



Муниципальное автономное образовательное
учреждение дополнительного образования

Детско-юношеский центр «Звёздочка» г. Томска

Принята на заседании
методического совета
от «18» августа 2025 г

Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАОУ ДО
ДЮЦ «Звёздочка» г. Томска

О. А. Матова
Приказ от «18 » августа 2025 г №166-О

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности**

«ИКТ-мастер»

Возраст учащихся: 9-12 лет

Срок реализации: 1 год

Уровень программы: Стартовый

Авторы-составители:
Абсатарова Эльвира Амурлаевна,
Пузанова Светлана Павловна,
Педагоги дополнительного образования

г. Томск, 2025

I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ИКТ-мастер» **техническая**. Программа направлена на создание условий для освоения детьми языков программирования, формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

Актуальность программы обусловлена тем, что решает задачи, соответствующие стратегическим направлениям развития образовательной системы и региональным целям обновления образовательного содержания. Она способствует реализации требований, установленных федеральными проектами «Успех каждого ребенка» и «Цифровая образовательная среда», входящими в национальный проект «Образование». Программа также соответствует положениям государственной программы «Развитие информационного общества в Томской области» и целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей (утвержден Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022)

Кроме того, содержание программы направлено на организацию обучения детей и подростков технологической грамотности и техническим творческим компетенциям. Актуальность обусловлена не только современными приоритетами российского образования, но и потребностью детей и родителей в видах творческой деятельности, связанных с информационными технологиями.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она направлена на эффективное развитие обучающихся путем освоения ими современных цифровых навыков. Данная программа формирует у детей базовые компетенции, необходимые для комфортной интеграции в современное информационное пространство. Программа позволяет развить навыки самостоятельной работы с информацией, дает базовые знания компьютерной грамотности, программирования и мультимедийных технологиях, стимулирует творческие способности и способствует приобретению опыта решения реальных практических задач. Через изучение информационных технологий учащиеся приобретают фундаментальные знания и умения, важные для дальнейшей учебы и карьеры в условиях стремительно развивающегося цифрового мира.

Отличительные особенности программы

Программа является модифицированной, составлена на основе материалов учебного пособия «Информационные технологии в учебном процессе» коллектива авторов Троицкая Е.А., Артюшина Л.А., «Программы курса внеурочной деятельности «Программируем, учимся и играем» коллектива авторов Босовой Л.Л., Босовой А.Ю., Филиппова В.И. и личного педагогического опыта.

Отличительной особенностью программы является практико-ориентированный подход, обеспечивающий глубокое погружение учащихся в реальную практику применения полученных теоретических знаний. Эта образовательная программа разработана специально для детей разного уровня подготовки и учитывает индивидуальные особенности каждого ребенка. Она охватывает обширный круг знаний в области информационно-коммуникационных технологий (ИКТ). Благодаря такому подходу, к концу учебного года дети обретают важные практические навыки, необходимые в современном цифровом мире.

Особенности набора обучающихся: Реализация программы «ИКТ-мастер» не предусматривает специального отбора обучающихся (принимаются все желающие). Могут заниматься все дети, не имеющие медицинских противопоказаний для занятий.

Возраст обучающихся: 9-12 лет

(Возможно зачисление на программу с 7 лет, если ребенок обладает необходимыми навыками.)

Краткие возрастные особенности

Старший дошкольный возраст (6 – 7 лет)

- Ведущий вид деятельности: сюжетно – ролевая игра.
- Формирование предпосылок к учебной деятельности (волевая регуляция, адекватная самооценка, произвольность познавательных процессов – внимания, памяти).
- Мышление: наглядно – образное, элементы словесно – логического.
- Иерархия (соподчинение) мотивов поведения.
- Выражены симптомы кризиса семи лет: манерничанье, кривляние, разграничение внутреннего мира и внешнего поведения, обобщение своих переживаний.
- Стремление выполнять общественно – полезную деятельность.

