

Управление образования Администрации Каменского района  
муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Каменский многопрофильный образовательный центр»

ПРИНЯТА  
на заседании методического совета  
от «04» сентября 2024г.  
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА  
приказом № 670 «04» сентября 2024г.  
Директор МБУ ДО «КМОЦ»  
А.А. Ляпин



**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа  
технической направленности  
"Занимательная информатика"  
(стартовый уровень)**

Возраст обучающихся: 8-11 лет  
Срок реализации: 4 месяца

Автор-составитель:  
Суворова Маргарита Геннадьевна,  
педагог дополнительного образования

г. Камень-на-Оби  
2024г.

## Оглавление

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	6
1.4. Планируемые результаты	9
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий</b>	<b>9</b>
2.1. Календарный учебный график	9
2.2. Условия реализации программы	9
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы	10
2.4. Методическое обеспечение	11
2.5. Список литературы	13
Приложение 1	14
Приложение 2	16

## 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1 Пояснительная записка

**Нормативно-правовая основа разработки дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Занимательная информатика»:**

- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2018г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

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

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 в РФ, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Письмо Министерства образования и науки Алтайского края от 07.04.2022г. № 23-04/04/510 «О направлении информации (методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий)»;

- Приказ Министерства образования и науки Алтайского края от 30.08.2019г. № 1283 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Алтайском крае»;

- Приказ Главного Управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015г. № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ»;

- Устав и локальные акты МБУ ДО «КМОЦ».

#### **Введение в образовательную программу**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. «Завтра» сегодняшних детей – это информационное общество. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных

сторон. И ребёнок должен быть готов к жизни в таком мире. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование.

Обучение основам программирования младших школьников должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен ребенку, легок для освоения и соответствовать современным направлениям в программировании. В качестве платформы для программирования, по заказу Российской академии наук, НИИСИ РАН были разработаны ЦОС «ПиктоМир» и ЦОС «ПиктоМир-К». Система «ПиктоМир» не требует записывать программу с помощью текстовых команд, а позволяет собирать из готовых элементов — пиктограмм, управляющую виртуальным исполнителем-роботом. Система «ПиктоМир-К» это гибридная среда, которая помогает перейти от пиктограммного программирования к текстовому.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» имеет **техническую направленность** и ориентирована на формирование и развитие у воспитанников универсальных навыков алгоритмического и логического мышления в процессе изучения основ программирования.

Занятия по программе «Занимательная информатика» предполагает **стартовый уровень** освоения знаний и практических навыков. А также способствует воспитанию у детей интереса к информатике и программированию, умению преодолевать трудности, не бояться ошибок, самостоятельно находить способы решения познавательных задач, стремиться к достижению поставленной цели.

**Актуальность программы** «Занимательная информатика» обусловлена стремительным развитием нанотехнологий, электроники, механики и программирования, что создает благоприятные условия для быстрого внедрения компьютерных технологий и робототехники в повседневную жизнь.

Программа «Занимательная информатика» актуальна, т.к. современные технологии стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Сегодня робототехника приобретает все большую значимость и актуальность, становится одним из наиболее востребованных и перспективных направлений, как в научно-производственной сфере, так и в сфере образования. Современное образование принимает активное участие в реализации концепции формирования инженерно-технических кадров. На начальном этапе – это поддержка научно-технического творчества обучающихся, использование достижений в области робототехники, направление познавательных интересов детей в увлекательный мир роботов.

**Новизна** программы заключается в исследовательско - технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы, управляющие виртуальным исполнителем роботом, особенно важно для детей 1-4 классов, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность. Эволюция компьютеров и

программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников.

**Отличительные особенности программы** состоят в её структуре. Плавный переход от визуального программирования с помощью пиктограмм в ЦОС «ПиктоМир» к текстовому программированию в ЦОС «ПиктоМир-К», позволяет детям постепенно осваивать более сложные концепции.

Занятия составлены на основе методических указаний для младших школьников в образовательных учреждениях с использованием свободно распространяемой учебной среды, А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, М.В. Райко, И.Б. Рогожкина.

#### **Практическая значимость**

Очень важно с детства прививать культуру работы с вычислительной техникой и развивать основы алгоритмического мышления у школьников. Под способностью алгоритмически мыслить понимается умение решать задачи различного происхождения, требующие составления определенного плана действий для достижения желаемого результата. Основы алгоритмизации, изучаемые в процессе реализации программы, в дальнейшем выступают базой для обучения программированию и будут способствовать успешному освоению информатики в общеобразовательной организации.

