

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Среднее Аверкино
муниципального района Похвистневский Самарской области

Проверено

Зам. директора по УВР

/Ахтерякова С.О./

(подпись) _____
(ФИО)

«26» декабря 2024 г.

Утверждено

приказом № 213-од
от «26» декабря 2024 г.

И.о. директора

/Ахтерякова С.О./

(подпись) _____
(ФИО)

**Дополнительная общеобразовательная программа —
дополнительная общеразвивающая программа**

«ИТ-ГЕНИЙ»

Направленность:
техническая

Возраст детей — 8-11 лет

Срок реализации — 1 год

Составитель: Кириллова В.В.,
учитель математики

Среднее Аверкино, 2024

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее - ДООП) «IT-гений» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р),
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден Приказом Минобрнауки России от 09.11.2018 г. N 196),
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41);
- локальными актами ГБОУ СОШ С. Среднее Аверкино, касающимися организации образовательной деятельности.

Программа является авторской, ориентирована на развитие интереса детей к информационным технологиям с целью формирования основ цифровой грамотности на базовом уровне.

На сегодняшний день цифровая грамотность – это владение минимальным набором знаний и навыков работы на компьютере, использования средств вычислительной техники; понимание основ информатики и значения информационной технологии в жизни общества. Данная компетенция рассматривается сейчас в качестве базового, наряду с такими, как умения читать и писать, и включена в надпрофессиональные навыки и умения.

Надпрофессиональные навыки, отмеченные работодателями как наиболее важные для работников будущего, – это *умения находить информационные решения, эмоциональный интеллект, системное мышление, программирование/робототехника*. Но уже сегодня профессии будущего активно внедряются в пространство социальной сферы нашей современной общественной жизнедеятельности. Представители поколения Z для формирования своей универсальной личности в новом, быстро меняющемся мире демонстрируют свои потребности в новых компетенциях, так формируется новое поколение решателей, технологических и научно-технических предпринимателей, смелых и гибких новаторов.

В данной программе в компьютерную грамотность входит: знакомство с компьютером (мышь, клавиатура, USB-флеш-накопитель), с операционной системой Windows 10 (рабочий стол, файл, папка и др.), с набором офисных программ (текстовый и табличный документ, презентации), с графическим редактором, а также работа с информацией и интернетом (сохранять, копировать и редактировать).

Актуальность программы обусловлена повышенным интересом детей младшего школьного возраста к познанию компьютерного мира и к освоению цифровой среды, а также социальным заказом общества, прежде всего, общеобразовательных организаций на владение учащимися основами компьютерной грамотности.

Реализация данной программы расширяет возможности для предоставления качественного современного образования для школьников, помогают формировать у ребят современные технологические и гуманитарные навыки, а также имеют достаточные ресурсы для обучения учащихся компетенциям будущего и воспитания будущих инженеров с младшего школьного возраста.

Так как на сегодняшний день большинство общеобразовательных школ оснащено компьютерными классами, данная программа доступна к реализации учителями начальных классов в рамках дополнительного образования.

Новизна программы.

Данная программа способствует расширению значения термина «компьютерная грамотность» за счет внедрения в программу разделов, связанных с формированием цифровой грамотности среди школьников через освоение навыков работы в операционной системе при помощи мыши, клавиатуры, через освоение набора офисных программ OpenOffice. Таким образом, у школьника младших классов формируется площадка для приобретения базовых умений и навыков в области цифровых технологий и дальнейшего успешного их применения для прохождения полной школьной программы.

Педагогическая целесообразность программы.

Информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников будущего. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Ребенок в младшем школьном возрасте со всей присущей ему своей любознательностью с удовольствием окунется в цифровой мир через применение в процессе обучения проблемного обучения.

Адресат программы: набор в группу осуществляется на основе письменного заявления родителей. В группы зачисляются учащиеся 2-5 классов (8-11 лет).

Группа 1 (IT-гений. 1.0): 2-3 классы (8-9 лет).

Группа 2 (IT-гений. 1.0): 4-5 классы (9-11 лет).

Объем и срок освоения программы: совокупная продолжительность реализации образовательной программы составляет 34 часа, 1 учебный год.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: общее количество часов в год составляет 34 часа, 1 раз в неделю. Продолжительность одного занятия - 40 минут. Всего часов в неделю - 1.

Формы организации образовательного процесса: групповые занятия, тренинговые и игровые занятия.

Количество учащихся, одновременно находящихся в группе – 15 человек.