Возраст 7, 5 – 11,5 лет

- Смена ведущего вида деятельности с игровой на учебную.
- Освоение новых видов деятельности, при предъявлении ребенку новых социальных требований, возникновении новых ожиданий социума. («Ты уже школьник, ты должен..., можешь, имеешь право...»).
- Несформированность эмоционально-волевой сферы. Затруднена произвольная регуляция собственного поведения.
- Незрелость личностных структур (совесть, приличия, эстетические представления).
- Тревожность, страх оценки.
- Ориентация на общения со значимым взрослым (педагогом).
- Формирование навыков учебной рефлексии.
- Развитие когнитивных функций.
- Различия в развитии мальчиков и девочек (преобладание логической сферы у мальчиков, эмоционально-чувственной у девочек).
- Ориентация в поведении на оправдание ожидания и одобрения значимых взрослым.

Возраст 12 – 15 лет

- Ведущая потребность - общение со сверстниками.
- Развитие Я – концепции.
- Склонность к риску, острым ощущениям.
- Быстрая утомляемость и низкая работоспособность, резкие перепады настроения в связи с бурным психофизиологическим развитием.
- Появление интереса к противоположному полу.
- Замедляется реакция. Подросток не сразу отвечает на вопросы, не сразу начинает выполнять задания.
- Слабо сформированная эмоционально-волевая сфера.
- Ориентация в поведении на поддержание и одобрение со стороны сверстников.
- Повышенная обидчивость на замечания, особенно в отношении внешности.
- Необходимость ощущения социальной востребованности (формирование чувства взрослости).

Уровневая дифференциация

1. «Стартовый уровень» Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.	Специфика целеполагания -Использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. - Формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здоровья и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также организацию их свободного времени. - Мотивация личности к познанию, творчеству, труду, искусству и спорту.	Срок обучения: 1 год Режим занятия: 4 часа в неделю. Объем программы: 144 часов в год. Прогнозируемая результативность: ● Освоение образовательной программы. ● Участие в общецентровских, общегородских мероприятиях – не менее 40 % учащихся. ● Переход на базовый уровень – 80% учащихся.
---	---	---

Срок освоения программы: 1 год

Объём реализации программы: 144 часов

Язык обучения: русский.

Формы обучения: очная

Формы организации образовательного процесса: групповая (состав группы разновозрастной, что позволяет применять метод взаимообучения, развивает навыки сотрудничества, общения и решения проблем).

Наполняемость (количество учащихся в группе): 7-10 человек

Режим занятий:

Год (группа)	Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Часов в неделю
1 год	2ч.	2 раз	4

Тип занятий: комбинированный, теоретический, диагностический, контрольный, изучения нового материала и др.

Формы проведения занятий:

беседа, диспут, защита проектов, игровая программа, круглый стол, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, представление, презентация, размышление, студия, творческая мастерская, творческий отчет.

1.2. Цель и задачи программы

Цель - формирование основ информационно-технологической компетентности детей и подростков.

Задачи:

Обучающие:

- Сформировать базовые знания и навыки в области информационных технологий, мультимедийных технологий, программирования и компьютерной грамотности;
- Дать понимание устройства ПК, его функций и возможностей;
- Обучить работать с офисными приложениями;
- Обучить основам компьютерной графики и анимации;
- Сформировать знания и навыки программирования в среде Scratch;
- Обучить основам работы языка Python;
- Сформировать знания и навыки в сфере информационной безопасности.

Развивающие:

- Развивать у обучающихся логическое и алгоритмическое мышление, творческие способности, инициативу и самостоятельность;
- Развивать память, креативность и воображение;
- Развивать организаторские способности в процессе работы над проектами;
- Развивать умение получать информацию из различных источников;
- Развивать интерес к познанию нового и к самоизменению;

Воспитательные:

- Воспитывать ответственное отношение к использованию информационных ресурсов;
- Воспитывать уважение авторского права и этичное поведение в цифровой среде;
- Воспитывать позитивное отношение к процессу общения со сверстниками;
- Воспитывать уважительное отношение к чужой точке зрения;
- Воспитывать способность адекватно оценивать себя и результат своих достижений.