#### **Адресат программы**

Данная программа рассчитана на детей 7-11 лет и построена с учетом их возрастных и психологических особенностей. Предоставляет равные возможности для получения знаний вне зависимости от пола и социального статуса ребенка. Набор осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у детей специальных умений.

Младший школьный возраст — это возраст, когда ребенок начинает раскрывать себя как личность со своими взглядами и мнением, узнает о себе новое и интересное, и уже понимает, на что способен. Ведущим видом деятельности у ребенка этого возраста является обучение, благодаря которому идет интеллектуальное развитие ребенка, расширение кругозора, формируется мировоззрение, происходит нравственное и социальное становление. Важно не просто освоить багаж знаний, но и осмыслить их, продуктивно использовать, самостоятельно обогащать.

Количественный состав группы не менее 12 человек.

#### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 36 часов обучения.

**Форма обучения** – очная.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Занимательная информатика» группы состоят из обучающихся одного возраста или разных возрастных категорий, с постоянным составом. Программой предусматривается свободная, открытая и гибкая система добора в группу.

Главным в реализации программы является практическая деятельность (программирование).

В случае введения ограничительных мер связанных с санитарно-эпидемиологической обстановкой в субъекте Российской Федерации или муниципальном образовании, дополнительная общеобразовательная программа «Занимательная информатика» реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. (Приложение 2).

### **Режим занятий**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа. Учебный час составляет 45 минут. Между учебными часами предусмотрен 10 минутный перерыв.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** Формирование у детей начальной школы базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

### **Задачи:**

#### **Личностные:**

- формировать положительное отношение к информатике;
- формировать представление о профессии «программист»;
- способствовать обретению уверенности в себе и собственных силах.

#### **Метапредметные:**

- развивать аналитические способности;
- развивать логическое и пространственное мышление;
- учить соотносить свои действия с планируемыми результатами.

#### **Предметные:**

- формировать первоначальные элементы логического и алгоритмического мышления;
- учить азам алгоритмизации и программирования с использованием цифровой образовательной среды «ПиктоМир» и «ПиктоМир-К»;
- обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

## **1.3. Содержание программы Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1</b>	<b>Введение.</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>беседа, наблюдение</b>
1.1	Вводное занятие.	2	1	1	
<b>2</b>	<b>Управление роботами и их цифровыми двойниками. Повторение в ЦОС ПиктоМир.</b>	<b>14</b>	<b>3.5</b>	<b>10.5</b>	<b>беседа, наблюдение</b>
2.1	Линейные алгоритмы. Робот «Робот» и его система команд.	2	0.5	1.5	
2.2	Циклы с повторителями.	2	0.5	1.5	

	Подпрограммы.				
2.3	Команды вопросы. Конструкции пока и если.	2	0.5	1.5	
2.4	Счетчики. Блоки.	2	0.5	1.5	
2.5	Фестиваль. Решаем задачи ОГЭ.	2	0.5	1.5	
2.6	Водолей. Кузнечик.	2	0.5	1.5	
2.7	Немного математики.	2	0.5	1.5	
<b>3</b>	<b>Переход от пиктограммного программирования к текстовому. ЦОС ПиктоМир-К.</b>	<b>18</b>	<b>4.5</b>	<b>13.5</b>	<b>устный опрос, наблюдение</b>
3.1	Линейные алгоритмы в текстовом представлении.	2	0.5	1.5	
3.2	Циклы «n-раз».	2	0.5	1.5	
3.3	Подпрограммы. Цикл «пока».	2	0.5	1.5	
3.4	Ветвление «если» и «если то иначе всё».	2	0.5	1.5	
3.5	Волшебный кувшин в буквенном представлении.	4	1	3	
3.6	Робот измеряет температуру.	2	0.5	1.5	
3.7	Робот измеряет радиацию.	2	0.5	1.5	
3.8	Арифметические выражения.	2	0.5	1.5	
<b>4</b>	<b>Промежуточная аттестация.</b>	<b>2</b>	<b>0.5</b>	<b>1.5</b>	<b>Практическая работа</b>
4.1	Итоговое занятие.	2	0.5	1.5	
	<b>Итого</b>	<b>36</b>	<b>9.5</b>	<b>25.5</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Введение.

#### Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория: Введение в предметную область. Знакомство с детьми. Знакомство с правилами поведения в объединении, техникой безопасности при работе в объединении.

Практика: Повторение работы с графическим пользовательским интерфейсом ЦОС ПиктоМир.

