

Муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского творчества и методического обеспечения»

Принята на педагогическом совете  
Протокол № 3 от 02.05.2024



Утверждена  
Приказ № 50 от 02.05.2024

Итого:

Техническая направленность  
Итого: Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Ориентир»

Возраст обучающихся: 12-14 лет

Срок реализации программы: 1 год (114 часов)

Уровень обучения: базовый

Итого:

Итого:

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Смирнова Анна Сергеевна

Итого:

Итого:

Итого:

Итого:

Итого:

Итого:

Итого:

Итого:

Череповец  
2024 г.

## Содержание

1. Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель, задачи программы.....	7
1.3. Учебный план, содержание программы.....	10
1.4 Планируемый результат.....	15
2. Раздел 2. Комплекс организационно- педагогических условий.....	16
2.1. Календарный учебный график.....	16
2.2. Условия реализации программы.....	23
2.3. Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе.....	23
2.4. Оценочные материалы.....	28
2.5. Методические материалы.....	28
2.6. Воспитательный компонент.....	37
2.7. Информационные ресурсы и литература.....	38
2.8. Приложения.....	41

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1 Пояснительная записка**

Программа составлена на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996 «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г.»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Устав муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение об условиях приема на обучение в муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения»;
- Положение о порядке реализации права учащихся на обучение по индивидуальному учебному плану, в том числе ускоренное обучение, в пределах осваиваемой дополнительной общеразвивающей программы муниципального автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества и методического обеспечения».

**Направленность:** техническая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ОРИЕНТИР» (далее Программа) относится к **технической направленности**, так как способствует развитию мотивации ребёнка к техническому творчеству, создаёт условия для его творческой самореализации современными средствами информационно – коммуникативных технологий.

**Актуальность** программа разработана с целью научить обучающихся не бояться публичных выступлений, эффективно доносить информацию до слушателей при помощи современных технологий, а значит быть услышанными и понятыми. Созданная программа актуальна в наше время, когда общение с помощью цифровых технологий уже прочно вошло в нашу жизнь. Актуальность программы обусловлена информационным развитием современного общества; наличием интереса и потребностями учащихся и их родителей в творческом и техническом развитии детей посредством компьютерных технологий. Между тем, обучение в современной школе требует от ребёнка умения владеть компьютером на уровне пользователя, представлять результаты своей деятельности посредством выступлений и презентаций. Данная программа ориентирована на формирование ключевых компетенций в области ИКТ, а так же и на умения публичного представления результатов своей работы, отбора адекватных форм и методов презентации.

Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися основными приемами создания визуализации выступлений, развитие интереса обучающихся к информационно - медийным технологиям, а так же умение публичного представления результатов своей работы, отбора адекватных форм и методов презентации

В активно развивающемся обществе каждому человеку достаточно часто приходится выступать на разных мероприятиях. Остро этот вопрос стоит и в детских образовательных учреждениях. Обучающиеся сталкиваются с публичными выступлениями почти каждый день – когда отвечают у доски, выступают с докладами и презентациями на конкурсах, конференциях, участвуют в проектах, событиях и пр. При этом, если знания по школьным предметам они получают в процессе освоения образовательных программ, то знания и навыки публичных выступлений приобретаются отрывочно, только на основе собственного, не всегда удачного, опыта. Поэтому часто оказывается так, что качество образования ребенка, его самооценка, уверенность в себе снижаются из-за неумения выступать перед аудиторией.

Чтобы оказать поддержку детям, научить их не бояться публичных выступлений, уметь эффективно доносить информацию до слушателей, а значит, быть услышанными и понятыми, была создана программа, которая очень актуальна в наше время, когда общение с помощью цифровых технологий уже прочно вошло в нашу жизнь. Трудно представить интернет-

ресурс, где нельзя оставить комментарий, просто поделиться постом с друзьями. Высказать свое мнение и поставить «лайк» — обязательный ритуал для пользователей, которые ежедневно, таким образом, выражают свое отношение к увиденному и прочитанному. Коммуникативная активность за последнее время выросла в десятки раз. При этом вырос количественный показатель, а качественный, наоборот, снизился. Дети умеют хорошо общаться виртуально, однако общение «в живую» вызывает у них страх и трудность.

Актуальность программы обусловлена информационным развитием современного общества; интересами и потребностями учащихся и их родителей в творческом и техническом развитии детей посредством компьютерных технологий.

Между тем, обучение в современной школе требует от ребёнка владение компьютером на уровне пользователя, умения представлять результаты своей деятельности посредством выступлений и презентаций.

Данная программа ориентирована на формирование ключевых компетенций в области ИКТ, а так же и на умения публичного представления результатов своей работы, отбора адекватных форм и методов презентации.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена быстрым внедрением цифровой техники в повседневную жизнь и переходом к новым технологиям обработки информации.

Изучение учащимися и применение компьютерных технологий при создании работ, помогают детям в развитии творческих и коммуникативных способностей, воспитании и пробуждении интереса к новому виду деятельности. Материал для изучения построен так, что первоначальные знания по основам технологии публичных выступлений интегрированы в изучение основных компьютерных программ, которые используются далее уже как дополнительные способы, повышающие эффективность коммуникации.

Знания, полученные при изучении программы, учащиеся могут применить для подготовки качественных иллюстраций к докладам и мультимедийным разработкам по различным предметам и непосредственно при самом публичном выступлении.

В настоящее время происходит стремительное развитие технологии управления объектами (вещами) через интернет. В быту стало общедоступным и повседневным применять автозапуск двигателя машины, находясь дома, отслеживать температуру в загородном доме, находясь в городской квартире за сотни километров и многое другое. Современное развитие IT и влияние технологий на улучшение качества жизни в цифровом обществе приводит к повышению интереса у обучающихся к освоению технологии «интернет вещей» (англ. internet of things, IoT). Программа обуславливает личностно ориентированную модель взаимодействия, развития личности ребенка, его творческого потенциала посредством технического творчества. С появлением интернета вещей, отношения «умного дома» с владельцем переходят на новый уровень - теперь

контроллер, управляющий жилищем, может в любой момент связаться с хозяином и получить от него новое задание.

**Особенность программы** заключается в:

- интеграции технической (информационные технологии) и социально-гуманитарной направленности (технологии публичных выступлений).

Изучение учащимися стандартных компьютерных программ в дальнейшем основой для визуализации своих выступлений и доведения информации в надлежащем виде до слушателей, где рассматривается следующая схема коммуникативного процесса: кто говорит – что сообщает – по какому каналу – кому – с каким эффектом.

Создается информационная среда, которая помогает ребенку при помощи ИКТ за конечный промежуток времени преобразовать, усвоить определенное количество информации с целью дальнейшего ее использования, а впоследствии и трансляции.

В данной программе реализуется техническая направленность. Знание основ электроники и программирования должно помочь обучающимся создавать и контролировать микроклимат в доме с помощью датчиков и отдавать приказания исполнительным механизмам и обучения основам электроники и программирования. Конструктор Умный дом позволит развить творческие способности обучающихся, побуждает их проявлять инициативу и умение самостоятельно мыслить и реализовывать свои замыслы, почувствовать уверенность в себе и своих силах.

**Адресат программы.**

**Возраст- 12-14 лет.**

Подростковый период считается «кризисным», такая оценка обусловлена многими качественными сдвигами в развитии подростка. Именно в этом возрасте происходят интенсивные и кардинальные изменения у ребенка. Важнейший фактор развития личности подростка - его собственная большая социальная активность, направленная на усвоение определенных образцов и ценностей, на построение удовлетворяющих отношений со взрослыми и сверстниками, и, наконец, на себя.

Одним из важнейших факторов формирования личности является общение. К началу подросткового возраста дети приходят с разным опытом общения с товарищами: у одних ребят оно уже занимает немалое место в жизни, у других - ограничивается только школой. Со временем общение с товарищами всё больше выходит за пределы учения и школы, включает новые интересы, занятия, увлечения и превращается в самостоятельную и очень важную для подростков сферу жизни. При этом, зачастую, подростки испытывают трудности в общении, связанные с неумением вести себя, незнанием что и как сказать, неумением представить результаты своего труда.

Пройдя обучение по программе, обучающиеся получают знания и приобретут навыки, позволяющие им быть уверенными в общении и

представлении своих результатов труда при помощи компьютерных технологий.

**Форма обучения:**

Очная.

При необходимости возможно применение дистанционных технологий.

Занятия могут быть организованы группами, мини-группами, индивидуально.

Наряду с учебными занятиями на базе учреждения возможны как онлайн, так и офлайн трансляция: видеозанятия, презентации.

**Объем программы- 114 часов.**

Первое полугодие – 45 часов.

Второе полугодие - 69 часов.