1.3. Содержание программы

Учебный план на первый год обучения

№	Раздел, тема	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1	2	Наблюдение Опрос Тест
2.	Аппаратное обеспечение и работа с ОС	6	12	18	Творческое задание, опрос, защита творческих проектов.
3.	Работа с офисными приложениями	9	19	28	Творческое задание, опрос, защита творческих проектов.
4.	Компьютерная графика и анимация	11	22	33	Творческое задание, опрос, защита творческих проектов.
5.	Основы программирования	13	26	39	Творческое задание, опрос, защита творческих проектов.
6.	Интернет и информационная безопасность	3	6	9	Опрос, Тест.
7.	Воспитательные мероприятия	3	12	15	Наблюдение Анкетирование
	Итого	144			

Содержание программы первого года обучения

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ

Теория. Вводная беседа «Что такое ИКТ?». Инструктаж по ТБ, правилам поведения в ДЮЦ.

Практика. Экскурсия по ДЮЦ. Игры на знакомство. Входная диагностика.

2. Аппаратное обеспечение и работа с ОС.

Теория. Основные компоненты ПК: процессор, ОЗУ, жесткий диск, видеокарта, материнская плата. Периферийные устройства (монитор, клавиатура, принтер). Понятие ОС, виды (Windows, Linux, macOS). Файловая система и структура каталогов. Правила эксплуатации оборудования. Основы защиты от вирусов.

Практика. Работа с симулятором (например, PC Building Simulator). Подключение компонентов к материнской плате. Создание, копирование, архивирование файлов. Настройка прав доступа (для Linux — базовые команды chmod). Установка программ (браузер, офисный пакет). Обновление драйверов. Тестирование. Собрать ПК в симуляторе + настроить файловую структуру. Установить ОС на виртуальную машину (VirtualBox).

3. Работа с офисными приложениями.

Теория. Интерфейс текстовых редакторов. Яндекс-документы. Форматирование текста (шрифты, стили, абзацы). Работа с таблицами и изображениями в документах. Интерфейс табличных редакторов. Яндекс-таблицы. Простые формулы и функции (СУММ, СРЗНАЧ). Создание диаграмм и графиков. Интерфейс программ для презентаций. Яндекс-презентации. Принципы эффективных презентаций. Работа с анимацией и переходами.

Практика. Оформление реферата (титульный лист, оглавление). Работа с колонтитулами и сносками. Вставка таблиц и диаграмм. Создание таблицы учета бюджета. Использование фильтров и сортировки. Построение 3 видов диаграмм. Создание презентации "Мое хобби" (8-10 слайдов). Добавление мультимедийных элементов. Подготовка к защите. Оформить научный доклад по шаблону. Создать отчет с расчетами в табличном редакторе. Подготовить 5-минутную презентацию с устным выступлением.

3. Компьютерная графика и анимация

Теория. Растровая и векторная графика: различия и применение. Основные форматы файлов (JPG, PNG, SVG, GIF). Цветовые модели (RGB, CMYK). Интерфейс растровых редакторов. Базовые инструменты векторной графики. Слои и маски. Принципы покадровой анимации. Работа с временной шкалой. Создание простых GIF-анимаций. 3Д-графика, базовые элементы.

Практика. Обработка фотографии (коррекция цвета, ретушь). Создание коллажа. Разработка баннера для социальных сетей. Создание логотипа. Оформление открытки. Простые иллюстрации. Создание покадровой анимации. Разработка GIF-баннера. Простая анимация персонажа. Серия графических работ по выбранной теме. Короткий анимационный ролик (5-10 сек). Создание мемов. Создание собственных стикер-паков. Создание 3Д-моделей.

4. Основы программирования.

Теория. Что такое программирование и где оно применяется. Алгоритмы и их свойства (линейность, ветвление, циклы). Языки программирования: высокоуровневые и низкоуровневые. Основы Scratch. Интерфейс и основные блоки. Координатная плоскость и спрайты. Переменные и списки. Основы Python. Синтаксис и структура программы. Типы данных (числа, строки, списки). Условные операторы и циклы.

