

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
Ярославской области
Ярославский градостроительный колледж**

СОГЛАСОВАНО:
учебно-методической комиссией
детского технопарка «Кванториум»
Протокол № 10
От «27» 05 2024г.



СЕРТИФИЦИРУЮ:
Директор колледжа
Зубова М.Л.
2024г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ИТ-ДЕТИ 2.0»

Введено в действие с 2 сентября 2024г.

Номер экземпляра: _____	Возраст обучающихся: 9-11 лет
	Срок реализации: 30 недель
Место хранения: _____	Направленность: техническая
	Объём часов: 60 часов

Ярославль, 2024 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ИТ-ДЕТИ 2.0»**

Организация – разработчик: ГПОУ ЯО Ярославский градостроительный колледж,
структурное подразделение – детский технопарк «Кванториум»

Авторы разработки:

Егорова Юлия Сергеевна – педагог дополнительного образования,

Егоров Роман Викторович – педагог дополнительного образования,

Исаева Светлана Николаевна – зам.руководителя структурного подразделения -
детский технопарк «Кванториум»,

Иванова Елена Валериевна – методист структурного подразделения – детский
технопарк «Кванториум»,

Погосова Юлия Владимировна – методист структурного подразделения - детский
технопарк «Кванториум».

Реестр рассылки

№ учтенного экземпляра	Подразделение	Количество копий
1.	Структурное подразделение детский технопарк «Кванториум»	1
2.	Педагог дополнительного образования	1
Размещено	Сайт колледжа/ Дополнительное образование/Кванториум Портал ПФДО	

ОГЛАВЛЕНИЕ

	Стр.
1. Пояснительная записка	
1.1 Нормативно-правовые основы разработки программы	4
1.2 Направленность программы	4
1.3 Цель и задачи программы	5
1.4 Актуальность, новизна и значимость программы	6
1.5 Отличительные особенности программы	6
1.6 Категория обучающихся	7
1.7 Условия и сроки реализации программы	7
1.8 Примерный календарный учебный график	7
1.9 Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов	7
2. Учебно-тематический план	9
3. Содержание программы	10
4. Организационно-педагогические условия реализации программы	
4.1 Методическое обеспечение программы	12
4.2 Материально-техническое обеспечение программы	15
4.3 Кадровое обеспечение программы	16
4.4 Организация воспитательной работы и реализация мероприятий	16
5. Список литературы и иных источников	18
6. Приложения	19

 <p>ЯРОСЛАВСКИЙ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ</p>	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 4 из 22
---	---------------------------------------	---

1. Пояснительная записка

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«ИТ-ДЕТИ 2.0» (далее - программа) разработана с учетом:

- Федерального закона от 29.12.12 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей";
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 364820 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";
- Постановление правительства ЯО № 527-п 17.07.2018 (в редакции постановления Правительства области от 15.04.2022 г. № 285-п) Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области;
- Приказа департамента образования ЯО от 07.08.2018 № 19-п «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;
- Устава государственного профессионального образовательного учреждения Ярославской области Ярославского градостроительного колледжа;
- Положения о реализации дополнительных общеобразовательных программ в ГПОУ ЯО Ярославском градостроительном колледже;
- Рабочей программы воспитания детского технопарка «Кванториум» на 2024-2025 учебный год.

1.2. Направленность программы

Программа «ИТ-ДЕТИ 2.0» относится к программам технической направленности.

1.3. Цель и задачи программы

Цель - формирование базовых навыков программирования, технической культуры и алгоритмического мышления, развитие творческих способностей и подготовка обучающихся к проектно-исследовательской деятельности в информационно-технической области.

Задачи

Обучающие:

- научить соблюдать правила техники безопасности и гигиены при работе на ПК;
- познакомить с терминологией в области информационно-коммуникационных технологий и компьютерной техники;
- дать представление о базовых понятиях и принципах программирования;
- обучить основным алгоритмическим конструкциям;
- сформировать навыки работы в среде алгоритмизации КуМир;
- научить навыкам создания программ на блочных языках Scratch и Edublocks;
- познакомить с возможностями использования нейросетей для формирования изображений по запросу;
- научить использовать навыки программирования при создании игр и анимаций;
- познакомить с возможностями веб-сервисов и средств разработки.