**Срок освоения программы - 1 год.**

**Срок обучения** с 16 сентября 2024 года по июнь 2025 года включительно

**Язык обучения** – русский.

**Уровень обучения** – базовый.

**Режим работы:** 2 раза в неделю 3 часа.

По завершении полного курса обучения по программе выдается свидетельство об обучении.

Количество детей в группе 10 - 13 человек.

## **1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:** содействие самореализации ребенка, его профессиональному самоопределению посредством интеграции компьютерных технологий и технологии публичных выступлений.

**Задачи программы:**

Образовательные:

1. Обучить работать в стандартных компьютерных программах.
2. Научить создавать готовый медиапродукт (видео, презентацию), используя программу или комплекс программ.
3. Учить создавать тексты различных выступлений, соблюдая нормы русского языка.
4. Обучить технологии публичных выступлений с использованием медиапродукта.
5. Содействовать профессиональному самоопределению обучающихся и их личностному росту на основе изучения теории и практики создания, видеороликов, видеоблогов.
6. Познакомить с работой с программно-аппаратных средств при реализации задач «интернета вещей».

Развивающие:

1. Развивать познавательную деятельность обучающихся.

2. Формировать способность творчески оперировать полученными знаниями.
3. Развивать логическое, образное, техническое мышление.
4. Развивать умение ставить цель, планировать, осуществлять контроль и оценку своей деятельности.
5. Формировать умение эффективно работать в группе, заниматься совместной деятельностью.
6. Формировать умение грамотно излагать материал, как в монологической, так и в диалогической речи.

Воспитывающие:

1. Формировать техническую культуру учащегося: глубокий интерес к техническим знаниям, их практическому применению; мотивация к обучению и познанию в техническом творчестве.
2. Воспитывать уважение к результатам своего и чужого труда.
3. Воспитывать нравственно-волевые качества: отзывчивость, доброжелательность, честность, ответственность, уверенность в себе, целеустремленность, усидчивость, внимательность.

### 1.3 Учебный план, содержание программы

#### Учебный план

п/ п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Вводный раздел.</b> Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка, ППБ, ПДД, ПАТ. Сбор анкетных данных.	1	1	-	Опрос, беседа
	<b>Текстовый редактор</b> Изучение программы, знакомство с программным обеспечением. Технология обработки числовой информации. Назначение и возможности таблиц. Назначение и принципы построения, особенности представления диаграмм, графиков. Практические работы в текстовом редакторе. Браузер, работа с файлами. Презентация работ (демонстрация, обсуждение).	17	5	12	Игровая программа. Практическое задание, презентация работ, тестирование, наблюдение
	<b>Программа создания презентаций</b> Изучение программы, знакомство с программным обеспечением. Создание презентации по теме.	16	3	13	Практическое задание, презентация работ,



	Разметка и оформление слайдов, вставка рисунков. Разработка мини-выступления. Использование видео и звуковых файлов для оформления презентаций. Презентация работ.				тестирование
	<b>Технология публичных выступлений.</b> Понятие публичного выступления. План выступления. Определение структуры выступлений. Имидж выступающего. Технические требования к выступлению. Типы презентаций по способу представления, по интерактивности, Работа над созданием проекта – выступления. Планирование выступления.	11	6	5	Практическое задание, презентация работ, тестирование
	<b>Технология публичных выступлений.</b> Выполнение презентации с анимированными эффектами. Презентация работ.	6	-	6	
	<b>Видеоредактор</b> Знакомство с программой - демонстрация программы, знакомство с программным обеспечением. Технология монтажа в программе. Музыкальное оформление. Создание ролика. Работа с видео. Озвучка видео. Презентация работ.	7	2	5	Практическое задание, презентация работ, тестирование
	<b>Основы видеоблогинга</b> Основы видеоблогинга: понятие видеоблогинга, форматы блогов, тематика видеоблога, контент-планирование видеоблога, актерские техники. Практика Просмотр и анализ видеоконтента разного вида. Обсуждение просмотренных видеоконтентов. Составление текста видеообращения для целевых аудиторий, различающихся по возрасту. Проектирование видеоблога. Презентация работ (демонстрация, обсуждение).	18	3	15	Практическое задание, презентация работ, тестирование
	<b>Основы сборки конструктора «СКАРТ Умный дом»</b> Определение понятия "Интернет Вещей".	36	9	27	Практическое задание, презентация работ,

История появления и развития «Интернета Вещей». Основные возможности умного дома. Разновидности умного дома. Достоинства и недостатки систем умного дома. Особенности и принципы сборки конструктора «СКАРТ Умный дом». Понятие зонирования зон. Типы фиксаторов. Техника безопасности при сборке конструктора. Современное состояние микроэлектроники и области управления техническими устройствами. Примеры и основные области применения датчиков. Моделирование ситуаций работы датчиков.				тестирование
<b>Итоговое занятие</b>	2	1	1	Презентация работ
<b>ВСЕГО</b>	<b>114</b>	<b>30</b>	<b>84</b>	

Содержание программы составлено таким образом, что большая часть учебного времени отводится на выполнение практических заданий. Подбор материала для них по сложности исполнения должен соответствовать возможностям ребёнка. Осуществляя индивидуальный подход к каждому учащемуся, необходимо с одной стороны эти задания не усложнять, но и не допускать упрощения их с целью создания ситуации успеха при их выполнении детьми.

### Содержание учебного плана

#### 1. Вводный раздел (1 час)

Теория. Знакомство с учебной группой, рабочим кабинетом. Техника безопасности при работе с оборудованием (ПК, принтером и т.д.), инструктаж по технике безопасности и внутреннего распорядка, ППБ, ПДД, ПАТ. Сбор анкетных данных. Организация образовательного процесса: содержание и порядок обучения.

#### 2. Текстовый редактор (17 часов)

Теория. Изучение текстового редактора – демонстрация программы, знакомство с программным обеспечением. Назначение, запуск. Настройка пользовательского интерфейса. Параметры страницы и шрифта. Технология работы с фрагментами текста. Абзацные отступы и интервалы.

Сценарий, этапы написания (теория). Технология обработки числовой информации. Назначение и возможности таблиц. Назначение и принципы построения, особенности представления диаграмм, графиков.

Практика. Игры на знакомство, на сплочение коллектива («Смешной рисунок», «Волшебные картинки» и т.д.).

Практические работы в текстовом редакторе. Браузер, работа с файлами (поиск, копирование, сохранение, вставка).

Разработка сценария сказки. Структура (подготовка, вступление, основная часть, заключительная). Создание учащимися иллюстрированной сказки (новая версия) в текстовом редакторе.

Создание и вставка таблиц, диаграмм, графиков в текстовый документ.

Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.

### **3. Программа создания презентаций (16 часов)**

Теория. Изучение программы, знакомство с программным обеспечением. Назначение и структура презентации. Интерфейс программы. Оформление текста в презентации. Изучение переходов, группировок.

Практика. Создание презентации по теме. Разметка и оформление слайдов, вставка рисунков. Разработка мини-выступления (представление новой версии сказки) в программе создания презентаций (сказка «Колобок на новый лад», игра «Своя игра»). Использование видео и звуковых файлов для оформления презентаций.

Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.

### **4. Технология публичных выступлений (11 часов)**

Теория. Понятие публичного выступления. План выступления (простой, сложный). Прямое и переносное значение слова. Типы текстов, способы формирования и разворачивания основной мысли (описание, повествование, рассуждение). Перечень требований к публичному выступлению. Определение структуры выступлений. Имидж выступающего. Речевая культура.

Технические требования к выступлению. Типы презентаций по способу представления, по интерактивности, по содержанию.

Практика. Работа над созданием проекта – выступления (определение цели, темы, содержания, написание). Планирование выступления.

Просмотр видео с разным целеполаганием, обсуждение.

Создание обучающимися мини – выступления в Microsoft Power Point. Выполнение презентации с анимированными эффектами.

Презентация работ (выступление с презентацией, обсуждение и анализ). Игровая программа.

### **5. Видеоредактор (7 часов)**

Теория. Знакомство с программой, знакомство с программным обеспечением. Технология монтажа в программе. Музыкальное оформление.

Практика. Создание ролика (практическая работа), добавление изображения, титров, музыки; монтаж, выпуск.

Запись звука. Выбор звуковых эффектов. Наложение звука.  
Создание аудио – представления (с использованием ранее изученных программ).

Работа с видео. Озвучка видео. Презентация работ.

## **6. Основы видеоблогинга (18 часов)**

Теория. Основы видеоблогинга: понятие видеоблогинга, форматы блогов, тематика видеоблога, контент-планирование видеоблога, актерские техники.

Практика. Просмотр и анализ видеоконтента разного вида (образовательный, развлекательный, документальный, рекламный, информационный). Обсуждение просмотренных видеоконтентов. Составление текста видеообращения для целевых аудиторий, различающихся по возрасту. Проектирование видеоблога: выбор темы и жанра видеоблога, идея и сценарий видеоролика. Создание видеоконтента. Практика построения композиции в видео. Создание режиссерского сценария для видеоролика.

Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.

## **7. Основы сборки конструктора «СКАРТ Умный дом» ( 36 часов)**

Определение понятия «Интернет Вещей». История появления и развития "Интернета Вещей".

Теория. Программное и аппаратное обеспечение технических устройств. Понятие канала передачи информации, обратная связь, кодирование и т.п. Роль сетевых подключений в "Интернете Вещей". Проводные и беспроводные каналы связи. Новые возможности коммуникации между несколькими системами, способными управлять друг другом. Технология «интернета вещей».

Современное состояние микроэлектроники и области управления техническими устройствами. Примеры и основные области применения датчиков.

Практика: Обзор набора СКАРТ Умный дом. Анализ основных конструктивных элементов. Составление плана сборки конструкции.

Сборка уличной зоны. Сборка входной зоны, сборка комнат. Сборка основной части макета. Установка оконных и дверных проёмов.

Установка и крепление датчиков на макете в различных положениях.

Моделирование ситуаций работы датчиков.

## **8. Итоговое занятие. (2 часа)**

Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.  
Презентация работ.

## 1.4. Планируемые результаты освоения программы

По окончании обучения у обучающихся должны сформироваться

### **Личностные результаты обучения:**

- сформированность понимания значения мультимедиа в жизни человека;
- сформированность качеств личности, необходимых для освоения программы;
- сформированность устойчивой мотивации к обучению и познанию в техническом творчестве.

### **Метапредметные универсальные учебные действия:**

#### **познавательные**

- умение работать в информационной среде в соответствии с содержанием общеобразовательной программы;
- умение находить, перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате работы;
- овладение навыками: анализа с целью выделения существенных признаков (анализ изготавливаемого продукта), синтеза – составление целого из частей (создание работы), сравнения (умение сравнивать качество изделия по заданным критериям), оценки своей деятельности по заданным критериям.

#### **регулятивные**

- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели;
- умение согласовывать свои действия с действиями других (выполнение коллективной творческой работы) - определение общей цели и путей ее достижения,;
- умение осуществлять самостоятельный контроль за своей деятельностью;
- адекватно воспринимать оценку своей деятельности детьми и педагогом;
- умение адекватно оценивать уровень своих знаний и умений.

#### **коммуникативные**

- умение грамотно и понятно излагать материал, выражать свои мысли, задавать вопросы по содержанию материала;
- умение договариваться и приходить к общему решению, договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности
- умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора, слушать и слышать;
- владение монологической речью, навыками публичного выступления.

### **Предметные результаты**

На конец обучения учащиеся должны знать:

- основы работы и правила безопасного использования оборудования (персонального компьютера и т.д.);
- значение правила работы в стандартных компьютерных программах;

- технологию создания различных медиапродуктов (текстового документа, презентации, видеоролики и т.д.);
  - основные понятия видеоблогинга;
  - особенности работы программно-аппаратных средств при реализации задач «интернета вещей»;
- уметь:
- самостоятельно работать со стандартными компьютерными программами, использовать их как по отдельности, так и в системе, при создании медиапродукта;
  - самостоятельно работать с различными материалами и оборудованием (фото, -видео, -аудио аппаратурой, компьютерной техникой);
  - самостоятельно разработать сюжет, образ героев видеоконтента.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель -38 недель

Количество часов в неделю – 3

Таблица 2

№	Месяц, неделя	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Место проведения	Контроль
1	Сентябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Вводное занятие. Техника безопасности, ПДД, ППБ, ПАТ.	кабинет 3Д	Опрос, беседа
<b>Текстовый редактор</b>						
2	Сентябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Игры на знакомство, на сплочение коллектива.	кабинет 3Д	Игровая программа
3	Сентябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Знакомство с текстовым редактором. Технология работы с фрагментами текста.	кабинет 3Д	Опрос, беседа
4	Сентябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Работа в текстовом редакторе.	кабинет 3Д	Практическое задание
5	Октябрь 1 неделя	Учебное занятие	1	Технология обработки числовой информации	кабинет 3Д	Опрос, беседа
6	Октябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Назначение и принципы построения, особенности представления диаграмм, графиков.(теория)	кабинет 3Д	Опрос, беседа
7	Октябрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Работа в текстовом редакторе. Создание и вставка диаграмм, графиков в текстовый документ.	кабинет 3Д	Практическое задание
8	Октябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Браузер, работа с файлами (поиск, копирование, сохранение, вставка).	кабинет 3Д	Опрос, беседа
9	Октябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Браузер, работа с файлами (поиск, копирование, сохранение, вставка).	кабинет 3Д	Практическое задание
10	Октябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Создание иллюстрированной сказки в текстовом редакторе.	кабинет 3Д	наблюдение
11	Октябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Создание и вставка таблиц в текстовый документ.	кабинет 3Д	Практическое задание

12	Октябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Презентация работ (демонстрация, обсуждение).	кабинет 3D	Практическое задание тестирование
<b>Программа создания презентаций</b>						
13	Ноябрь 1 неделя	Учебное занятие	1	Изучение программы, знакомство с программным обеспечением.	кабинет 3D	Опрос, беседа
14	Ноябрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Создание презентации (разработка идеи, поиск материала).		Практическое задание
15	Ноябрь 2 неделя	Учебное занятие	1	Создание презентации (разработка идеи, поиск материала).	кабинет 3D	Практическое задание
16	Ноябрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Назначение и структура презентации. Интерфейс программы.	кабинет 3D	Опрос, беседа
17	Ноябрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Оформление текста в презентации.	кабинет 3D	Практическое задание
18	Ноябрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Разметка и оформление слайдов, вставка рисунков.	кабинет 3D	Практическое задание наблюдение
19	Ноябрь 4 неделя	Учебное занятие	1	Вставка рисунков и таблиц.	кабинет 3D	Практическое задание
20	Ноябрь 4 неделя	Учебное занятие	2	Разработка мини-выступления (представление новой версии сказки) (сказка «Колобок на новый лад», игра «Своя игра»).	кабинет 3D	Практическое задание
21	Ноябрь Декабрь	- Учебное занятие	1	Использование видео и звуковых файлов для оформления презентаций	кабинет 3D	Практическое задание
22	Ноябрь Декабрь	- Учебное занятие	2	Использование видео и звуковых файлов для оформления презентаций	кабинет 3D	Практическое задание тестирование
23	Декабрь 1 неделя	Игровая программ а	1	Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.	кабинет 3D	презентация работ
<b>Технология публичных выступлений</b>						
24	Декабрь 1 неделя	Учебное занятие	2	Понятие публичного выступления. План выступления	кабинет 3D	беседа
25	Декабрь	Учебное	1	Работа над созданием проекта – выступления	кабинет	Практическое



	2 неделя	занятие			3D	задание
26	Декабрь 2 неделя	Учебное занятие	2	Работа над созданием проекта – выступления	кабинет 3D	Практическое задание
27	Декабрь 3 неделя	Учебное занятие	1	Определение структуры выступлений. Имидж выступающего. Речевая культура.	кабинет 3D	беседа
28	Декабрь 3 неделя	Учебное занятие	2	Просмотр видео с разным целеполаганием, обсуждение.	кабинет 3D	беседа
29	Декабрь 4неделя	Учебное занятие	1	Технические требования к выступлению. Типы презентаций выступления	кабинет 3D	беседа
30	Декабрь 4неделя	Учебное занятие	2	Создание обучающимися мини – выступления в форме презентации	кабинет 3D	Практическое задание наблюдение
31	Январь 2 неделя	Учебное занятие	1	Создание обучающимися мини – выступления в форме презентации	кабинет 3D	Практическое задание
32	Январь 2 неделя	Учебное занятие	2	Выполнение презентации с анимированными эффектами.	кабинет 3D	Практическое задание тестирование
33	Январь 3 неделя	Учебное занятие	1	Структура выступлений. Формулировка ответов на вопросы	кабинет 3D	Практическое задание наблюдение
34	Январь 3 неделя	Учебное занятие	2	Презентация работ, выступление	кабинет 3D	презентация работ
<b>Видеоредактор</b>						
35	Январь 4 неделя	Учебное занятие	1	Знакомство с программой.	кабинет 3D	беседа
36	Январь 4 неделя	Учебное занятие	2	Технология монтажа в программе (добавление изображения, титров, музыки)	кабинет 3D	Практическ ое задание
37	Февраль 1 неделя	Учебное занятие	1	Запись звука. Выбор звуковых эффектов.	кабинет 3D	беседа
38	Февраль 1 неделя	Учебное занятие	2	Наложение звука. Создание аудио представления. Озвучка видео	кабинет 3D	Практическ ое задание тестирован ие