Цель программы: способствовать развитию познавательной и творческой активности и формированию профессиональной ориентации учащихся младшего школьного возраста в мире техники и цифровой грамотности средствами информационных технологий.

Задачи:

Обучающие:

1. Познакомить с основами цифровой грамотности: работой в операционной системе при помощи мыши, клавиатуры.
2. Обучить базовым навыкам создания текстовых документов, презентаций и своих рисунков.
3. Познакомить с основными принципами работы в интернете, с созданием почтового ящика и с облачными технологиями.

Воспитательные:

1. Воспитать ИКТ-культуру учащихся.
2. Познакомить учащегося с позицией в компьютерном мире игр не как потребителя, а как создателя.
3. Способствовать формированию нравственных качеств к друг другу: толерантность, уважение к товарищам при работе в команде над проектной деятельностью.
4. Способствовать воспитанию организационно-волевых качеств личности для успешной деятельности, такие как усидчивость, настойчивость, терпение, самоконтроль.
5. Воспитать мотивацию учащихся к изобретательству, созданию собственных проектов в виде программных продуктов.
6. Воспитывать среди учащихся командный дух.

Развивающие:

1. Способствовать развитию познавательного интереса к техническому творчеству.
2. Способствовать развитию 4К-компетенций будущего: критическое и креативное мышление, коллаборация, коммуникативность.
3. Способствовать развитию навыков публичного выступления и целеустремленности.
4. Способствовать развитию внимательности и аккуратности при работе с техническими устройствами.
5. Содействовать учащимся в развитии у учащихся инженерных и вычислительных навыках.

Характеристика программы:

Тип программы: дополнительная общеразвивающая.

Вид: программа одноуровневая, стартовый (ознакомительный) уровень.

Направленность: техническая.

Вид: авторская.

Срок реализации программы: 1 год.

Количество часов в год: 34 часа

Год обучения	Кол-во часов в неделю	Время одного занятия	Режим занятия	Кол-во недель в учебном году	Кол-во учащихся (в группе)	Кол-во часов в модуле
1	1 час	40 минут	1 раз в неделю по 1 часу	34	15	34

Ожидаемый результат:

По итогам освоения программы учащиеся овладевают стартовыми умениями и навыками цифровой грамотности, необходимые для формирования базовой площадки в успешном применения цифровых технологий при прохождении школьной программы и в проектах в средних образовательных учреждениях.

После завершения обучения по данной программе учащиеся смогут продолжить дальнейшее обучение по программе «AR-контент» для школьников старшего возраста в последующем учебном году.

Условия реализации программы:

Для успешной реализации программы необходимы:

- материально-техническое обеспечение - учебная аудитория для проведения лекционных и практических занятий, оснащенная мебелью; (количество – 9, доля учебного времени для использования - 100%)

- комплект персональных компьютеров с мультимедиа-возможностями (воспроизведение видеоизображения и звука) и устройствами для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь) для педагога и учащихся; (*количество – 9, доля учебного времени для использования - 100%*)
- рабочее место педагога в составе: ноутбук; (*количество – 1, доля учебного времени для использования - 100%*)
- презентационное оборудование: SMART-доска, настенная маркерная доска, канцелярские принадлежности; (*количество – 1, доля учебного времени для использования - 50%*)
- программное обеспечение: (*количество – 10, доля учебного времени для использования - 70%*)
 - набор офисных программ OpenOffice: Writer - текстовый процессор; Calc - электронные таблицы; Impress - создание и просмотр мультимедийных презентаций; Draw - редактор векторной графики; Math - редактор математических формул,
 - графический редактор Paint,
 - среда для визуального программирования сюжетов в Scratch,
 - среда для визуального 3D-моделирования виртуального мира и 3D-программирования Kodu Game Lab.
- дополнительное оборудование: сетевой фильтр, конвертер видеосигнала, роутер; (*количество – 1, доля учебного времени для использования - 100%*)
- мебель: рабочие места (стол и стул) для педагога и 9 учащихся, стеллаж для хранения; (*количество – 1+9, доля учебного времени для использования - 100%*)
- выход в локальную и глобальную сеть Интернет; (*количество – 1+9, доля учебного времени для использования - 30%*)
 - для командной и дистанционной работы: дистанционная образовательная и облачные технологии Google сервис (текстовый редактор, электронные таблицы и средства разработки презентаций); (*количество – 1+9, доля учебного времени для использования - 10%*)
 - наличие наглядного видео-, фотоматериалов и т.п. (*количество – 1+9, доля учебного времени для использования - 50%*).

Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Название раздела	Количество часов		
		Теория	Практик а	Всего
1	Вводная по программе. Знакомство с компьютером	1	5	6
2	Основы цифровой грамотности	2	12	14
3	Знакомство с графическим редактором	-	4	4
4	Учусь взаимодействовать с интернетом	2	9	10
	Итого:	5	29	34

Учебно-тематический план

№ п/п	Содержание	Кол-во часов
Раздел 1 "Вводная по программе. Знакомство с компьютером"		
Тема 1.1 "Знакомство с программой I года обучения"	Знакомство с программой. Правила по технике безопасности. Правила поведения в кабинете и на рабочем месте. Роль компьютера в жизни человека.	1
Тема 1.2 "Знакомство с компьютером"	Основные устройства компьютера.	5
	Управляем мышью. Знакомство с операционной системой Windows 10 (рабочий стол, файл, папка, ярлык).	
	Наш помощник - клавиатура Тренажер "Клавиатура".	
Раздел 2 "Основы цифровой грамотности"		
Тема 2.1 "Создаю текстовый документ"	Знакомство с набором офисных приложений OpenOffice для работы над текстовым документом и презентацией.	6
	Знакомство с программой OpenOffice "Текстовый редактор". Назначение и возможности, панель инструментов.	
	Создание текстового документа. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления.	
	Работа с фрагментами текста и с простыми таблицами.	
	Вставка и редактирование рисунков, надписей Word Art.	
Тема 2.2 "Создаю презентации"	Знакомство с программой OpenOffice "Презентация". Назначение и возможности, панель инструментов.	8
	Создание презентации.	
	Вставка и дизайн слайда.	
	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации. Носители информации.	
Раздел 3 "Знакомство с графическим редактором"		
Тема 3.2 "Учусь рисовать"	Знакомство с графическим редактором Draw OpenOffice и Paint .	4
	Назначение и возможности, панель инструментов.	
	Разработка и редактирование изображения.	
	Копирование, вставка рисунков.	
Раздел 4 "Учусь взаимодействовать с интернетом"		
Тема 4.1 "Учусь взаимодействовать с интернетом"	Знакомство с интернетом. Интернет и его роль в жизни человека.	2
	Создание почтового ящика.	

	Работа с информацией: поиск, скачивание, копирование, вставка в презентацию.	
Тема 4.2 "Время изобретать машину Голдберга"	Знакомство с шагами машины.	1
Тема 4.3 "Разработка машины в документе Презентация"	Скачивание картинок существующих машин. Обрезка и компоновка шагов машины.	2
Тема 4.4 "Я строю свою первую машину Голдберга"	Строительство своей первой простой машины Голдберга.	1
Тема 4.5 "Моя первая презентация"	Моя первая презентация "Моя первая машина Голдберга". Задача презентации.	4
	Итого:	34

Методическое обеспечение программы

Данная программа в соответствии с основными особенностями дополнительного образования детей и выстроена на основе проблемного обучения.

Данная теория нацелена на формирование личности как активного субъекта. Такой ориентир на деятельностное освоение содержания программы соответствует принципам личностно-ориентированного и деятельностного обучения, направленного на развитие диалоговых форм общения.

Особенности применения данной методологии заключаются в следующем:

- ✓ свободные группы, в которых ребенок чувствует себя раскованно, не чувствует подчинения;
- ✓ педагогика сотрудничества, созворчества обучающихся и педагога;
- ✓ применение методик индивидуальной работы;
- ✓ творческое оригинальное выполнение моделей;
- ✓ стремление личности к творчеству, к самовыражению, самоутверждению, самореализации.

Методы, приемы и принципы обучения

Методы и приемы обучения, используемые в работе с детьми, можно условно разделить по способу подачи учебного материала:

Наглядный метод: образный показ педагога, использование наглядных пособий.

Словесный метод: рассказ, объяснение, инструкция, беседа, анализ и обсуждение, словесный комментарий педагога по ходу выполнения модели.

Практический метод: показ педагогом готовой модели, эвристический метод, подробное описание свойств модели конструкции динамической игрушки с пояснениями.

По характеру деятельности учащихся: объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, проблемные, частично-поисковые, исследовательские.

Кроме того, в работе с детьми очень эффективны и психолого-педагогические методы:

Наблюдение, индивидуальный и дифференцированный подход к каждому ребенку, прием контрастного чередования психофизических нагрузок и восстановительного отдыха (релаксация), метод разумной организации деятельности с предвидением результатов, метод формирования опыта поведения (практика), методы стимулирования должного поведения (поощрение, одобрение, осуждение, наказание).

