно отношусь к своей одежде (слежу за чистотой и опрятностью).	4	3	2	1	0
4	Экономлю природные ресурсы (электроэнергию, воду бумагу - до конца использую тетради.).	4	3	2	1	0
3	Дисциплинированность					
1	Знаю и соблюдаю правила, записанные в Уставе школы.	4	3	2	1	0
2	Всегда внимателен на уроках, не мешаю слушать другим объяснения учителя.	4	3	2	1	0
3	Участвую во внеклассных мероприятиях, проводимых в классе (в школе).	4	3	2	1	0
4	Осознаю свою ответственность за результаты работы в коллективе класса.	4	3	2	1	0
4	Ответственное отношение к учебе					
1	Прихожу в школу с выполненным домашним заданием.	4	3	2	1	0
2	При подготовке домашнего задания стараюсь не прибегать к помощи взрослых.	4	3	2	1	0
3	Использую дополнительную литературу пользуюсь средствами Интернета).	4	3	2	1	0
4	Аккуратен, исполнитель, точен.	4	3	2	1	0
5	Отношение к общественному труду					
1	Своевременно и точно выполняю порученные мне задания.	4	3	2	1	0
2	Принимаю участие в трудовых рейдах (уборке класса, школы, пришкольного участка, сборе макулатуры).	4	3	2	1	0
3	Выполняю трудовые поручения родителей.	4	3	2	1	0
4	Добросовестно выполняю все поручения.	4	3	2	1	0
6	Коллективизм, чувство товарищества					
1	Удовлетворен отношением моих товарищей к другим классам.	4	3	2	1	0
2	Готов отстаивать интересы всего коллектива школы в других коллективах и общественных организациях.	4	3	2	1	0
3	Готов помочь своим одноклассникам выполнять домашнее задание или поручения взрослых.	4	3	2	1	0
4	Готов ответить за результаты своей работы и за результаты работы своих товарищей.	4	3	2	1	0
7	Доброта и отзывчивость					
1	Стремлюсь помочь другим ученикам, а также младшим в разрешении трудностей, возникающих перед ними.	4	3	2	1	0
2	Вежлив со взрослыми, уступаю места старшим.	4	3	2	1	0
3	Не реагирую на случайные столкновения в школьных вестибюлях, помогаю младшим	4	3	2	1	0
4	Ко мне всегда можно обратиться за помощью.	4	3	2	1	0

8	Честность и справедливость					
1	Считаю, что необходимо отвечать за свои поступки.	4	3	2	1	0
2	Честно сознаюсь, если что-то натворил.	4	3	2	1	0
3	Осуждаю своего товарища, если он рассказал взрослому о проступке товарища без его присутствия при разговоре.	4	3	2	1	0
4	Открыто и смело высказываю свое мнение перед любым коллективом.	4	3	2	1	0
9	Простота и скромность					
1	Говоря о своих успехах, не забываю об успехах товарищей.	4	3	2	1	0
2	Понимаю, что человека уважают не за деньги.	4	3	2	1	0
3	Иногда люблю похвастаться.	4	3	2	1	0
4	Могу дружить с девочками и мальчиками другой национальности	4	3	2	1	0
10	Культурный уровень					
1	Посещаю музеи, выставки, театры не реже одного раза в месяц.	4	3	2	1	0
2	Среди телевизионных передач смотрю учебные, познавательные фильмы (из жизни растительного и животного миров, передачи, посвященные жизни и деятельности писателей, артистов кино...) Слушаю не только современную музыку, эстрадную, но и классическую.	4	3	2	1	0
3	Слежу за своей речью, не допускаю, чтобы при моем присутствии говорили грубо, некорректно, нецензурно.	4	3	2	1	0
4	Соблюдаю правила поведения в общественных местах (в том числе транспорте)	4	3	2	1	0

Расчет делать по каждому пункту.

Инструкция для детей: «Прочитайте вопросы анкеты и постарайтесь долго не задумываться. Ответьте на них, оценивая себя по 4-балльной шкале. (расшифровка дана на доске)»

«0» - всегда нет или никогда.

«1» - очень редко, чаще случайно.

«2» - чаще нет, чем да, иногда вспоминаю.

«3» - чаще да, чем нет, иногда забываю.

«4» - всегда да, постоянно.