39	Февраль 2 неделя	Игровая программ а	1	Презентация работ	кабинет 3D	презентаци я работ
<b>Основы видеоблогинга</b>						
40	Февраль 2 неделя	Учебное занятие.	2	Основы видеоблогинга: понятие видеоблогинга, форматы блогов, тематика видеоблога.	кабинет 3D	беседа
41	Февраль 3 неделя	Учебное занятие.	1	Просмотр и анализ видеоконтента разного вида (образовательный, развлекательный, документальный, рекламный, информационный). Обсуждение просмотренных видеоконтентов.	кабинет 3D	Практическ ое задание
42	Февраль 3 неделя	Учебное занятие.	2	Контент-планирование видеоблога, актерские техники.	кабинет 3D	беседа
43	Февраль 4 неделя	Учебное занятие	1	Составление текста видеообращения для целевых аудиторий, различающихся по возрасту.	кабинет 3D	Практическ ое задание
44	Февраль 4 неделя	Учебное занятие	2	Составление текста видеообращения для целевых аудиторий, различающихся по возрасту.	кабинет 3D	Практическ ое задание
45	Март 1неделя	Учебное занятие	1	Проектирование видеоблога: выбор темы и жанра видеоблога, идея и сценарий видеоролика.	кабинет 3D	Практическ ое задание
46	Март 1неделя	Учебное занятие	2	Проектирование видеоблога: выбор темы и жанра видеоблога, идея и сценарий видеоролика.	кабинет 3D	Практическ ое задание
47	Март 2неделя	Учебное занятие.	1	Создание видеоконтента.	кабинет 3D	Практическ ое задание
48	Март 2неделя	Учебное занятие.	2	Практика построения композиции в видео.	кабинет 3D	Практическ ое задание
49	Март 3неделя	Учебное занятие	1	Практика построения композиции в видео.	кабинет 3D	Практическ ое задание
50	Март 3неделя	Учебное занятие.	2	Создание видеоконтента. Практика построения композиции в видео.	кабинет 3D	Практическ ое задание

51	Март 4неделя	Учебное занятие.	1	Создание режиссерского сценария для видеоролика.	кабинет 3D	тестирован ие
<b>Основы сборки конструктора «СКАРТ Умный дом»</b>						
52	Март 4 неделя	Учебное занятие	2	Определение понятия «Интернет Вещей». История появления и развития "Интернета Вещей".	кабинет 3D	беседа
53	Март-апрель	Учебное занятие	1	Понятие канала передачи информации, обратная связь, кодирование и т.п. Роль сетевых подключений в "Интернете Вещей".	кабинет 3D	беседа
54	Март-апрель	Учебное занятие	2	Проводные и беспроводные каналы связи. Новые возможности коммуникации между несколькими системами, способными управлять друг другом. Технология «интернета вещей».	кабинет 3D	беседа
55	Апрель 1 неделя	Учебное занятие	1	Обзор набора СКАРТ Умный дом.	кабинет 3D	Практическ ое задание
56	Апрель 1 неделя	Учебное занятие	2	Анализ основных конструктивных элементов.	кабинет 3D	Практическ ое задание
57	Апрель 2 неделя	Учебное занятие	1	Составление плана сборки конструкции.	кабинет 3D	Практическ ое задание
58	Апрель 2 неделя	Учебное занятие	2	Сборка уличной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
59	Апрель 3 неделя	Учебное занятие	1	Сборка уличной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
60	Апрель 3 неделя	Учебное занятие	2	Сборка уличной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
61	Апрель 4 неделя	Учебное занятие	1	Сборка входной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
62	Апрель 4 неделя	Учебное занятие	2	Сборка входной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
63	Май 1 неделя	Учебное занятие	1	Сборка входной зоны.	кабинет 3D	Практическ ое задание
64	Май 1 неделя	Учебное занятие	2	Сборка комнат.	кабинет 3D	Практическ ое задание

65	Май 2 неделя	Учебное занятие	1	Сборка основной части макета.	кабинет 3D	Практическое задание
66	Май 2 неделя	Учебное занятие	2	Сборка основной части макета.	кабинет 3D	Практическое задание
67	Май 3 неделя	Учебное занятие	1	Установка оконных и дверных проёмов.	кабинет 3D	Практическое задание
68	Май 3 неделя	Учебное занятие	2	Установка оконных и дверных проёмов.	кабинет 3D	Практическое задание
69	Май 4 неделя	Учебное занятие	1	Современное состояние микроэлектроники и области управления техническими устройствами.	кабинет 3D	беседа
70	Май 4 неделя	Учебное занятие	2	Программное и аппаратное обеспечение технических устройств.	кабинет 3D	беседа
71	Июнь 1 неделя	Учебное занятие	1	Примеры и основные области применения датчиков.	кабинет 3D	беседа
72	Июнь 1 неделя	Учебное занятие	2	Установка и крепление датчиков на макете в различных положениях.	кабинет 3D	Практическое задание
73	Июнь 2 неделя	Учебное занятие	1	Установка и крепление датчиков на макете в различных положениях.	кабинет 3D	Практическое задание
74	Июнь 2 неделя	Учебное занятие	2	Моделирование ситуаций работы датчиков.	кабинет 3D	Практическое задание
75	Июнь 3 неделя	Учебное занятие	1	Моделирование ситуаций работы датчиков.	кабинет 3D	Практическое задание
76	Июнь 3 неделя	Игровая программа	2	<b>Итоговое занятие.</b> Презентация работ (демонстрация, обсуждение). Игровая программа.	кабинет 3D	презентация работ, игровая программа

## **2.2 Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение**

Компьютер с набором стандартных приложений - 12 штук, принтер цветной печати, ноутбук, сенсорная доска. Интернет.

Конструктор СКАРТ УМНЫЙ ДОМ -5 наборов; ноутбук - 2 штуки.

Медиапродукты собственного производства.

### **Кадровое обеспечение.**

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее образование.

## **2.3 Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе**

В процессе обучения осуществляется текущий контроль за уровнем знаний, умений и навыков в соответствии с пройденным материалом программы.

Текущий контроль осуществляется в течение всего учебного года. Методы контроля: опросный метод, анализ процесса и продукта деятельности, наблюдение, тестирование.

Аттестация обучающихся проводится в июне по окончании полного курса обучения.

Форма аттестации обучающихся: презентация работ.

Для оценивания результативности обучения по программе за основу взята методика Л.Н. Буйловой.

Результаты обучения по программе отслеживаются по трем показателям:

1. Предметные результаты обучения (теоретическая и практическая подготовка учащегося по основным разделам учебного плана).
2. Метапредметные результаты обучения (в познавательной, организационной и коммуникативной деятельности).
3. Личностное развитие учащегося в процессе освоения им программы.

## Мониторинг образовательного процесса

В течение всего учебного года осуществляется текущий контроль (метод наблюдения, метод анализа продукта деятельности, опросные методы)

### Программа мониторинга

Таблица 3

Параметры	Критерии	Показатели	Метод изучения	Диагностический инструментарий
Предметные результаты Теоретические знания	<p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- стандартные компьютерные программы</li> <li>- технологию создания публичного выступления (этапы подготовки)</li> <li>- технологию создания различных медиапродуктов (текстового документа, презентации, видеоролики и т.д.);</li> <li>- основные понятия видеоблогинга;</li> <li>- особенности программно-аппаратных средств при реализации задач «интернет вещей»</li> <li>- технику безопасности при работе с различным</li> </ul>	<p>В – теоретический материал, предусмотренный программой, освоен в полном объеме; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием, не путает последовательность действий.</p> <p>С – теоретический материал освоен более чем на <math>\frac{1}{2}</math>, сочетает специальную терминологию с бытовой.</p> <p>Может с помощью педагога обосновать последовательность действий.</p> <p>Н – теоретический материал освоил менее чем на <math>\frac{1}{2}</math>, избегает употреблять специальную терминологию, не умеет объяснить правила деятельности и обосновать последовательность действий.</p>	Опросные методы	Тесты

	оборудованием (ПК, штатив, фотоаппарат, принтер, световое оборудование).			
Практические умения	<p><i>уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- самостоятельно работать в стандартных компьютерных программах (как по отдельности, так и в системе) по созданию индивидуального и коллективного медиапродукта;</li> <li>- самостоятельно составлять текст (как на заданную, так и на свободную темы), соблюдая нормы литературного языка;</li> <li>- самостоятельно создавать публичное выступление в зависимости от определяющей цели;</li> <li>- самостоятельно пользоваться различным оборудованием (ПК, ноутбуком, принтером );</li> <li>- пользоваться специальными терминами.</li> <li>- самостоятельно разработать сюжет, образ героев видеоконтента.</li> </ul>	<p>В – овладел всеми практическими умениями, предусмотренными программой; самостоятельно работает с оборудованием не испытывая затруднений; выполняет практические задания с элементами творчества.</p> <p>С – овладел практическими умениями более чем <math>\frac{1}{2}</math>; при работе с компьютерными программами и оборудованием требуется помощь педагога; учащийся выполняет задание на основе образца.</p> <p>Н – овладел практическими умениями менее чем на <math>\frac{1}{2}</math>; при работе с программами и оборудованием испытывает затруднения и требуется постоянная помощь педагога; учащийся способен выполнить лишь простейшие практические действия.</p>	Педагогическое наблюдение ; анализ продуктов деятельности и	Протокол наблюдения, алгоритм анализа продукта деятельности
<u>Метап</u>	- коммуникативных навыков	В – проявляет самостоятельность в выборе	Наблюдени	Протокол