Развивающие:

- создать условия для развития творческих способностей в информационно-технической области;
- способствовать развитию технического мышления и умения решать задачи с помощью программирования;
- создать условия для развития креативного подхода к решению задач;
- способствовать развитию навыков самоанализа, рефлексии, критического мышления;
- создать условия для эффективной работы в команде и общения с другими обучающимися;
- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся посредством включения их в различные виды соревновательной деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать культуру безопасной работы за компьютером, а также в глобальной сети Интернет;
- формировать уважительное отношение к труду и творчеству других людей;

	<p>ДООП детского технопарка «Кванториум»</p>	<p>Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 6 из 22</p>
--	--	---

- выявлять и способствовать усилению мотивации к соревновательной деятельности;
- воспитывать трудолюбие, упорство, желание добиваться поставленной цели;
- готовить к осознанному выбору дальнейшей траектории обучения в детском технопарке «Кванториум»;
- способствовать личностному и профессиональному самоопределению.

1.4. Актуальность, новизна и значимость программы

Актуальность программы обусловлена необходимостью эффективного решения задач современного образования по воспитанию поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества.

Программа «ИТ-ДЕТИ 2.0» направлена на выявление и развитие современных компетенций, продиктованных условиями информационного общества. Очевидно, что программирование и информационные технологии в наше время – одно из приоритетных направлений движения научно-технического прогресса.

Федеральная политика в сфере создания детских технопарков «Кванториум» нацелена на ускоренное техническое образование детей и реализацию научно-технического потенциала российской молодежи. Практика показывает, что чем раньше личность определяется в выборе своей будущей профессии, тем больше вероятность, что из этой личности вырастет высококлассный специалист. Поэтому очень важно привлечь внимание молодого поколения к профессиям ИТ-сектора.

Программа «ИТ-ДЕТИ 2.0» разработана на основе методических рекомендаций по созданию и функционированию детских технопарков «Кванториум». Знания и навыки, предлагаемые программой, становятся инструментом для саморазвития личности, формирования познавательного интереса у обучающихся к сфере ИТ.

1.5. Отличительные особенности программы

К отличительным особенностям программы относится пропедевтический характер образовательного процесса, кейсовая система обучения, выявление готовности к освоению востребованных компетенций в сфере информационных технологий.

Основное количество часов отводится практическому написанию программ.

В процессе обучения применяются различные цифровые платформы и облачные сервисы, позволяющие демонстрировать экран, общаться с обучающимися посредством голосового чата в прямом эфире, получать мгновенную обратную связь и передавать учебные материалы.

 <p>ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР ПО ИССЛЕДОВАНИЮ ОБРАЗОВАНИЯ</p>	<p>ДООП детского технопарка «Кванториум»</p>	<p>Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 7 из 22</p>
--	--	---

1.6. Категория обучающихся

Программа разработана для работы с обучающимися от 9 до 11 лет (4-6 классы).

Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

1.7 Условия и сроки реализации программы

К занятиям допускаются дети без специального отбора. Наполняемость группы не менее 8 и не более 14 человек.

Режим занятий:

- при очной форме обучения: 1 раз в неделю по 2 академических часа (по 35 минут) с 10-минутным перерывом;

- при использовании дистанционных технологий продолжительность занятия 35 минут на Интернет-платформах.

Объем учебной нагрузки в год – 60 часов, в неделю – 2 часа. Продолжительность учебного года – 30 недель.

Занятия проводятся в кабинете ИТ-квантума, оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Форма обучения – очная, с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Форма занятий – индивидуальная, групповая, по подгруппам, в парах.

Форма аттестации – промежуточная, с применением различных видов контроля.

1.8 Примерный календарный учебный график

В Приложении 1 представлен календарный учебный график для заполнения педагогами дополнительного образования.