Результаты одного пункта складываются и делятся на 16 (максимальное кол-во баллов)
 $(3+4+3+4)/16$

Затем складываются показатели по всем пунктам и делятся на 10.

$(1+0,9+0,7+0,6+0,5+1+1+1+0,2+1)/10$

До 0,5 – низкий уровень воспитанности

0,6- уровень воспитанности ниже среднего

0,7 -0,8 средний уровень воспитанности

До 0,9 уровень воспитанности выше среднего

1- высокий уровень воспитанности

Затем складываются показатели каждого ученика и делятся на количество учащихся, получаем уровень воспитанности класса. (от учеников).

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА

№	ФИО уч-ся	Долг и ответственность	Бережливость	Дисциплинированность	Ответственное отношение к учебе	Отношение к обществу в трудов	Коллективизм, чувство товарищества	Доброта и отзывчивость	Честность и справедливость	Простота и скромность	Культурный уровень	Итого
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
	Итого= сумма / 10											

3.2. МЕТОДИКА «СРАВНЕНИЕ ПОНЯТИЙ» ВЫГОТСКОГО Л.С.

(адаптированная)

Данная методика относится к классическим, использующимся для усвоения процессов анализа и синтеза. Может быть применена для изучения мышления школьников любого возраста.

Цель: исследование операций сравнения, анализа и синтеза в мышлении детей и подростков.

Материал: несколько пар слов для сравнения, отпечатанных на листе бумаги.

Ход выполнения задания.

Ход выполнения: испытуемый читает заданные пары слов и отвечает относительно каждой пары на вопрос: «Чем они похожи?», а затем на вопрос: «Чем они отличаются?». Все ответы полностью записываются в протокол.

Исследователь на первых примерах может разъяснить испытуемому непонятные ему моменты, а также должен настаивать на соблюдении испытуемым последовательности выполнения задания: вначале описание сходства, а потом различий.

Выясняя сходство понятий, ученик должен назвать (выделить) общий существенный признак. Например, «вечер» и «утро» сходны тем, что эти части дня различны тем, что «утро» - начало дня, а «вечер» - его конец. Неумение выделить эти признаки свидетельствуют о слабости операций анализа синтеза, обобщения, склонности к конкретному мышлению.

Набор содержит понятия разной степени общности, а также и вовсе несравнимые понятия.

- | | |
|---------------------------------------|-----------------------|
| 1. Утро – вечер | 16. Ворона - воробей |
| 2. Корова - лошадь | 17. Волк - луна |
| 3. Летчик - танкист | 18. Молоко - вода |
| 4. Лыжи - коньки | 19. Ветер - соль |
| 5. Трамвай - автобус | 20. Золото - серебро |
| 6. Озеро - река | 21. Сани - телега |
| 7. Река - птица | 22. Очки - деньги |
| 8. Дождь - снег | 23. Воробей - курица |
| 9. Поезд - самолет | 24. Кошка - яблоко |
| 10. Ось - оса | 25. Вечер - утро |
| 11. Обман - ошибка | 26. Дуб - береза |
| 12. стакан - петух | 27. Голод - жажда |
| 13. Маленькая девочка - большая кукла | 28. Сказка - песня |
| 14. Ботинок - карандаш | 29. Корзина - сова |
| 15. Яблоко - вишня | 30. Картина – портрет |

Материал к методике (сокращенный)

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| Утро - вечер. | Яблоко - вишня. |
| Корова - лошадь. | Лев - собака. |
| Летчик - танкист. | Ворона - воробей. |
| Лыжи- коньки. | Молоко - вода. |
| Трамвай - автобус. | Золото - серебро. |
| Река - озеро. | Сани - телега. |
| Велосипед - мотоцикл. | Воробей - курица. |
| Собака - кошка. | Дуб - береза. |
| Ворона - рыба. | Сказка - песня. |
| Лев - тигр. | Картина - портрет. |
| Поезд - самолет. | Лошадь - всадник. |
| Обман - ошибка. | Кошка - яблоко. |
| Ботинок - карандаш. | Голод - жажда. |

Методика апробирована, пригодна для исследования детей и взрослых разного образовательного уровня. Она очень удобна при необходимости повторных исследований испытуемых для оценки изменчивости их состояния.

При оценке ответов испытуемых следует учитывать, удастся ли им выделить существенные признаки сходства и различия понятий. Неумение выделить признаки сходства, а также существенные признаки различия свидетельствует о слабости обобщений испытуемого, о склонности его к конкретному мышлению.