<u>предметные результаты</u>	<p>(умение конструктивно взаимодействовать в группе (слушать и слышать, договариваться и строить партнерские отношения на основе сотрудничества и совместной деятельности, учитывая, что партнеры имеют иное мнение; избегать и уметь конструктивно разрешать конфликты (выполнение группового задания); умение приходить к общему решению, выражать свою оценку);</p> <p>- <i>навыков публичного выступления</i></p> <p>(умение настроиться на выступление, четкое владение дикцией, умение вести диалог, отвечать на вопросы, владение подаваемой информацией).</p>	<p>сюжета медиапродукта и его разработке, умеет конструктивно взаимодействовать в группе, владеет навыками публичного выступления;</p> <p>С – затрудняется в выборе сюжета медиапродукта, а также его разработке, нуждается в помощи педагога; работает в группе, но не всегда учитывает мнение других, имеет определённые затруднения при публичном выступлении;</p> <p>Н – не может без помощи педагога выбрать сюжет и выразить идею медиапродукта, не умеет конструктивно взаимодействовать в группе, не владеет навыками публичного выступления.</p>	е Анализ продукта деятельности	наблюдений
<u>Личностные результаты</u>	<p><i>Организационно-волевые качества:</i></p> <p>- воля (умение осуществлять свои желания, поставленные перед собой цели),</p> <p>- самоконтроль (умение контролировать свои поступки),</p>	<p>В – высокая степень ответственности – всегда старательно доводит задание педагога до конца, собран и организован, помогает педагогу и сверстникам, старается уладить возникший конфликт.</p> <p>С – достаточная степень ответственности –</p>	Педагогическое наблюдение	Протокол наблюдений



	<p>- упорство (умение довести дело до конца),          -самообладание (умение владеть собой),          - организованность (умение составить четкий график и следовать ему неукоснительно),          ответственность (умение отвечать за свои действия).</p> <p><i>Поведенческие качества:</i>          конфликтность, сотрудничество, вежливость.</p> <p><i>Нравственные качества:</i>          ответственность за другого человека, сопереживание, уважение к сверстникам и старшим, доброжелательность</p>	<p>редко не доводит задание педагога до конца, собран и организован, помогает педагогу и сверстникам, старается уладить возникший конфликт.</p> <p>Н – низкая степень ответственности – редко доводит задание педагога до конца, выполняет задания педагога потому что так надо, часто не собран и не организован, редко помогает педагогу и сверстникам, конфликтен.</p>		
--	--	---	--	--

## 2.4 Оценочные материалы

В качестве способов определения достижения обучающимися планируемых результатов используется следующий диагностический инструментарий: тесты по пройденным темам программы, **смотри приложение.**

## 2.5 Методические материалы

Принципы обучения.

1. Интеграции просмотра и анализа медиапродукта с другими видами деятельности. В программе используются дидактические игры, художественное слово, изобразительная деятельность и др., что позволяет каждое занятие сделать поучительным и интересным.

2. Доступность (соответствие возрастным и индивидуальным особенностям).

3. Наглядность (иллюстративность, наличие дидактических материалов).

4. Систематичность и последовательность (научившись элементарным навыкам работы, учащийся фантазирует (от простого к сложному), использует технические средства, применяет свои знания в выполнении сложных творческих работ).

5. Самостоятельность – (дети полноправные участники своей деятельности)

6. Самоорганизация – (педагог не учит, а помогает учиться)

7. Развивающее обучение (развития ребёнка в деятельности, в результате чего обогащается его практический опыт).

## Педагогические технологии, используемые на занятиях

Технология	Целевые ориентации	Прогнозируемый результат использования технологий
<b>Технология проблемного обучения</b>	-выявление и разрешение скрытых вопросов в проблемных ситуациях с опорой на имеющиеся знания; -развитие познавательных и творческих способностей; -активизация самостоятельной деятельности учащихся	- прочность усвоения материала; - активная позиция ребенка (субъект обучения), ответственность; - самостоятельный поиск информации и работа с ней; - решение проблемы психологического комфорта на занятиях.
<b>Технология педагогической поддержки</b>	- переход от педагогики требований к педагогике отношений; - единство обучения и воспитания;	- раскрытие возможностей ребёнка; - создание ситуации успеха для каждого ребёнка; - уверенность в своих силах; - право ребёнка на выбор, право на ошибку,

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- гуманно-личностный подход к ребёнку;</li> <li>- формирование положительной «Я – концепции»</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>право на собственную точку зрения;</li> <li>- установление субъект – субъектных отношений между педагогом и ребёнком;</li> <li>- предоставление возможности ребёнку реализовать себя в положительной деятельности.</li> </ul>
<b>Технология урвневой дифференц иации</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обучение каждого на уровне его возможностей и способностей</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- подбор материала по сложности исполнения соответствует возможностям ребёнка.</li> </ul>
<b>Информаци онно- коммуника ционные Технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- повышение качества знаний,</li> <li>- формирование и развитие информационной и коммуникативной компетенции,</li> <li>- мотивации к изучению нового,</li> <li>- развитие критического мышления</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- критическое отношение к информации;</li> <li>- прочность усвоения материала.</li> </ul>
<b>Игровые технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-самореализация внутренних потребностей и склонностей человека;</li> <li>- расширение кругозора, познавательной деятельности;</li> <li>- воспитание качеств личности необходимых для успешного усвоения программного материала;</li> <li>-развитие познавательных процессов, коммуникативных навыков;</li> <li>- приобщение к нормам и ценностям общества.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- игры на воспитание необходимых качеств личности;</li> <li>- игры, направленные на приобретение навыков действия в различных жизненных ситуациях;</li> <li>- игры на развитие коммуникативных навыков;</li> <li>- игры, направленные на успешную адаптацию в постоянно меняющихся обстоятельствах.</li> </ul>
<b>Метод проектов</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-стимулирование интереса, мотивация к изучению нового</li> <li>-умение принимать полученные знания</li> <li>-развитие самостоятельности</li> <li>-развитие коммуникативных навыков</li> <li>- овладение навыками исследовательской деятельности</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Создание индивидуального или группового проекта.</li> <li>Презентация проекта на уровне учреждения, города.</li> </ul>
<b>Здоровьесб ерегающ ие технологии</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- создание условий для сохранения здоровья учащихся.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- соблюдение санитарно – гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности);</li> <li>- составление расписания и распределение учебной нагрузки в соответствии с</li> </ul>

		требованиями; - смена видов деятельности на занятии; - физпаузы; - индивидуальный подход к учащимся с учётом личностных возможностей; - благоприятный психологический климат.
<b>Рефлексивные технологии</b>	-самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности; -осмысление своих действий.	- рефлексия настроения; - рефлексия деятельности; - рефлексия содержания.

Формы организации обучения обучающихся:

- фронтальная работа со всей группой обучающихся (подача учебного материала всей группе);
- групповая работа (работа в мини-группах);
- индивидуальная работа (самостоятельная работа детей с оказанием помощи педагогом).