Практика. Составление блок-схемы для бытового процесса. Основы Scratch. Создание анимированной истории. Разработка простой игры (лабиринт, викторина). Анализ готовых проектов в Scratch. Основы Python. Консольные программы (калькулятор, угадай число). Работа с графикой (черепаший графика). Защита проектов Scratch. Полезная программа на Python. Тестирование.

5. Интернет и информационная безопасность.

Теория. Принципы работы интернета (клиент-серверная модель). Поиск информации: эффективные стратегии и операторы поиска. Критическая оценка достоверности источников. Основные угрозы: вирусы, фишинг, мошенничество. Принципы создания надежных паролей. Двухфакторная аутентификация. Правила сетевого этикета. Ответственность за действия в сети. Проблема кибербуллинга.

Практика. Настройка безопасного браузера (расширения, блокировка рекламы). Проверка сайтов на безопасность (сертификаты SSL, whois). Настройка приватности в соцсетях. Создание и хранение надежных паролей (менеджеры паролей). Решение ситуационных задач (фишинговая ссылка, подозрительное письмо). Анализ потенциально опасных ситуаций. Мини-кейс "Как найти достоверную информацию?" Разбор реальных примеров мошеннических схем. Дискуссия "Как вести себя в конфликтной ситуации онлайн?" Проверка сайтов на безопасность. Чек-лист "Моя цифровая безопасность". Создать памятку по безопасности. Провести аудит своих соцсетей на предмет утечки данных. Тестирование.

6. Воспитательные мероприятия

Теория. Беседа о государственных праздниках: День знаний, День защитника Отечества, Международный женский день, День Победы, День Космонавтики. Беседа о созидательном труде в науке и технике. Основы эффективной коммуникации. Роли в команде и распределение обязанностей. Беседа о здоровом образе жизни. Ответственное использование технологий. Влияние цифровых привычек на здоровье. Беседа об IT-профессиях. Правила медиабезопасности. Беседа «Томск – территория образования, науки, инноваций». Правила поведения на улице, на дороге, у водоёма и т.д.

Практика. Мини-дискуссия "Как разрешить конфликт в группе?" «Новогодние приключения». Составление "Правил цифровой гигиены". Викторина "Угадай профессию". IT-квиз. Разработка контента (статьи, видео, инфографика). Запуск блога на цифровой платформе. Знакомство с реальными IT-специалистами. Цифровое портфолио. Посещение музея начала наук «Точка гравитации», музея истории науки и техники в ТПУ, Томского планетария. Участие в культурно – образовательных событиях МАОУ ДО ДЮЦ «Звёздочка» г.Томска, муниципалитета и региона. Подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах. Проведение исследований. Разработка проектов. Участие в социальных проектах и волонтерских акциях.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

Результаты	Показатели сформированности	Уровни, баллы	Формы и методы
I. Предметные (по разделам программы результаты обучающихся задач)			
1 год обучения			
Аппаратное обеспечение и работа с ОС.	– Перечисляет устройства ПК и их функции – Объясняет взаимосвязь компонентов – Создает/переименовывает папки – Копирует, перемещает файлы – Использует архиваторы – Устанавливает программу по инструкции – Настраивает параметры ОС (язык, дата) – Соблюдает правила эксплуатации – Проводит базовую очистку системы (удаление временных файлов)	3 балла – Полностью перечисляет устройства ПК и объясняет роль каждого. Может самостоятельно установить и настроить программу. Полностью соблюдает правила эксплуатации ПК, Самостоятельно может провести базовую очистку Системы. Все задачи выполняет самостоятельно. Может применить свои знания в новых ситуациях. 2 балла – Перечисляет устройства ПК и объясняет роль каждого с минимальными подсказками. Может установить и настроить программу с подсказкой. В правилах эксплуатации ПК и настройке очистки системы выполняет только базовые действия. Работает по инструкции с минимальными ошибками. Требуется уточнений для сложных задач. 1 балл – Называет менее 50% устройств. Выполняет действия с файлами с ошибками. Задания по установке и настройке программ выполнить не может. Нарушает технику безопасности и эксплуатации ПК. Не может выполнить задания без помощи педагога. Путает базовые понятия.	Тестирование. Наблюдения. Практические задания по сборке ПК в симуляторе.
Работа с офисными приложениями.	– Форматирует текст (шрифты, абзацы, стили) – Вставляет таблицы/изображения – Использует колонтитулы и оглавление – Создает таблицы с данными – Применяет простые формулы (СУММ, СРЗНАЧ) – Строит диаграммы – Создает слайды с текстом и мультимедиа	3 балла – Выполняет задания быстрее отведенного времени. Добавляет креативные элементы (собственный дизайн, нестандартные графики). Самостоятельно исправляет ошибки. Организует совместную работу в Яндекс-документах. 2 балла – Работает по инструкции с 1-2 исправлениями. Освоил базовые функции, но не использует сложные возможности. Требуется подтверждения правильности действий. Участвует в редактировании совместных документов. 1 балл – Путает вкладки и инструменты. Нуждается в пошаговой помощи.	Наблюдения, практические задания, тестирование, защита проектов.