1.9. Планируемые результаты и способы отслеживания образовательных результатов

Обучающийся будет знать:

- правила безопасного пользования компьютерной техникой и организации рабочего места,
- принципы безопасного использования сети Интернет,
- основы программирования и алгоритмические конструкции,
- базовые принципы работы с языками Scratch, КуМир и Edublocks,
- возможности использования нейросетей для формирования изображений по запросу;
- основы работы с веб-сервисами и средами разработки,

 <p>ПРАВОСЛАВНЫЙ ПРЕОБРАЗИТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ</p>	<p>ДООП детского технопарка «Кванториум»</p>	<p>Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 8 из 22</p>
--	--	---

- принципы создания и работы компьютерных программ,
- способы решения задач и достижения целей с помощью компьютеров и программного обеспечения,
- базовые правила презентации своих работ,
- основные принципы и методы работы в команде.

Обучающийся будет уметь:

- создавать программы на языке Scratch,
- работать в среде алгоритмизации КуМир,
- программировать на языке Edublocks,
- создавать игры и анимации с использованием программирования,
- работать со встроенными библиотеками и средами разработки,
- применять знания о возможностях современных веб-сервисов,
- презентовать свои работы в коллективе,
- работать в команде.

Обучающийся будет осознавать:

- возможности участия семьи и наставников в мероприятиях Кванториума,
- ценность информации и ее обработки, передачи и хранения,
- важность соблюдения цифровой гигиены,
- готовность к продолжению обучения.

Способы отслеживания образовательных результатов:

- контрольные задания по окончанию раздела, темы;
- педагогическое наблюдение в ходе занятий.

2. Учебно-тематический план программы «ИТ-ДЕТИ 2.0»

№	Раздел	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Изучение среды КуМир	4	10	14	Контрольное задание
2.	Работа с браузером: Scratch	6	18	24	Контрольное задание
3.	Изучение языков программирования: EduBlocks	4	12	16	Контрольное задание
4.	Работа с онлайн-программами для создания презентаций и нейросетью для генерации изображений по запросу	2	4	6	Контрольное задание
	Итого	16	44	60	

3. Содержание образовательной программы

Тема 1. Изучение среды КуМир

Теория:

- Инструктаж по технике безопасности при работе на ПК и оборудовании.
- Введение в программирование и алгоритмическое мышление.
- Основы работы с КуМир: интерфейс, команды, циклы, условия.

Практика:

Квиз по технике безопасности. Написание программ в среде Кумир для решения простых задач, таких как движение по плоскости, рисование фигур, использование циклов и условий.

Тема 2 Работа с браузером: Scratch

Теория:

- Принципы блочного программирования.
- Основы работы с блоками в Scratch: движение, звук, графика, события, условия, переменные.

Практика:

Создание интерактивных игр.

Тема 3 Изучение языков программирования: EduBlocks

Теория:

- Введение в текстовое программирование с использованием блоков EduBlocks.
- Основы языка Python: переменные, операторы, условия, циклы.

Практика:

Написание программ с использованием блоков EduBlocks для решения различных задач, в том числе, создание простых игр и приложений.

Тема 4 Работа с онлайн-программами для создания презентаций и нейросетью для генерации изображений по запросу (6 часов)

Теория:

- Знакомство с онлайн-программами для создания презентаций и их основными возможностями.
- Возможности нейросетей для генерации изображений по запросам пользователей

 <p>ЮЖНОСЛАВЯНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ</p>	<i>ДООП детского технопарка «Кванториум»</i>	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 11 из 22
--	--	--

Практика:

Создание презентаций с помощью онлайн-сервисов и их представление в коллективе.

Знакомство с нейросетью Kandinsky и генерация изображений по различным запросам.

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 12 из 22
--	---------------------------------------	--

4. Организационно-педагогические условия программы

4.1. Методическое обеспечение программы

Особенности организации образовательного процесса: очно с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, самостоятельная работа и др. приемы дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей.