## Методическое обеспечение программы

Таблица 4

Название раздела	Формы занятий	Методы и приемы	Материально-техническое и методическое обеспечение	Формы подведения итогов
1 Вводный раздел	Учебное занятие	Объяснение, демонстрация, игровые методы	Компьютер. Презентация.	Опрос
2Текстовый редактор.	Учебное занятие  Игровая программа	Репродуктивные: словесные (беседа, рассказ, инструктаж, обсуждение сказок); наглядные (демонстрация, иллюстрация); практические (упражнения, отработка операций, работа над иллюстративной сказкой); самостоятельная работа (работа по образцу, по алгоритму). Проблемно-развивающие методы: - создание проблемных ситуаций и разрешение их. Игровые методы.	Компьютер, ноутбук, сенсорная доска. Презентация. Интернет. Практическое задание с алгоритмом знакомства с текстовым редактором. Видео с выступлениями чтецов, исполнителей по темам «Времена года», «Сказки на новый лад» и др. Материалы и инструменты: тетрадь 24 листа, ручка.	Опрос, тестирование, презентация работ

3 Презентация	<p>Учебное занятие</p> <p>Игровая программа</p>	<p>Репродуктивные: словесные (беседа, рассказ, инструктаж); наглядные (демонстрация, иллюстрация); практические (упражнения, отработка операций, работа над презентацией); самостоятельная работа (работа по образцу, по алгоритму). Проблемно-развивающие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание проблемных ситуаций и разрешение их.</li> </ul> <p>Интерактивные методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- мозговой штурм,</li> <li>- эвристическая беседа.</li> </ul> <p>Игровые методы.</p>	<p>Компьютер, ноутбук, сенсорная доска. Презентация. Интернет. Практическое задание с алгоритмом работы.</p> <p>Материалы и инструменты: тетрадь 24 листа, ручка.</p>	<p>Опрос, тестирование, презентация работ</p>
4.Видеоредактор	<p>Учебное занятие</p> <p>Игровая программа</p>	<p>Репродуктивные: словесные (беседа, рассказ, инструктаж); наглядные (демонстрация, иллюстрация); практические (упражнения, отработка операций, работа над созданием аудио сказки, видео и т.д.); самостоятельная работа</p>	<p>Компьютер, программа «Киностудия», ноутбук, сенсорная доска. Презентация. Интернет. Практическое задание с алгоритмом работы.</p> <p>Материалы и инструменты: тетрадь 24 листа, ручка.</p>	<p>Опрос, тестирование, презентация работ</p>

		<p>(работа по образцу, по алгоритму). Проблемно-развивающие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание проблемных ситуаций и разрешение их.</li> </ul> <p>Интерактивные методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- мозговой штурм,</li> <li>- эвристическая беседа,</li> <li>- дискуссия.</li> </ul> <p>Игровые методы.</p>		
5. Технология публичных выступлений	<p>Учебное занятие</p> <p>Игровая программа</p>	<p>Репродуктивные:</p> <p>словесные (беседа, рассказ, инструктаж);</p> <p>наглядные (демонстрация, иллюстрация);</p> <p>практические (упражнения по составлению текста на заданную и свободную темы по типам (описание, повествование, рассуждение);</p> <p>самостоятельная работа (работа по образцу, по алгоритму),</p> <p>практические (упражнения по работе над сообщениями-информационное, экспертное, личное; основным этапам подготовки сообщений;</p>	<p>Компьютер, сенсорная доска. Интернет. Учебный фильм: «Как создать видеофильм своими руками».</p> <p>Видео с выступлениями успешных /вдохновляющих спикеров.</p> <p>Материалы и инструменты: тетрадь 24 листа, ручка, восковые мелки, листы бумаги А4, ножницы, скотч.</p>	Опрос, тестирование, презентация работ

		<p>определению структуры выступлений);</p> <p>практическая работа с компьютерной программой</p> <p>практические (упражнения, отработка операций);</p> <p>самостоятельная работа (работа по образцу, по алгоритму).</p> <p>Проблемно-развивающие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание проблемных ситуаций и разрешение их.</li> </ul> <p>Интерактивные методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дискуссия,</li> <li>- тренинг,</li> <li>- мозговой штурм,</li> <li>- эвристическая беседа.</li> </ul> <p>Игровые методы</p>		
6.Видеоблогинг	<p>Учебное занятие</p> <p>Игровая программа</p>	<p>Репродуктивные:</p> <p>словесные (беседа, рассказ, инструктаж);</p> <p>наглядные (демонстрация, иллюстрация);</p> <p>практические (упражнения по составлению текста видеообращения, композиции. самостоятельная работа (работа по образцу, по</p>	<p>Компьютер, сенсорная доска. Интернет.</p> <p>Видеофильмы разного направления: образовательного, информационного, документального, развлекательного.</p> <p>Материалы и инструменты: тетрадь 24 листа, ручка, листы бумаги А4, ножницы.</p>	Опрос



		<p>алгоритму).</p> <p>Проблемно-развивающие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание проблемных ситуаций и разрешение их.</li> </ul> <p>Игровые методы.</p> <p>Презентация работ (демонстрация, обсуждение).</p> <p>Игровая программа.</p>		
7Сборка конструктора «Умный дом»	Учебное занятие	<p>Репродуктивные:</p> <p>словесные (беседа, рассказ, инструктаж);</p> <p>наглядные (демонстрация, иллюстрация);</p> <p>практические (упражнения по сборке конструктора (работа по образцу, по алгоритму), самостоятельная работа (работа по образцу, по алгоритму)).</p> <p>Проблемно-развивающие методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- создание проблемных ситуаций и разрешение их.</li> </ul> <p>Интерактивные методы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дискуссия,</li> <li>- мозговой штурм,</li> <li>- эвристическая беседа.</li> </ul>	Конструктор Скарт «Умный дом»	Опрос, тестирование, презентация работ

7.Итоговое занятие	Презентация работ, игровая программа	Репродуктивные: словесные (беседа, рассказ, наглядные (демонстрация, иллюстрация); Интерактивные методы: - дискуссия, - эвристическая беседа. Игровые методы	Компьютер, Медиапродукты собственного производства, медиапродукты, заготовленные педагогом	презентация работ, игра
-----------------------	---	---	---	----------------------------

## 2.6. Воспитательный компонент

### Календарный план воспитательной работы на 2024 -2025 учебный год

Цель воспитательной работы - создание пространства для самоопределения и самореализации личности ребенка, обеспечивающего социальную защиту и поддержку взросления, духовно-нравственное становление.

<b>Моя страна</b>			
Формирование гражданской позиции обучающихся посредством развития знания о культуре и истории развития России, бережное отношение к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, в частности Северо-Западного региона			
<b>Событие</b>	<b>Форма</b>	<b>Решаемые задачи</b>	<b>Сроки</b>
День знаний	Беседа	Развивать интерес к занятиям в системе дополнительного образования	сентябрь
День города	Квест	Воспитывать любовь к малой Родине	ноябрь
День науки и гуманизма.	Беседа	Формировать у обучающихся отношение к науке как важнейшему фактору развития общества	Февраль
День защитника Отечества	Квест	Воспитать уважение к защитникам страны	февраль
День науки	Беседа	Развивать интерес к творчеству, исследованию	апрель
<b>В кругу друзей</b>			
Содействие успешной адаптации детей в социуме посредством приобретения опыта межличностной культуры общения.			
<b>Событие</b>	<b>Форма</b>	<b>Решаемые задачи</b>	<b>Сроки</b>
Новый год	Конкурсы	Развивать коммуникативные навыки	декабрь
Международный женский день	Конкурсы	Воспитывать культуру общения и уважения к матери, к бабушке, к девочкам	март
<b>Время добрых дел</b>			
Приобщение детей к общечеловеческим ценностям в процессе совместной деятельности			
<b>Событие</b>	<b>Форма</b>	<b>Решаемые задачи</b>	<b>Сроки</b>
День Победы	Акция «Подарок	Воспитывать уважение к памяти защитников	май

	ветерану»	Отечества, воспитание уважения к человеку труда и к старшему поколению	
Всемирный день защиты животных	беседа	Воспитывать ответственность за прирученных животных. Воспитывать гуманные качества личности.	Октябрь
Сохраним планету!	Экологическая акция по сбору батареек	Развивать экологическую культуру	В течение года
<b>Формула здоровья</b> Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.			
Событие	Форма		Сроки
День Интернета	беседа	Воспитывать негативное отношение к «соблазнам» в сети Интернет	сентябрь
Всемирный день здоровья	беседа	Формировать культуру сохранения собственного здоровья	Апрель
	Беседы на тему ПДД, ППБ и т.д.	Формировать культуру сохранения собственного здоровья	В течение года

## 2.7 Информационные ресурсы и литература

### Литература

#### Основная литература

1. Шевченко Ю.Ю., дополнительная общеобразовательная – дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная графика и анимация», составитель МБОУ ДОД ЦДОД «Профессионал» Краснодар, 2014 год.
2. Еремеева П.А., дополнительная общеобразовательная – дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Мой компьютерный мир», составитель, МБОУ ДО «ЦДТ и МО», Череповец, 2018 год
3. Чебыкина Ольга, Программа курса – тренинга «Школа интервью «Бу-бу-бу» , Екатеринбург, 2019 год.
4. Губанова, А. Ю. Электронный контент для детей: риски или новые возможности / А. Ю. Губанова // Вестник РГГУ. Серия: Философия. Социология. Искусствоведение. 2016. № 2 (4). С. 92-98.
5. Сэмюэл Грингард. Интернет вещей. Будущее уже здесь. – Москва: Альпина Пабlishер, 2019.

6. Зараменских Е.П., Артемьев И.Е., Интренет вещей. Исследования и область применения / Е.П. Зараменских, И.Е. Артемьев. – Москва: Инфра-М, 2016.
7. Петин В. Создание умного дома на базе Arduino. – Москва: ДМК Пресс, 2018.
8. Росляков А.В., Ваняшин С.В., Гребешков А.Ю., Самсонов М.Ю. Интернет вещей. – Самара: ИУНЛ ПГУТИ, ООО «Издательство Ас Гард», 2016.