### Раздел 2. Управление роботами и их цифровыми двойниками. Повторение в ЦОС ПиктоМир.

#### Тема 2.1. Линейные алгоритмы. Робот «Робот» и его система команд.

Теория: Повторение составления линейных алгоритмов. Знакомство с роботом «Робот» и его системой команд.

Практика: Игра в Робота-Двунога. Игра «Командир и Робот-Вертуны». Игра 3.1.

#### Тема 2.2. Циклы с повторителями. Подпрограммы.

Теория: Закрепление понятий «повторитель» и «подпрограмма».

Практика: Игра 3.2-3.4.

#### Тема 2.3. Команды вопросы. Конструкции «пока» и «если».

Теория: Совместное использование «пока» и «если».

Практика: Игра 3.5 -3.6.

#### Тема 2.4. Счетчики. Блоки.

Теория: Закрепление понятий «счетчики» и «блоки».

Практика: Практикум по составлению программ с обратной связью с использованием чисел и счета. Игра 3.7-3.8.

**Тема 2.5.** Фестиваль. Решаем задачи ОГЭ.

Теория: Ознакомление с заданиями фестиваля.

Практика: Решение фестивальных задач по программированию. Игра 3.9.

**Тема 2.6.** Водолей. Кузнечик.

Теория: Знакомство с исполнителями «Водолей» и «Кузнечик».

Практика: Игра 3.10-3.11.

**Тема 2.7.** Немного математики.

Теория: Знакомство с технологией решения задач с помощью компьютера.

Практика: Решение задач на состав числа. Игра 3.12.

**Раздел 3. Переход от пиктограммного программирования к текстовому. ЦОС ПиктоМир-К.**

**Тема 3.1.** Линейные алгоритмы в текстовом представлении.

Теория: Знакомство с интерфейсом ЦОС ПиктоМир-К.

Практика: Игра 3.13.

**Тема 3.2.** Циклы «n-раз».

Теория: Знакомство с понятием цикл «n-раз».

Практика: Игра 3.14.

**Тема 3.3.** Подпрограммы. Цикл «пока».

Теория: Повторение понятий подпрограмма, цикл «пока».

Практика: Игра 3.15.

**Тема 3.4.** Ветвление «если» и «если то иначе всё».

Теория: Повторение понятия ветвление.

Практика: Игра 3.16 -3.19.

**Тема 3.5.** Волшебный кувшин в буквенном представлении.

Теория: Закрепление понятия переменная. Использование целочисленной переменной величины в качестве счетчика.

Практика: Игра 3.20-3.23.

**Тема 3.6.** Робот измеряет температуру.

Теория: Знакомство с понятием «термометр».

Практика: Игра 3.24-3.25.

**Тема 3.7.** Робот измеряет радиацию.

Теория: Знакомство с понятием «радиация».

Практика: Игра 3.26-3.27.

**Тема 3.8.** Арифметические выражения.

Теория: Знакомство с составлением арифметических выражений.

Практика: Игра 3.28.

**Раздел 4. Промежуточная аттестация.**

**Тема 4.1.** Итоговое занятие.

Теория: Знакомство с заданиями «Олимпиады».

Практика: Проведение «Олимпиады».



## 1.4. Планируемые результаты

### *Личностные:*

- формирование познавательного интереса к предмету информатика;
- формирование представления о профессии «программист»;
- обретение уверенности в себе и собственных силах.

### *Метапредметные:*

- развитие аналитических способностей;
- развитие логического и пространственного мышления;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами.

### *Предметные:*

- овладение первоначальными элементами логического и алгоритмического мышления;
- владение первоначальными навыками алгоритмизации и программирования с использованием программной системы «ПиктоМир» и «ПиктоМир-К»;
- овладение навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ.

## 2. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения и уровень освоения программы	Дата начала освоения программы	Дата окончания освоения программы	Количество учебных часов	Количество учебных недель	Срок проведения промежуточной аттестации обучающихся
Стартовый уровень	16 января	31 мая	36	18	Последняя неделя мая

### 2.2. Условия реализации программы

#### **Материально-техническое обеспечение**

Программа предполагает наличие следующих условий:

- наличие кабинета вместительностью не менее 15 человек, соответствующий санитарно-гигиеническим требованиям, пожарной безопасности, нормам охраны труда обучающихся и педагогов;
- установка на каждый компьютер или сетевой сервер программного обеспечения «ПиктоМир» и «ПиктоМир-К».
- образовательный набор «ПиктоМир»;
- компьютеры/ноутбуки – по количеству обучающихся в группе;
- экран – 1 шт;
- столы и стулья по числу обучающихся.