Основным методом организации учебной деятельности по программе является метод кейсов. Кейс – описание проблемной ситуации понятной и близкой обучающимся решение которой требует всестороннего изучения, поиска дополнительной информации и моделирования ситуации или объекта, с выбором наиболее подходящего. Кейс-метод позволяет подготовить детей к решению практических задач современного общества. Кейс использует погружение в проблему как способ осознания активного участия в ситуации: у кейса есть главный герой, на место которого ставит себя команда и решает проблему от его лица. Акцент при обучении делается не на овладение готовым знанием, а на его выработку. Кейс-метод позволяет совершенствовать универсальные навыки (soft-компетенции), которые оказываются крайне необходимы в реальном рабочем процессе.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, организация командной работы и межличностного взаимодействия.

Формы организации образовательного процесса

- групповая (занятия проводятся в разновозрастных группах от 9 до 11 лет, численный состав группы – до 14 человек)
 - в подгруппах (4-6 человек)
 - парная (занятия проводятся в паре)
 - индивидуальная

Формы организации учебного занятия

Учебные занятия могут быть организованы в следующих формах:

- беседа;
- практическое занятие;
- игра;
- конкурс;

	<p>ДООП детского технопарка «Кванториум»</p>	<p>Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 13 из 22</p>
--	--	--

- круглый стол;
- лекция;
- мастер-класс;
- «мозговой штурм»;
- наблюдение;
- олимпиада;
- открытое занятие;
- представление;
- презентация;
- соревнование;
- экскурсия.

Педагогические технологии

При организации обучения используется дифференцированный, индивидуальный подход. На занятиях используются следующие педагогические технологии: кейс-технология, междисциплинарного обучения, проблемного обучения, развития критического мышления, технология разноуровневого обучения, здоровьесберегающая, информационно-коммуникационные технологии и электронные средства обучения, игровая, исследовательская. Образовательная программа содержит теоретическую и практическую подготовку, большее количество времени уделяется выработке практических навыков.

Дидактические материалы

Дидактический материал, необходимый для проведения занятий:

- краткие конспекты материалов для лекций;
- распечатки заданий для практикумов;
- презентационные материалы для объяснения.

В процессе реализации программы предусмотрены следующие виды контроля:

- промежуточный контроль проводится регулярно на занятиях с целью определения степени усвоения материала в форме опроса, решения задач и практических заданий;
- контрольные задания по окончанию кейса или темы.

Формы подведения итогов реализации программы

Результаты обучения по программе выявляются по итогам проведения олимпиад, соревнований по программированию, защиты контрольных заданий.

Оценка образовательных результатов по итогам освоения программы проводится в форме промежуточной аттестации. Основная форма аттестации –

контрольные задания.

Оценка результатов контрольного задания производится по трём уровням:

- «высокий»: контрольное задание носило творческий, самостоятельный характер и выполнено полностью в планируемые сроки;
- «средний»: обучающийся выполнил основные цели, но имеют место недоработки или отклонения по срокам;
- «низкий»: контрольное задание не закончено, большинство целей не достигнуты.

Мониторинг образовательных результатов

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. Надежность знаний и умений – предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере квантума.
2. Сформированность личностных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере квантума, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе.
3. Готовность к продолжению обучения в Кванториуме – определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

Критерий «Надежность знаний и умений» предусматривает определение начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся, текущий контроль в течение занятий модуля, итоговый контроль. Входной контроль осуществляется на первых занятиях с помощью наблюдения педагога за работой обучающихся. Текущий контроль проводится с помощью различных форм, предусмотренных кейсами. Цель текущего контроля – определить степень и скорость усвоения каждым ребенком материала и скорректировать программу обучения, если это требуется. Итоговый контроль проводится в конце каждого модуля. Итоговый контроль определяет фактическое состояние уровня знаний, умений, навыков ребенка, степень освоения материала по каждому изученному разделу и всей программе объединения. Формы подведения итогов обучения: контрольные задания; соревнования; взаимооценка обучающимися работ друг друга, творческий отчет.

Критерий «Сформированность личностных качеств» предполагает выявление и измерение социальных компетенций: осознанности деятельности, ценностного отношения к деятельности, интереса и удовлетворенности познавательных и духовных потребностей.