В списке имеются и «несравнимые понятия» (река - птица; стакан - петух; ботинок - карандаш; волк - луна; ветер - соль; очки - деньги; кошка - яблоко). Предъявляя такую пару, не надо спешить с разъяснениями. Если ребенок растерян, то ему можно подсказать, что здесь встречаются слова, которые не сравнимы. В дальнейшем такие пояснения не делаются. Дело в том, что эти пары слов подобраны так, что провоцируют конкретное «ситуативное» высказывание. Помимо конкретности мышления, можно увидеть еще и «соскальзывание», что свидетельствует о неустойчивости ума. Если ученик настаивает на сравнимости несравнимых понятий и придумывает неестественные объяснения - есть основание предполагать резонерство, склонность к демагогии.

Анализ результатов.

Количественная обработка заключается в подсчете числа черт сходства и различия.

- а) Высокий уровень - 12-13 черт.
- б) Средний уровень - от 8 до 11 черт.
- в) Низкий уровень - менее 8 черт.

Для мониторинговых карт

0-5 – низкий (недостаточный) (0-1 соответствуют 0 и 1 баллу, 2-3 соответствуют 2 баллам, соответствуют 4-5 соответствуют 3 баллам)

6-8 – средний (достаточный) (соответствуют 4-6 баллам)

9-11 – оптимальный (9 и 10 соответствуют 7 баллам, 11 соответствует 8 баллам)

12-13 – высокий (соответствуют 9-10 баллам)

Учитывается то, насколько испытуемый может выделять существенные признаки сходства и различия понятий. Неумение выделять эти признаки свидетельствуют о слабости обобщений и склонности к конкретному мышлению. Кроме того, исследователю надо обратить внимание на то, как испытуемый выполняет требования, касающиеся заданной последовательности. При выполнении заданий, что ему дается легче - нахождение сходств или различий.

	Сходство	Различие
Утро - вечер		
Корова - лошадь		
Летчик - танкист		
Льжи- коньки		
Трамвай - автобус		
Река - озеро		
Велосипед - мотоцикл		
Собака - кошка		
Ворона - рыба		
Лев - тигр		
Поезд - самолет		
Обман - ошибка		
Ботинок - карандаш		

3.3. МЕТОДИКА «ИЗУЧЕНИЕ ЛОГИЧЕСКОЙ И МЕХАНИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ»

(Н.Г. Молодцова)

Цель: исследование логической и механической памяти методом запоминания двух рядов слов.

Оборудование: два ряда слов (в первом ряду между словами существует смысловая связь, во втором ряду отсутствует), секундомер.

Первый ряд:

- кукла – играть
- курица – яйцо
- ножницы – резать
- лошадь – сено
- книга – учитель
- бабочка – муха
- снег – зима
- лампа – вечер
- щетка – зубы
- корова – молоко

Второй ряд:

- жук – кресло
- компас – клей
- колокольчик – стрела
- синица – сестра
- лейка – трамвай
- ботинки – самовар
- спичка – графин
- шляпа – пчела
- рыба – пожар
- пила – яичница

Порядок исследования. Ученику сообщают, что будут прочитаны пары слов, которые он должен запомнить. Экспериментатор читает испытуемому десять пар слов первого ряда (интервал между парой – пять секунд). После десятисекундного перерыва читаются левые слова ряда (с интервалом десять секунд), а испытуемый записывает запомнившиеся слова правой половины ряда. Аналогичная работа проводится со словами второго ряда.

Обработка и анализ результатов. Результаты исследования заносятся в следующую таблицу.

Объем смысловой и механической памяти

Объем смысловой памяти			Объем механической памяти		
Количество слов первого ряда (А)	Количество запомнившихся слов (В)	Коэффициент смысловой памяти $C=B/A$	Количество слов второго ряда (Б)	Количество запомнившихся слов (В)	Коэффициент механической памяти $C=B/Б$

Для мониторинговых карт:

0 - 0,3 – низкий (соответствуют 0-3 баллам)

0,4 - 0,6 – достаточный (соответствуют 4-6 баллам)

0,7 - 0,8 – оптимальный (соответствуют 7-8 баллам)

0,9 - 1 – высокий (соответствуют 9-10 баллам)

Каждый коэффициент оценивается по отдельности. Если коэффициенты находятся на разных уровнях, то итог определяется по меньшему показателю: например, если коэффициент логической памяти равен 0,9, а коэффициент механической памяти – 0,6, то общий объем памяти будет на достаточном уровне.