Программа основана на следующих принципах:

Доступности, наглядности, системности, последовательности.

Принцип доступности требует постановки перед обучающимися задач, соответствующих их силам, постепенного повышения трудности осваиваемого учебного материала и соблюдение в обучении элементарных дидактических правил: от известного к неизвестному, от лёгкого к трудному, от простого к сложному.

Принцип системности предусматривает непрерывность процесса формирования технолого-конструкторских навыков, чередования работ и отдыха для поддержания работоспособности и активности обучающихся, определённую последовательность решения задач.

Индивидуализация и дифференциация процессов работы с обучающимися, добровольность и доступность, творческое содружество и сотворчество детей и педагогов, сочетание индивидуальных, групповых и массовых форм работы, индивидуального и коллективного творчества, а также системный подход к постановке и решению задач образования и воспитания, развития личности и ее самоопределения.

Для выполнения поставленных программой учебно-воспитательных задач предусмотрены следующие формы занятий: практические занятия, защита проектов.

Содержание занятий и практический материал подбирается с учетом возрастных особенностей и физических возможностей детей. Каждое занятие включает в себя теоретическую и практическую часть.

В процессе занятий педагог использует следующие педагогические технологии (классификация Г.Селевко):

- дизайн-мышление;
- вытягивающая модель обучения;
- развивающее обучение с направленностью на развитие творческих качеств личности;
- проблемное обучение;
- ИКТ технологии.

Планируемые результаты программы

Планируемый результат – это конкретная характеристика умений, знаний и навыков, а также компетенций, личностных, метапредметных и предметных результатов, которые приобретает учащийся в процессе изучения программы.

В соответствии с поставленной целью и задачами программы учащиеся достигают следующих результатов:

Метапредметные результаты:

1. Сформировать ИКТ-культуру учащихся на базовом уровне.
2. Ознакомиться в компьютерном мире игр с позицией не как потребителя, а как создателя.
3. Сформировать потребность в развитии нравственных качеств к друг другу: толерантность, уважение к товарищам при работе в команде над проектной деятельностью.
4. Сформировать потребность в воспитании организационно-волевых качеств личности для успешной деятельности, такие как усидчивость, настойчивость, терпение, самоконтроль.
5. Сформировать мотивацию учащихся к изобретательству, созданию собственных игр и виртуальных миров на базовом уровне.

Личностные результаты:

1. Сформировать потребность в развитии познавательного интереса к техническому творчеству.
2. Заложено понимание о 4К-компетенциях будущего: критическое и креативное мышление, коллaborация, коммуникативность на начальном уровне.

3. Ознакомятся со способами публичного выступления.
4. Сформировать потребность в развитии внимательности и аккуратности при работе с компьютером.

Предметные результаты:

1. Ознакомятся с основами цифровой грамотности: работой операционной системы, мыши, клавиатуры на базовом уровне.
2. Овладеют базовыми навыками по созданию текстового документа, презентаций и своих рисунков на базовом уровне.
3. Ознакомятся с основными принципами работы в интернете на базовом уровне.

Формы контроля достижения планируемых результатов

Контроль усвоения программы проводится в следующих формах:

- входящий контроль (письменный опрос);
- промежуточная аттестация (защита проекта);
- итоговый контроль (защита проекта).

Результаты диагностики воспитанности фиксируются в начале и в конце каждого этапа обучения по программе и заносятся в индивидуальную карту учащихся.

Оценочные материалы
Характеристика оценочных материалов модульной программы

№	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Критерии оценивания	Показатели оценивания	Виды контроля/аттестации
1	Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности на базовом уровне. Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику. Умение работать с инструментарием приложений/программ цифровой грамотности.	Практическое задание	Активное проявление знаний при выполнении задания. Допущены единичные ошибочные проявление знаний. Слабое проявление знаний. Соблюдение базовых технологических приемов в работе. Допущены единичные нарушения технологии. Несоблюдение технологии.	Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности. Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику. Умение работать с инструментарием приложений/программ цифровой грамотности	Промежуточная аттестация