#### **Информационное обеспечение**

- ЦОС «ПиктоМир» и ЦОС «ПиктоМир-К»;
- программные материалы для управления радиоуправляемым роботом «Ползун» на электронном носителе.

**Кадровое обеспечение** – программа «Занимательная информатика» реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим знания в

области, соответствующей профилю программы, и постоянно повышающим уровень профессионального мастерства.

### **2.3 Формы аттестации и оценочные материалы**

Уровень освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательная информатика» определяется путем мониторинга отслеживания практических, теоретических результатов деятельности обучающегося, и динамики личностного развития. Отслеживание результативности проходит в несколько этапов:

- текущий контроль;
- промежуточная аттестация.

Для отслеживания уровня освоения образовательной деятельности по программе проводится текущий контроль в течении всего учебного периода (опрос, наблюдение). Педагог фиксирует индивидуальные способности ребёнка по основным навыкам выполнения задания (Приложение 1). В конце учебного периода проводится мониторинг по этим же навыкам, что позволяет педагогу проследить динамику уровня усвоения программы.

#### **Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

- наблюдение;
- опрос;
- практическая работа.

#### **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

- практическое задание.

#### **Перечень (пакет) диагностических методик:**

- Оценочные материалы определяются уровнем достижения предметных (теоретических знаний, практических умений и навыков) и метапредметных задач (Приложение 1).

#### **Критерии оценки уровня освоения образовательной программы**

Контроль результатов осуществляется путем: устного опроса и практической работы.

Оценка контроля и аттестации выставляется педагогом по трехуровневой системе:

- высокий уровень – обучающийся освоил учебный материал ДООП (100-81%), специальные термины употребляет осознано и в полном соответствии с их содержанием, работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает трудностей, выполняет практические задания с элементами творчества, самостоятельно выполняет работу.

- средний уровень – обучающийся освоил практически весь объем знаний ДООП (80- 50 %), сочетает специальную терминологию с бытовой, работает с оборудованием с помощью педагога, при выполнении заданий допускает не существенные ошибки.

- низкий уровень – обучающийся не полностью освоил материал ДООП (менее 50 %), избегает употреблять специальные термины, допускает существенные ошибки в знаниях предмета, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием и при выполнении практических заданий, в

состоянии выполнить лишь простейшие практические задания под руководством педагога.

#### **2.4. Методическое обеспечение**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесные (устное изложение, объяснение);
- наглядные (показ иллюстраций, показ педагогом приемов, наблюдение);
- практические (практическая работа);
- игровые (ролевая игра, деловая игра, дидактическая игра, интерактивная игра).

Методы воспитания:

- поощрение;
- убеждение;
- стимулирование;
- упражнение;
- мотивация.

#### **Формы организации образовательного процесса**

Основными формами учебных занятий являются групповые практические занятия.

#### **Формы организации учебного занятия**

Для реализации программы используются разнообразные формы проведения занятий: беседы, наблюдение, соревнование, практические занятия, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи; просмотр видео и слайд-фильмов по изучаемой теме; разнообразные игры, стимулирующие познавательные процессы.

#### **Педагогические технологии**

В основу разработки программы положены технологии, ориентированные на формирование общекультурных компетенций обучающихся:

- технология развивающего обучения;
- технология индивидуализации обучения;
- игровые технологии обучения и воспитания;
- информационно-коммуникационные технологии;
- технология программированного обучения;
- здоровьесберегающие технологии.

#### **Алгоритм учебного занятия**

- организационный момент;
- повторение; изучение нового материала;
- физминутка;
- информационная часть, усвоение новых знаний;
- выполнение практического задания;
- обобщение и систематизация знаний, анализ успешности достижения цели;
- рефлексия;

- итог занятия.

Занятие представляет собой последовательность этапов в процессе усвоения знаний, построенных на смене видов деятельности обучающихся: восприятие, осмысление, запоминание, применение, обобщение.

#### **Дидактические материалы**

- набор «ПиктоМир» с реальным роботом «Ползун» и магнитными карточками;

- раздаточные материалы (инструкционные, задания, упражнения);

- дидактические пособия (вопросы и задания для устного опроса, практические задания).