Ход. Испытуемым зачитывают слова. Они должны постараться запомнить их попарно. Затем экспериментатор прочитывает только первое слово каждой пары, а испытуемые записывают второе.

СЕРИЯ А

кукла – играть,
 курица – яйцо,
 ножницы – резать,
 лошадь – сено,
 книга – учить,
 бабочка – муха,
 щетка – зубы,
 барабан – пионер,
 снег – зима,
 петух – кричать,
 чернила – тетрадь,
 корова – молоко,
 паровоз – ехать,
 груша – компот,
 лампа – вечер.

СЕРИЯ Б.

жук – кресло,
 перо – вода,
 очки – ошибка,
 колокольчик – память,
 голубь – отец,
 лейка – трамвай,
 гребенка – ветер,
 сапоги – котел,
 замок – мать,
 спичка – овца,
 терка – море,
 салазки – завод,
 рыба – пожар,
 тополь – кисель

Обработка результатов. По каждому опыту требуется подсчитать количество правильно воспроизведенных слов и количество ошибочных воспроизведений. Результаты занести в таблицу:

Объем логической памяти			Объем механической памяти		
Кол-во слов первого ряда (a_1)	Кол-во запомнившихся слов (b_1)	Коэффициент логической памяти	Кол-во слов второго ряда (a_2)	Кол-во запомнившихся слов (b_2)	Коэффициент механической памяти
		$C_1 = \frac{b_1}{a_1}$			$C_2 = \frac{b_2}{a_2}$

Для мониторинговых карт:

Менее 0,5 - низкий

0,5 - 0,6 - достаточный

0,7 - 0,8 - оптимальный

0,9 - 1 - высокий

Каждый коэффициент оценивается по отдельности. Если коэффициенты находятся на разных уровнях, то итог определяется по меньшему показателю: например, если коэффициент логической памяти равен 0,9, а коэффициент механической памяти – 0,6, то общий объем памяти будет на достаточном уровне.

3.4. ОЦЕНКА УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ
ИНФОРМАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ УЧАЩИХСЯ
И.С. Фишмана

Уровни	Объект деятельности (источник информации)	Деятельность по извлечению и первичной систематизации искомой информации	Деятельность по обработке искомой информации
1.	Один источник, простой, содержащий информацию, касающуюся только заданной темы.	Ученик извлекает информацию по одному заданному основанию.	Ученик излагает информацию, касающуюся вопроса задания.
2.	Два источника, простых, содержащих прямую избыточную информацию по теме (двум темам).	Ученик извлекает и систематизирует информацию по двум заданным основаниям.	Ученик воспроизводит информацию в соответствии с заданием.
3.	Один источник, сложный, содержащий прямую информацию по теме (двум темам).	Ученик извлекает информацию по двум и более заданным основаниям, располагая эти основания по степени важности (главное - второстепенное).	Ученик воспроизводит информацию и предпринимает попытку объяснения порядка следования оснований.
4.	Два источника, сложных, содержащих прямую информацию по двум темам, при этом одна информация конкретизирует другую.	Ученик извлекает информацию по самостоятельно сформулированным основаниям (двум и более) в соответствии с заданием.	Ученик воспроизводит информацию и обосновывает предложенные им основания.
5.	Два и более источников, простых и сложных, содержат прямую и косвенную информацию по двум и более темам, в которых одна информация дополняет другую.	Ученик самостоятельно формулирует основания, исходя из характера полученного задания, ранжирует их и извлекает искомую информацию.	Ученик представляет информацию в виде связного текста (где возможно) , объясняя логику выбора и ранжирования оснований. <i>Объем текста 150-180 слов.</i>
6.	Два и более источников, простых и сложных, содержат прямую и косвенную информацию по двум и более темам, в которых заключена	Ученик извлекает информацию по заданным основаниям, систематизирует ее в рамках сложной заданной структуры, указывая на	Ученик представляет информацию в виде связного текста (где возможно) , указывая на суть противоречия