Критерий «Готовность к продолжению обучения в Кванториуме» является временным в первом цикле реализации программы. Предполагает сформированность установки на продолжение образования в Кванториуме по иным модулям разного уровня сложности. Также учитывает готовность ребенка к публичной деятельности и участию в соревнованиях через использование методов социальных проб, наблюдения и опроса.

Каждый критерий имеет показатели, на которые ориентированы оценочные средства.

Среди инструментов оценки образовательных результатов применяются:

- контрольные задания по окончанию темы, представленных в приложении 3;
- педагогическое наблюдение в ходе занятий.

4.2. Материально-техническое обеспечение программы

В состав перечня оборудования ИТ-квантума входит оборудование:

1. Интерактивная панель
2. Мобильное крепление для интерактивного комплекса
3. Интерактивный флипчарт
4. Рабочая станция высокопроизводительная для решения инженерных задач широкого спектра
5. Монитор
6. Ноутбук
7. Наушники полноразмерные
8. Клавиатура
9. Мышь
10. Акустическая система
11. Струйный принтер
12. МФУ
13. HDMI кабель
14. Сетевое хранилище 1шт + диски для сетевого хранилища
15. Коммутатор
16. Точка доступа
17. Маршрутизатор

ИТ-квантум оснащен следующим программным обеспечением: офисное ПО, веб-браузер, КуМир.

Перечень программного обеспечения указан в Приложении 2.

4.3. Кадровое обеспечение программы

Программу реализуют педагоги дополнительного образования ИТ-квантума (программу может реализовывать педагог дополнительного образования со специальными знаниями в сфере алгоритмизации, блочного программирования, программирования микроконтроллеров).

4.4. Организация воспитательной работы и реализация мероприятий

Задачи воспитания определены с учетом интеллектуально-когнитивной, эмоционально-оценочной, деятельностно-практической составляющих развития личности:

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие позитивных личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение социально значимых знаний, формирование отношения к традиционным базовым российским ценностям.

На занятиях применяются следующие методы воспитания:

- убеждения;
- стимулирования;
- мотивации;
- организации деятельности и общения;
- контроля и самоконтроля.

Профориентационные методы и формы:

- профессиональное просвещение;
- беседы;
- игры, викторины;
- просмотр видеосюжетов.

Мероприятия, указанные в календарном плане по воспитательной работе, проводятся педагогом дополнительного образования в рамках учебных занятий по данной программе.

Педагоги-организаторы проводят мероприятия согласно годовому плану по воспитательной работе со всеми обучающимися детского технопарка «Кванториум».

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№п/п	Наименование мероприятия	Срок проведения	Ответственный
Профессионально-ориентирующее воспитание			
1.	День инженера	Октябрь	Педагоги-организаторы
Социализация и духовно-нравственное воспитание			
2.	День рождения Кванториума – Нам 5 лет!	Ноябрь	Педагоги-организаторы
3.	Квиз, посвящённый дню космонавтики «Просто Космос»	Апрель	Педагоги-организаторы
4.	«КвантКонцерт»	Май	Педагоги-организаторы
Гражданско-патриотическое и правовое воспитание			
5.	Всероссийская акция, посвященная Дню Победы	Май	Педагоги-организаторы, педагоги дополнительного образования
Эколого-валеологическое воспитание			
6.	Викторина «Найди ключ к своему здоровью через ИТ»	Ноябрь	Педагоги дополнительного образования
7.	Квест «Мы за ЗОЖ»	Март	Педагоги дополнительного образования

5. Список литературы и иных источников

Основная литература:

1. Базалева О. Мастерство визуализации данных. Как доносить идеи с помощью графиков и диаграмм, Диалектика, 2018 г. –192 с., с ил
2. Босова, Босова, Бондарева: Информатика. 5-7 классы. Занимательные задачи. Просвещение/Бином, 2021 г. – 208 с.
3. Пейн, Брайсон. Python для детей и родителей / Брайсон Пейн [2-е издание]. - М.: Бомборра, 2023 г. – 352 с.
4. Свейгарт, Эл. Учим Python, делая крутые игры - М: Эксмо, 2018 г. – 418 с.
5. Уоллес Вонг, Office 2019 для чайников, Диалектика; 2019 г. - 448 стр., с ил.
6. Шагаков К. Word и Excel без страха для начинающих. Самый наглядный самоучитель. Литресс, 2018 г. – 281 с.
7. Scratch для учителей и родителей. Знакомство с популярной детской средой программирования / Голиков Денис |/ Электронная книга, 2021
8. ScratchJr для самых юных программистов / Голиков Денис Владимирович / Электронная книга, 2021