### Дополнительная литература

Для педагогов:

1. Гаевский А.Ю. 100% самоучитель. Word, Excel, Электронная почта: самые популяр. Программы: [учеб. Пособие] М.: «НТ Пресс, «Технолоджи – 3000», 2006. – 384 с.
2. Калашникова А.С. Я купил компьютер... И что теперь? – М.: РИПОЛ КЛАССИК, 2003. – 192 с.: ил. – (И что теперь?).
3. Волков А. А. Основы риторики, Академический проект, М., 2005г.
4. Данилов О.Е. Роль информационно-коммуникационных технологий в современном процессе обучения // Молодой ученый. – 2013. - № 12. – С.448-451.
5. Ладыженская Т. А., Сорокина Г. И., Никольская Р. И., Ладыженская Н. В.. Детская риторика. Методические рекомендации, М., 1994г.
6. Ладыженская Н. В.«Обучение успешному общению, М., 2006г.
7. Маккена К.. Навыки общения, М.. 2006г.
8. Левин, Джон, Левин – Янг, Маргарет, Бароди, Кэрол. Интернет для «чайников», 11-е издание. : Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д.Вильям» 2009. – 352 с.: ил. – Парал. Тит. Англ.
9. Пащенко И.Г. Как освоить интернет за 5 занятий. – Ростов н/Д:Феникс, 2004. – 368 с. (Серия «Самоучитель».)

для детей:

1. Агеева И. Д. Новые загадки про слова, М. 2003г.
2. Добрые сказки, предприятие «Слово», 2001г.
3. Куликовская Т. П. Забавные чистоговорки. М., Гном-пресс, 1999г.
4. Мир литературы, Фольклор. Проза. Поэзия. Сост. Кизимовой Т., М., «Художественная литература», 1993г
5. Левин, Джон, Левин – Янг, Маргарет, Бароди, Кэрол. Интернет для «чайников», 11-е издание. : Пер. с англ. – М.: ООО «И.Д.Вильям» 2009. – 352 с.: ил. – Парал. Тит. Англ.
6. Пащенко И.Г. Как освоить интернет за 5 занятий. – Ростов н/Д:Феникс, 2004. – 368 с. (Серия «Самоучитель».)

Интернет-ресурсы:

1 [Электронный ресурс]. Программа Word/  
[https://neumeka.ru/programma\\_word.html](https://neumeka.ru/programma_word.html) (дата обращения – 15.03.2020 г.).

2 [Электронный ресурс]. Безопасный интернет. [https://maou-2.buryatschool.ru/upload/buryascmaou\\_2\\_new/files/28/5f/285f2fbe756e230f74fad75c02caa2e0.pdf](https://maou-2.buryatschool.ru/upload/buryascmaou_2_new/files/28/5f/285f2fbe756e230f74fad75c02caa2e0.pdf) (дата обращения – 15.03.2020 г.).

## ТЕКСТОВЫЙ РЕДАКТОР ТЕСТ

1. Текстовый редактор - программа, предназначенная для
  1. создания, редактирования и форматирования текстовой информации;
  2. работы с изображениями в процессе создания игровых программ;
  3. управление ресурсами ПК при создании документов;
  4. автоматического перевода с символьных языков в машинные коды;
2. В ряду "символ" - ... - "строка" - "фрагмент текста" пропущено:
  1. "слово";
  2. "абзац";
  3. "страница";
  4. "текст".
3. К числу основных функций текстового редактора относятся:
  1. копирование, перемещение, уничтожение и сортировка фрагментов текста;
  2. создание, редактирование, сохранение и печать текстов;
  3. строгое соблюдение правописания;
  4. автоматическая обработка информации, представленной в текстовых файлах.
4. Символ, вводимый с клавиатуры при наборе, отображается на экране дисплея в позиции, определяемой:
  1. задаваемыми координатами;
  2. положением курсора;
  3. адресом;
  4. положением предыдущей набранной букве.
5. Курсор - это
  1. устройство ввода текстовой информации;
  2. клавиша на клавиатуре;
  3. наименьший элемент отображения на экране;
  4. метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры.
6. Сообщение о местоположении курсора, указывается
  1. в строке состояния текстового редактора;
  2. в меню текстового редактора;
  3. в окне текстового редактора;
  4. на панели задач.
7. При наборе текста одно слово от другого отделяется:

1. точкой;
  2. пробелом;
  3. запятой;
  4. двоеточием.
8. С помощью компьютера текстовую информацию можно:
1. хранить, получать и обрабатывать;
  2. только хранить;
  3. только получать;
  4. только обрабатывать.
9. Редактирование текста представляет собой:
1. процесс внесения изменений в имеющийся текст;
  2. процедуру сохранения текста на диске в виде текстового файла;
  3. процесс передачи текстовой информации по компьютерной сети;
  4. процедуру считывания с внешнего запоминающего устройства ранее созданного текста.
10. Какая операция не применяется для редактирования текста:
1. печать текста;
  2. удаление в тексте неверно набранного символа;
  3. вставка пропущенного символа;
  4. замена неверно набранного символа;
11. В текстовом редакторе набран текст:  
В НЕМ ПРОСТО НАХОДЯТСЯ ПРОЦЕДУРЫ ОБРОБОТКИ ДАТЫ И  
ВРЕМЕНИ ДНЯ, АНАЛИЗА СОСТОЯНИЯ МАГНИТНЫХ ДИСКОВ,  
СРЕДСТВА РОБОТЫ СО СПРАВОЧНИКАМИ И ОТДЕЛЬНЫМИ  
ФАЙЛАМИ.
- Команда "Найти и заменить все" для исправления всех ошибок может иметь вид:
1. найти Р заменить на РА;
  2. найти РО заменить на РА;
  3. найти РОБ заменить на РАБ;
  4. найти БРОБ заменить на БРАБ;
  5. найти БРОБО заменить на БРАБО;
12. Процедура автоматического форматирования текста предусматривает:
1. запись текста в буфер;
  2. удаление текста;
  3. отмену предыдущей операции, совершенной над текстом;
  4. автоматическое расположение текста в соответствии с определенными правилами.



13. В текстовом редакторе при задании параметров страницы устанавливаются:

1. Гарнитура, размер, начертание;
2. Отступ, интервал;
3. Поля, ориентация;
4. Стиль, шаблон.

14. Копирование текстового фрагмента в текстовом редакторе предусматривает в первую очередь:

1. указание позиции, начиная с которой должен копироваться объект;
2. выделение копируемого фрагмента;
3. выбор соответствующего пункта меню;
4. открытие нового текстового окна.

15. Меню текстового редактора - это:

1. часть его интерфейса, обеспечивающая переход к выполнению различных операций над текстом;
2. подпрограмма, обеспечивающая управление ресурсами ПК при создании документа;
3. своеобразное "окно", через которое текст просматривается на экране;
4. информация о текущем состоянии текстового редактора.

16. Поиск слова в тексте по заданному образцу является процессом:

1. обработки информации;
2. хранения информации;
3. передачи информации;
4. уничтожение информации.

17. Текст, набранный в текстовом редакторе, храниться на внешнем запоминающем устройстве:

1. в виде файла;
2. таблицы кодировки;
3. каталога;
4. директории.

18. Гипертекст - это

1. структурированный текст, в котором могут осуществляться переходы по выделенным меткам;
2. обычный, но очень большой по объему текст;
3. текст, буквы которого набраны шрифтом очень большого размера;
4. распределенная совокупность баз данных, содержащих тексты.

19. При открытии документа с диска пользователь должен указать:

1. размеры файла;
2. тип файла;

3. имя файла;
4. дату создания файла.

### КЛЮЧ

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

## Тест по теме «Технология публичных выступлений»

1. Выберите главную составляющую ораторского искусства:
  - а) публичная речь;
  - б) доходчивая речь;
  - в) понятная речь.
2. Укажите процесс, который состоит из произношения подготовленной речи, пассивно оказывающей влияние на аудиторию:
  - а) массовые выступления;
  - б) публичные выступления;
  - в) подготовленные выступления.
3. Выберите условие для удачного публичного выступления оратора:
  - а) умение шутить со слушателями;
  - б) неуверенность в себе;
  - в) уверенность в себе.
4. Выберите психологические факторы, влияющие на качество и результативность публичной речи:
  - а) заинтересованность докладчика и слушателей;
  - б) отсутствие других докладчиков;
  - в) наличие в речи стихов и анекдотов.
5. Выберите черты письменной речи присущие публичной речи:
  - а) использование жаргонной речи;
  - б) присутствие спонтанности;
  - в) отсутствие спонтанности.
6. Выберите черты устной речи присущие публичной речи:
  - а) использование невербальных средств;
  - б) использование большого количества жаргонных и просторечных выражений;
  - в) спонтанность.
7. Укажите, какую речь называют публичной:
  - а) любую устную речь;
  - б) ту, которая рассчитана на значительное количество слушателей;
  - в) ту, которая публикуется в печати.