	противоречивая информация.	обнаруженные противоречия.	<i>Объем текста 150-180 слов.</i>
7.	Два и более источников, простых и сложных, содержат прямую и косвенную информацию по двум и более темам, при этом одна информация пересекается с другой.	Ученик извлекает информацию по самостоятельно сформулированным основаниям, исходя из собственного понимания целей выполняемой работы, систематизирует информацию в рамках самостоятельно избранной/предписанной сложной структуры.	Ученик представляет в виде связного текста информацию, содержащую выводы, на основе критического анализа разных точек зрения или сопоставления собственного опыта и полученной информации. <i>Объем текста 180-200 слов.</i>
8.	Два и более источников, простых и сложных, содержат прямую и косвенную информацию по двум и более темам, при этом одна информация противопоставлена другой.	Ученик извлекает информацию по самостоятельно сформулированным основаниям, исходя из собственного понимания целей выполняемой работы, систематизирует информацию в рамках самостоятельно избранной/предписанной сложной структуры, аргументируя собственную позицию.	Ученик представляет в виде связного текста информацию, содержащую вывод, сделанный на основе информации, подтвержденный собственной аргументацией или данными, полученными в результате обработки информации. <i>Объем текста 180-200 слов.</i>

Для мониторинговых карт:

- 1 соответствует 1-2
- 2 соответствует 3
- 3 соответствует 4-5
- 4 соответствует 6
- 5 соответствует 7
- 6 соответствует 8
- 7 соответствует 9
- 9 соответствует 10

3.5. МЕТОДИКА ВЫЯВЛЕНИЯ УРОВНЕЙ КОММУНИКАТИВНЫХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ УЧАЩИХСЯ (составлена на основе материалов пособия Р. В. Овчаровой «Справочная книга школьного психолога»)

Цель: выявление коммуникативных склонностей учащихся, выявление уровня коммуникативных компетентностей обучающихся.

Ход проведения. Учащимся предлагается следующая инструкция: «Вам необходимо ответить на 20 вопросов. Свободно выражайте свое мнение по каждому из них и отвечайте на них только «да» или «нет», Если Ваш ответ на вопрос положителен, то в соответствующей клетке листа 1 поставьте знак «+», если отрицательный, то «-». Представьте себе типичные ситуации и не задумывайтесь над деталями, не затрачивайте много времени на обдумывание, отвечайте быстро».

Вопросы

1. Часто ли Вам удается склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с Вашим мнением?
8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?
10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если Вам не удастся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать свое мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?
20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

1.	6.	11.	16.
2.	7.	12.	17.
3.	8.	13.	18.
4.	9.	14.	19.
5.	10.	15.	20.

Обработка полученных результатов. Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечетные вопросы и отрицательных ответов на все четные вопросы, разделенной на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей ребенка:

- низкий уровень — 0,1 — 0,45;
- ниже среднего — 0,46 — 0,55;
- средний уровень — 0,56 — 0,65;
- выше среднего — 0,66 — 0,75;
- высокий уровень — 0,76 — 1

Для мониторинговых карт:

- низкий уровень — 0,1 — 0,45 (0,1 это 0 баллов, 0,11-0,2 это 1 балл, 0,21-0,3 это 2 балла, 0,31-0,45 это 3 балла)
- достаточный уровень — 0,46 — 0,65 (0,46-0,5 это 4 балла, 0,51-0,6 это 5 баллов, 0,61-0,65 это 6 баллов)
- оптимальный уровень — 0,66 — 0,75 (0,66-0,7 это 7 баллов, 0,71-0,75 это 8 баллов)
- высокий уровень — 0,76 — 1 (0,76-0,89 это 9 баллов, 0,9-1 это 10 баллов)

3.6.МЕТОДИКА «ОЦЕНКА СПОСОБНОСТЕЙ К САМОРАЗВИТИЮ»