Интернет-ресурсы:

1. CodeCombat - платформа для учеников по изучению информатики во время игры. — Режим доступа: [CodeCombat - Coding games to learn Python and JavaScript](https://codecombat.com/)
2. Microsoft 365. Руководство пользователя - Режим доступа: <https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-365?rtc=1>

**Календарный учебный график
на 2024-2025 уч.год**

Квантум

Программа

Объем по учебно-тематическому плану ч

Педагог

Группы

Дата начала занятий

Модуль

Вид учебной деятельности / период	1 полугодие				2 полугодие					
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь
	Тема (количество часов)									
Аудиторные занятия										
Очные занятия с применением дистанционных технологий										
Заочные занятия с применением дистанционных технологий										
Самостоятельная работа обучающегося										
Контроль входной/промежуточный/итоговый										
Промежуточная аттестация										

Подпись

Приложение 2

Перечень программное обеспечение ИТ-квантума:

№	Программное обеспечение	Возможные варианты и аналоги
1	Калькулятор	Стандартный калькулятор Windows
2	Стандартный блокнот	Notepad Windows
3	Офисные программы	Libre Office, Open Office, Microsoft Office и др.
4	Веб-браузеры	Yandex, Амиго, Firefox и др.
5	Система программирования, предназначенная для поддержки начальных курсов информатики и программирования	КуМир 2.1

	ДООП детского технопарка «Кванториум»	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 21 из 22
--	---------------------------------------	--

Контрольно-измерительные материалы

Примеры практических работ:

- Практические работы в программе КуМир – Режим доступа: <http://makskovaly.ru/index.php/metodicheskaya-kopilka/prakticheskie-raboty-kumir>
- Практические работы в MS Office – Режим доступа: <http://irbis.bti.secna.ru/doc3/2013-71.pdf>
- Практические работы в Scratch – Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=all>
- Практические работы в EduBlocks – Режим доступа: <https://app.edublocks.org/guides>

Контрольные задания:

- 1) Изучение среды КуМир
 - Теоретический вопрос: Что такое алгоритм?
 - Практическое задание: Напишите программу на КуМире для рисования прямоугольника.
- 2) Работа с браузером: Scratch
 - Теоретический вопрос: Какие типы блоков доступны в Scratch?
 - Практическое задание: Создайте интерактивную историю в Scratch с использованием звуков, движения персонажей и условий.
- 3) Изучение языков программирования: EduBlocks
 - Теоретический вопрос: Что такое переменная и как ее использовать в программировании?
 - Практическое задание: Напишите программу на EduBlocks, которая считает и выводит сумму всех чисел от 1 до 10.
- 4) Работа с онлайн-программами для создания презентаций и нейросетью для генерации изображений по запросу
 - Теоретический вопрос: Какие базовые принципы создания презентации вы знаете?
 - Практическое задание: Создайте презентацию с помощью онлайн-сервиса на тему «Мир будущего глазами детей». Используйте для презентации изображения, сгенерированные нейросетью Kandinsky.

Уровни освоения программы (по каждой теме):

«Высокий» - обучающийся ответил на теоретический вопрос и выполнил практическое задание в полном объеме

 <p>ЯРОСЛАВСКИЙ ГРАДСКОЕДИТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ</p>	<i>ДООП детского технопарка «Кванториум»</i>	Идентификационный номер – ДСМК 2.10 ДООП 01.01.07 Стр. 22 из 22
--	--	--

«Средний» - обучающийся ответил на теоретический вопрос и выполнил практическое задание частично

«Низкий» - обучающийся не ответил на теоретический вопрос и/или не выполнил практическое задание