## **2.5. Список литературы**

**Список литературы, рекомендованной обучающимся**

1. Гончарова М.А. Кочурова Е.Э., Пышкало А.М. Учись размышлять: развитие математического представления и мышления у детей. / М. А. Гончарова, Е.Э. Кочурова, А. М. Пышкало. – М.: Антал, 1995. – 112 с.
2. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. / Д. В. Голиков. - СПб.: БХВ-Петербург, 2017. - 192 с.
3. Звонкин А.К. Малыши и математика. Домашний кружок для Дошкольников / А. К. Звонкин. - М.: МЦНМО, МИОО, 2006. – 240 с.

#### **Список литературы, рекомендованной педагогу**

1. Абрамова Г.С. Возрастная психология / Г.С. Абрамова. – М.: Издательский центр «Академия», 1999.– 672 с.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Э. Берн. – М.: Эксмо, 2010. – 576 с.
3. Козлов О. А. Методика преподавания основ алгоритмизации и метод проектов в раннем обучении информатике / О. А. Козлов // ИТО-РОИ, 2010.
4. Кушниренко, А.Г. Пиктомир: опыт использования и новые платформы/ А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, К.А. Пронин, М.А. Ройтберг, В.В. Яковлев // 6-ая конференция «Свободное программное обеспечение в высшей школе». - Переславль, 29-30 января 2011.
5. Узорова О.В. Физкультурные минутки: Материал для проведения физкультурных пауз / О.В. Узорова, Е. А. Нефедова. – Москва: Астрель, 2007. – 96 с.

#### **Список литературы, использованной при составлении программы**

1. Кушниренко А. Г. ПиктоМир: опыт использования и новые платформы/ А.Г. Кушниренко, А.Г. Леонов, К.А. Пронин, М.А. Ройтберг, В.В. Яковлев // 6-ая конференция «Свободное программное обеспечение в высшей школе». - Переславль, 29-30 января 2011.
2. Кушниренко А. Г. Информатика: 12 лекций о том, для чего нужен школьный курс информатики и как его преподавать. Методическое пособие / А. Г. Кушниренко, Г. В. Лебедев. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000. – 464 с.

#### **Электронные ресурсы**

1. <https://piktomir.ru>
2. <https://clck.ru/JgD7H>
3. <https://www.niisi.ru/piktomir> - Стартовая страница проекта «ПиктоМир» на сайте ФГУ ФНЦ НИИСИ РАН.

Приложение 1

**Мониторинг уровня освоения  
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)**

## программы «Занимательная информатика»

ФИО обучающегося Возраст _____		
Показатели для мониторинга (критерии)	Уровень в течении учебного периода	Уровень на конец учебного периода
Эмоциональная вовлеченность ребенка в работу на занятии		
Уровень знаний основных алгоритмических понятий и определений		
Знание основных алгоритмических понятий и определений		
Осознанность применения в своей речи понятий, определений из области алгоритмики		
Уровень развития навыков пиктограммного программирования (ЦОС «ПиктоМир»)		
Самостоятельность и активность в работе		
Умение строить линейные разветвляющиеся и циклические алгоритмы в ЦОС «ПиктоМир»		
Уровень развития навыков текстового программирования (ЦОС «ПиктоМир-К»)		
Самостоятельность и активность в работе		
Умение строить линейные разветвляющиеся и циклические алгоритмы в ЦОС «ПиктоМир-К»		

### Итоги реализации дополнительной образовательной программы оцениваются по критериям:

По каждому критерию выставляются баллы от 1-3, которые суммируются и определяют общий уровень освоения программы на начало и конец учебного периода, в зависимости от которого выстраивается индивидуальная траектория для наиболее успешного овладения учебного материала детьми.

Уровни освоения программы

1 балл – «НИЗКИЙ» – ребёнок пассивен в работе, справился с заданием с помощью учителя.

2 балла – «СРЕДНИЙ» – ребёнку нравится выполнять задания, при выполнении допустил незначительные неточности;

3 балла – «ВЫСОКИЙ» – ребёнок активен при выполнении заданий, полностью и самостоятельно всё выполнил.

Данные критерии являются основанием лишь для оценки индивидуального развития ребенка. Прогресс в развитии каждого ребенка оценивается только относительно его предыдущих результатов.

**Список сервисов, платформ и веб – ресурсов,  
при реализации дополнительной общеобразовательной программы с  
применением электронного обучения и дистанционных образовательных  
технологий**

Средства видео – конференцсвязи:

1.<https://zoom.us>.

Социальные сети и мессенджеры, в т.ч. путём сопровождения  
тематических сообществ в социальных сетях:

1.<https://vk.com/@authors-create-stream>