2	<p>Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности.</p> <p>Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику.</p> <p>Умение работать с инструментарием программы виртуальной реальности.</p>	<p>Защита проекта</p>	<p>Активное проявление знаний при выполнении задания.</p> <p>Допущены единичные ошибочные проявление знаний.</p> <p>Слабое проявление знаний.</p> <p>Соблюдение базовых технологических приемов в работе.</p> <p>Допущены единичные нарушения технологии.</p> <p>Несоблюдение технологии.</p>	<p>Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности.</p> <p>Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику.</p> <p>Умение работать с инструментарием программы виртуальной реальности.</p>	<p>Итоговая аттестация</p>
---	--	-----------------------	---	--	----------------------------

Вид контроля	Цель контроля	Формы и методы контроля	Критерии оценивания
Промежуточный	Проверка теоретических знаний (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Собеседование Соревнования Тестирование Анкетирование Наблюдение Итоговая работа	Соответствие теоретических знаний программным требованиям
Текущий Итоговый	Оценка владения учащимися специальной терминологией	Тестирование Опрос	Осмысленность и правильность использования
Текущий Итоговый	Проверка освоения практических умений и навыков, предусмотренных программой (по основным разделам)	Наблюдения Итоговые работы	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям
Текущий	Оценка сформированности коммуникативных умений (слушать и слышать педагога и других учащихся; выступать перед аудиторией)	Беседа Наблюдение	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога. Свобода владения и подачи подготовленной информации
Текущий	Оценка сформированности	Наблюдение	Самостоятельно

	учебно-организационных умений и навыков (умений организовать свое рабочее, учебное место; умение аккуратно выполнять работу; навыки соблюдения ТБ в процессе деятельности)	Итоговые работы	готовят и убирают рабочее место. Аккуратность и ответственность в работе. Соответствие реальных навыков соблюдения ТБ программным требованиям
--	--	-----------------	---

Оценочные материалы - в приложении 1 к программе.

Список литературы

Нормативная база:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-фз «Об образовании в Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://graph-kremlin.consultant.ru/page.aspx?1646176>
2. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/12/11/obr-dok.html>
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. N 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://base.garant.ru/70731954/>
4. Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/14644/>
5. Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gov.garant.ru/SESSION/PILOT/main.htm>
6. Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/18312/>
7. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года №996-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHIBitwN4gB.pdf>

Список литературы для учащихся:

1. <http://www.membrana.ru/> - Люди. Идеи. Технологии.
2. «1 сентября». <http://festival.1september.ru>

Интернет-ресурсы

Интернет-ресурсы, рекомендуемые педагогам

1. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>.
2. Международная федерация образования. <http://www.mfo-rus.org>.
3. Образование: национальный проект. http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml
4. Сайт министерства образования и науки РФ. <http://www.mon.gov.ru>.
5. Планета образования: проект. <http://www.planetaedu.ru>.
6. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ. <http://www.dod.miem.edu.ru>.
7. Российское школьное образование. <http://www.school.edu.ru>
8. Портал «Дополнительное образование детей». <http://vidod.edu.ru>

Приложение 1

Промежуточная аттестация

Оценка освоения теоретической части программы

Срок проведения: декабрь

Цель: исследования имеющихся навыков и умений у учащихся после прохождения двух разделов программы.

Форма проведения: практическое задание.

Критерии оценки уровня: уровень (хороший, средний, низкий).

Оценочный лист результатов промежуточной аттестации учащегося

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Хороший уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности.	Активное проявление знаний при выполнении задания	Допущены единичные ошибочные проявление знаний	Слабое проявление знаний
2.	Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику.	Соблюдение базовых технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3.	Умение работать с инструментарием приложений/программ цифровой грамотности	Соблюдение базовых технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии

Определение уровня освоения теоретической части:

- ... правильных ответов – хороший уровень;
- ... правильных ответов – средний уровень;
- ... правильных ответов – низкий уровень.

Итоговая аттестация
Оценка практической части программы

Срок проведения: май.

Цель: оценка роста качества знаний и практического их применения за весь период обучения (итоговая аттестация).

Форма проведения: защита проекта.

Содержание аттестации. Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике).

Критерии оценки уровня: уровень (хороший, средний, низкий).

Оценочный лист
результатов итоговой аттестации
учащегося

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Хороший уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение ориентироваться в мире цифровой грамотности.	Активное проявление знаний при выполнении задания	Допущены единичные ошибочные проявления знаний	Слабое проявление знаний
2.	Умение создавать и защищать презентации на заданную тематику.	Соблюдение базовых технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3	Умение работать с инструментарием программы виртуальной реальности.	Соблюдение базовых технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии

Определение уровня освоения теоретической части:

... правильных ответов – хороший уровень;

... правильных ответов – средний уровень;

... правильных ответов – низкий уровень.