В.И. Андреева

1. За что тебя ценят твои друзья?
 1. За то, что ты преданный и верный друг.
 2. Сильный (-ая) и готов (-а) в трудную минуту постоять за друзей.
 3. Эрудированный, интересный собеседник.
2. Выбери, какая характеристика тебе больше всего подходит?
 1. Целеустремленный (-ая).
 2. Трудолюбивый (-ая).
 3. Отзывчивый (-ая).
3. Как ты относишься к идее ведения личного ежедневника, к планированию своих дел на год, месяц, ближайшую неделю, день?
 1. Думаю, что чаще всего это пустая трата времени.
 2. Я пытался (-ась) это делать, но не регулярно.
 3. Положительно, так как я давно это делаю.
4. Что тебе больше всего мешает лучше учиться?
 1. Нет достаточно времени.
 2. Нет подходящей литературы и условий,
 3. Не всегда хватает силы воли и настойчивости.
5. Каковы типичные причины твоих ошибок и промахов?
 1. Невнимательный (-ая).
 2. Переоцениваю свои способности.
 3. Точно не знаю.
6. Выбери, какая характеристика тебе больше всего подходит?
 1. Настойчивый (-ая).
 2. Усидчивый (-ая).
 3. Доброжелательный (-ая).
7. Выбери, какая характеристика тебе больше всего подходит?
 1. Решительный (-ая).
 2. Любопытный (-ая).
 3. Справедливый (-ая).
8. Выбери, какая характеристика тебе больше всего подходит?
 1. Генератор идей.
 2. Критик.
 3. Организатор.
9. Выбери, какое качество у тебя развито в большей степени?
 1. Сила воли.
 2. Память.
 3. Обязательность.
10. Что чаще всего ты делаешь, когда у тебя появляется свободное время?
 1. Занимаюсь любимым делом, у меня есть хобби.
 2. Читаю художественную литературу.
 3. Провожу время с друзьями, либо в кругу семьи.
11. Что из нижеприведенного для тебя в последнее время представляет интерес?
 1. Научная фантастика.

2. Религия.
 3. Психология.
12. Кем бы ты мог (могла) себя максимально реализовать?
1. Спортсменом.
 2. Ученым.
 3. Художником.
13. Каким (-ой) чаще всего считают тебя учителя?
1. Трудолюбивым (-ой).
 2. Сообразительным (-ой).
 3. Дисциплинированным (-ой).
14. Какой из трех принципов тебе ближе всего и какого ты придерживаешься чаще всего?
1. Живи и наслаждайся жизнью.
 2. Жить, чтобы больше знать и уметь.
 3. Жизнь прожить - не поле перейти.
15. Кто ближе всего к твоему идеалу?
1. Человек здоровый, сильный духом.
 2. Человек, много знающий и умеющий.
 3. Человек независимый и уверенный в себе.
16. Удастся ли тебе в жизни добиться того, о чем ты мечтаешь?
1. Думаю, что да.
 2. Скорее всего да.
 3. Как повезет.
17. Какие фильмы тебе больше всего нравятся?
1. Приключенческие и романтические.
 2. Комедийно-развлекательные.
 3. Философские.
18. Представь себе, что ты заработал (-а) миллион. Куда бы ты предпочел (предпочла) его истратить?
1. Путешествовал (-а) бы и посмотрел (-а) мир.
 2. Поехал (-а) бы учиться за границу или вложил (а) бы деньги в любимое дело.
 3. Купил (-а) бы коттедж с бассейном, мебель, шикарную машину и жил (-а) бы в свое удовольствие.

Обработка результатов. Ответы оцениваются следующим образом:

Вопрос	Оценочные баллы ответов	Вопрос	Оценочные баллы ответов
1	A-2, B-1, C-3	10	A-2, B-3, C-1
2	A-3, B-2, C-1	11	A-1, B-2, C-3
3	A-1, B-2, C-3	12	A-1, B-3, C-2
4	A-3, B-2, C-1	13	A-3, B-2, C-1
5	A-2, B-3, C-1	14	A-1, B-3, C-2
6	A-3, B-2, C-2	15	A-1, B-3, C-2
7	A-2, B-3, C-1	16	A-3, B-2, C-1
8	A-3, B-2, C-1	17	A-2, B-1, C-3
9	A-2, B-3, C-1	18	A-2, B-3, C-1

По результатам тестирования определяется уровень способностей к саморазвитию и самообразованию.