### Критерии оценки теоретического материала:

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /7 вопросов - 7 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В»)	«В» - 6-7 баллов;
Средний: от 50 % до 79% («С»)	«С» - 4-5 баллов;
Низкий: от 49 % и менее («Н»).	«Н» - 3 и менее баллов.

### Тестирование по теме Видеоредактор

1. Выберите программные средства, позволяющие обрабатывать фото, аудио и видеoinформацию:
  - а) игровые программы;
  - б) мультимедийные программы;
  - в) сервисные программы;
  - г) системные программы.
2. Выберите алгоритм добавления изображения и звука:
  - а) запись видео - Импорт изображений- Импорт звука или музыки – Импорт;
  - б) запись видео - Импорт изображений- Импорт файлов – Импорт;
  - в) запись видео - Импорт изображений- Клипы – Изображения;
  - г) запись видео - Импорт изображений- Импорт видео и анимации – Импорт.
3. Как добавить видеоэффект:
  - а) сервис – Видеоэффекты;
  - б) сервис - Эффекты и анимации;
  - в) добавить – Видеоэффекты;
  - г) сервис - Добавить – Эффекты.
4. Выберите алгоритм добавления видеоперехода:
  - а) Сервис - Добавить – Видеопереход;
  - б) Сервис - Анимации и Эффекты;
  - в) Сервис -Переходы и Эффекты;
  - г) Сервис –Видеопереходы.
5. Выберите, как добавить название или титры?
  - а) Сервис- Названия и титры;
  - б) Сервис- Добавить титры;
  - в) Сервис- Названия файлов;
  - г) Сервис- Титры - Добавить названия.
6. Выберите, как сохранить проект:
  - а) Вид - Сохранить файла фильма;
  - б) Правка - Сохранить файла фильма;
  - в) Сервис- Сохранить файла фильма;
  - г) Файл - Сохранить файл фильма.
7. Выберите, в каких форматах можно сохранить файлы, созданные в программе текстовый редактор:
  - а) CDR, SWF, RTF;
  - б) MDB, TXT, JPG;
  - в) PPT, XLS, DOC;
  - г) WMV, DV, AVI.

### Критерии оценки теоретического материала:

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /7 вопросов -7 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В»)	«В» 7-6 баллов;
Средний: от 50 % до 79% («С»)	«С» 4-5 баллов;
Низкий: от 49 % и менее («Н»).	«Н» - 4 и менее баллов.

## Тестирование по теме "Видеоблогинг"

1 Как называется жанр видео, в котором освещаются полезные советы, помогающие решать бытовые проблемы:

- а) научпоп;
- б) нон-фикшн;
- в) лайфхак.

2. Выберите составляющую не являющуюся составляющим оптимизации видеоканала:

- а) оформление канала;
- б) фоновая музыка;
- в) трейлер видеоблога.

3. Выберите понятие «Раскадровка – это ...»

- а) реализация целей, задач и принципов кадровой политики;
- б) процесс переработки или реструктурирования исходного материала;

4 Выберите обозначение формата звукового файла:

- а) .pdf;
- б) .mpeg;
- в) .cdr;
- г) .wma.

5. Выберите понятие «Видеоблогинг – это...»:

- а) коллективное сотрудничество людей, которые добровольно объединяют свои ресурсы вместе, как правило, через Интернет, чтобы поддержать усилия других людей или организаций;
- б) интернет-явление, включающее в себя создание и выкладывание в сеть видеоматериалов на ту или иную тему в выбранном автором формате, соответствующем жанру;
- в) процесс просмотра страниц на веб-ресурсах;
- г) искусство донесение поучительной информации, с помощью знаний, рассказов, историй, которые возбуждают у человека эмоции и мышления.

Критерии оценки теоретического материала:

**За каждый правильный ответ дается 1 балл /5 вопросов - 5 баллов/**

Высокий: от 80 % до 100% («В») «В» - 4-5 баллов;

Средний: от 50 % до 79% («С») «С» - 3 балла;

Низкий: от 49 % и менее («Н»). «Н» - 2 и менее баллов.

**Тест по теме «Основы применения исполнительных механизмов  
управляемых систем»**

- 1 Выберите период, когда понятие Умный дом было впервые сформулировано:
- а) 1970-х годах
  - б) 1980-х годах
  - в) 1960-х годах
  - г) в XXI веке
- 2 Выберите назначение технологии Умный дом:
- а) выключить свет во всех комнатах;
  - б) использование датчиков движения для включения освещения;
  - в) оставить дом, включив систему охранной сигнализации;
  - г) все перечисленное.
- 3 Выберите место установки приемно-контрольного прибора в технологии Умный дом:
- а) на посту охраны;
  - б) в труднодоступном для злоумышленника месте;
  - в) на самом видном месте;
  - г) при входе, для удобства эксплуатации
- 4 Выберите факторы входящие в технологию Умный дом:
- а) 24 часовой мониторинг;
  - б) использование датчиков движения и сенсоров;
  - в) систему охранной сигнализации;
  - г) всё выше перечисленное.
- 5 Укажите, что показывает технология Умный дом:
- а) статус;
  - б) экономия;
  - в) роскошь;
  - г) отсутствие ресурсов.

## **Критерии оценки сборки конструкции «Умный дом»**

Высший уровень выставляется за:

- придерживается правил безопасности при сборке конструкции «Умный дом»;
- организовывает своё рабочее место и рационально распределяет учебное время;
- имеет элементарные навыки сборки конструкции «Умный дом»;
- умеет работать коллективно.

Средний уровень выставляется за:

- придерживается правил безопасности при сборке конструкции «Умный дом»;
- организовывает своё рабочее место и рационально распределяет учебное время;
- знает некоторые приемы сборки конструкции «Умный дом»;
- умеет работать коллективно.

Низкий уровень выставляется за:

- нарушает правила безопасности при сборке конструкции «Умный дом»;
- не умеет организовывать своё рабочее место и рационально распределять учебное время;
- не умеет применять приемы сборки конструкции «Умный дом»;
- не умеет работать коллективно.

## **Критерии оценки моделирования работы датчиков «Умный дом»**

Высший уровень выставляется за:

- придерживается правил безопасности при моделировании работы датчиков «Умный дом»;
- организует своё рабочее место и рационально распределяет учебное время;
- не испытывает затруднений в осуществлении исследовательской работы индивидуально и коллективно;
- умеет работать коллективно.

Средний уровень выставляется за:

- придерживается правил безопасности при моделировании работы датчиков «Умный дом»;
- организует своё рабочее место и рационально распределяет учебное время;
- испытывает трудности при моделировании работы датчиков индивидуально, не испытывает затруднения в осуществлении исследовательской работы коллективно;

Низкий уровень выставляется за:

- нарушает правила безопасности при моделировании работы датчиков «Умный дом»;
- не умеет организовывать своё рабочее место и рационально распределять учебное время;
- испытывает затруднения в осуществлении исследовательской работы индивидуально и коллективно.



### Протокол наблюдений программы

	Фамилия, имя	Что наблюдаем (критерии и показатели)											
		<i>Регулятивные умения</i>						<i>Коммуникативные умения</i>					
		- умение самостоятельно определять цели, составлять алгоритм достижения цели;		- умение планировать и осуществлять контроль деятельности;		- адекватно воспринимать оценку своей деятельности детьми и педагогом.		- умение грамотно и понятно излагать материал, выражать свои мысли, задавать вопросы по содержанию материала		- умение вести диалог, проявлять интерес к предмету разговора, слушать и слышать		-эффективно работать индивидуально и в качестве члена команды, выполняя различные задания;	
		сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май
1.													
2.													
3.													
4.													
5.													
6.													
7.													
8													
9													
10													

## Протокол наблюдений программы

	Фамилия, имя	Что наблюдаем (критерии и показатели)									
		Самостоятельность		Сформированность технической культуры		Организационно - волевые качества		Поведенческие качества		Нравственные качества	
		-самостоятельность (умение выполнять задание самостоятельно)		- проявление интереса к техническому творчеству, техническим наукам; - устойчивая мотивация к обучению и изучению технического творчества		- самоконтроль (умение контролировать свои поступки), - организованность (умение составить алгоритм решения), - трудолюбие (умение осуществлять свои желания, поставленные перед собой цели),		уважение к людям технических профессий.		- ответственность за другого человека, сопереживание, уважение к сверстникам и старшим, доброжелательность,	
		сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май	сентябрь	май
1.											
2.											
3.											
4.											
5.											
6.											
7.											
8.											
9.											
10.											