Суммарное число баллов	Уровень способностей к саморазвитию и самообразованию
18-25	1- очень низкий
26-28	2- низкий
29-31	3- ниже среднего
32-34	4- чуть ниже среднего
35-37	5- средний
38-40	6- чуть выше среднего
41-43	7- выше среднего
44-45	8- высокий
46-47	9- очень высокий

Для мониторинговых карт:

Низкий уровень – 18-28 (18-19 это 0 баллов, 20-22 это 1 балл, 23-25 это 2 балла, 26-28 это 3 балла)

Достаточный уровень – 29-37 (29-31 это 4 балла, 32-34 это 5 баллов, 35-37 это 6 баллов)

Оптимальный уровень – 38-43 (38-40 это 7 баллов, 41-43 это 8 баллов)

Высокий уровень – 44-47 баллов (44-45 это 9 баллов, 46-47 это 10 баллов)

4.1. РЕЙТИНГ-КАРТА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИТОГОВОГО УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ

Стартовый уровень - 1

Базовый уровень - 2

Продвинутый – 3

Итоговый уровень=	Самооценка + Оценка родителей + 2 * Оценка педагога
	3

№	Ф.И. воспитанника	Самооценка	Оценка родителей	Оценка педагога	Итоговый уровень

4.2.РЕЙТИНГ КАРТА ОПРЕДЕЛЕНИЯ УРОВНЯ ОСВОЕНИЯ
ОЦЕНКА ПРОИЗВОДИТСЯ ПЕДАГОГОМ

Ф.И. Воспитанника _____

№	Критерий	Балл
1.	Знание и соблюдение правил поведения в комп. классе (3б)	
2.	Умение правильно сидеть за компьютером (осанка, положение рук) (1б)	
3.	Умение включать/выключать компьютер(1б)	
4.	Знание устройства компьютера (системный блок, монитор, мышь, клавиатура) (4б)	
5.	Знание отличия компьютерный стол - рабочий стол (1б)	
6.	Умение менять раскладку с русского языка на английский язык и наоборот (1б)	
7.	Умение создавать/переименовывать папки(2б)	
8.	Знание операционной системы (максимум 6б) <ul style="list-style-type: none"> ● Меню пуск (знать где находится) (1б) ● Свернуть, развернуть, закрыть программу(1б) ● Калькулятор (1б) ● Paint (открыть, создать документ) (1б) ● Блокнот (открыть, создать документ) (1б) ● WordPad (открыть, создать документ) (1б) 	
9.	Знает для чего нужны программы Word, Excel, PowerPoint, Photoshop (4б)	
10.	Понимание терминологии: компьютер, папка, курсор, меню, пуск, программа, ярлык, путь и др. (5б)	
Итого баллов:		
Уровень(подчеркнуть) СТАРТОВЫЙ, БАЗОВЫЙ, ПРОДВИНУТЫЙ		

0-10 баллов - стартовый уровень

11-20 баллов - базовый уровень

21-28 баллов - продвинутый уровень

ВХОДНАЯ АНКЕТА

Привет. Рады приветствовать тебя в компьютерном классе. Для того, чтобы нам было с тобой интересно заниматься, и ты проводил время не только интересно, но и полезно, ответь пожалуйста вместе с родителями на следующие вопросы или обведи в кружок подходящий ответ:

1.	Фамилия Имя	
2.	Дата рождения	
3.	Фамилия Имя отчество одного из родителей (законных представителей)	
4.	Телефон (сотовый или домашний)	
5.	Есть дома компьютер, ноутбук?	Да/нет
6.	Есть собственный смартфон?	Да/нет
7.	Умеешь включать/выключать компьютер?	Да/нет
8.	Рисовал когда-нибудь в Paint?	Да/нет
9.	Умеешь набирать текст в Word?	Да/нет
10.	Работал с большими таблицами или формулами в Excel?	Да/нет
11.	Умеешь делать открытки/буклеты в Publisher?	Да/нет
12.	Когда-нибудь сканировал или распечатывал документы?	Да/нет
13.	В какие кружки, секции, объединения ты еще посещаешь? (например, плавание, ИЗО, каратэ, оригами что-то другое?)	
14.	Чему бы ты хотел научиться на компьютере: Какую программу освоить?	
	Рисовать мультики?	Да/нет
	Делать открытки?	Да/нет
	Делать кроссворды?	Да/нет
	Делать презентации?	Да/нет
	Обрабатывать фотографии?	Да/нет
	Что-то другое? (напиши)	
15.	Расскажи, чем ты увлекаешься? (Например, компьютерные игры (напиши название), игры на смартфоне (напиши название), рисование, написание стихотворений, фотография?)	
16.	Какой школьный предмет тебе больше всего нравится?	
17.	Напиши, что еще хочешь рассказать о себе?	