	– Применяет анимацию и переходы – Соблюдает дизайн-принципы – Редактирует файлы в Яндекс-документах – Использует комментарии и историю изменений	Не соблюдает технические требования (форматы, названия файлов). Не ориентируется в интерфейсе Яндекс-документов.	
Компьютерная графика и анимация.	– Использует базовые инструменты (кисть, ластик, выделение) – Корректирует цвет и контраст – Создает многослойные изображения – Рисует примитивы (фигуры, кривые) – Работает с контурами и заливками – Экспортирует рисунки в разные форматы – Создает покадровую анимацию – Настраивает временные интервалы – Экспортирует в GIF/видео – Выбирает оптимальный формат для задачи – Использует шаблоны и стили – Соблюдает принципы композиции	3 балла – Создает сложные коллажи с эффектами. Разрабатывает логотипы /иконки в векторной графике. Создает плавную анимацию со звуком. Самостоятельно выбирает инструменты под проект. Создает оригинальные работы с авторским стилем. Анализирует и исправляет ошибки. 2 балла – Выполняет базовую обработку фото. Создает простые формы в векторной графике. Создает простые анимационные движения объекта. Решает типовые задачи по образцу с небольшими доработками. Требуется уточнения для сложных задач. 1 балл – Путает инструменты, не ориентируется в интерфейсе программ. При анимации может выполнить только статичную последовательность кадров. Требуется пошаговая инструкция для базовых действий. Выполняет задания только при постоянной помощи педагога.	Наблюдения, практические задания, тестирование, защита проектов.

Основы программирования.	– Составляет линейные алгоритмы – Использует условные операторы – Применяет циклы для повторяющихся действий Scratch: – Собирает скрипты из блоков – Управляет спрайтами и фонами – Создает переменные для хранения данных Python: – Пишет код с правильным синтаксисом – Использует базовые типы данных – Отлаживает простые ошибки	3 балла - Создает сложные алгоритмы с вложенными условиями. Разрабатывает многоуровневые игры в Scratch. Самостоятельно решает задачи с циклами в Python. Оптимизирует готовый код. Самостоятельно находит нестандартные решения. Анализирует ошибки и оптимизирует код. Создает документацию к проекту. 2 балла – Решает типовые задачи программирования с подсказками. Создает простые анимации в Scratch. Работает по шаблону в Python. Решает задачи по аналогии. Допускает синтаксические ошибки, но исправляет их с подсказками. Понимает базовые принципы, но не применяет их творчески. 1 балл – Путает последовательность действий в алгоритмах. Копирует только готовые решения. Не видит логических ошибок. Не запоминает синтаксис. Требуется пошаговое объяснение для каждой задачи. Не видит связи между блок-схемой и кодом. Справляется только с простейшими задачами. Нуждается в пошаговой инструкции.	Практические задания, творческие проекты, тестирование.
Интернет и информационная безопасность.	– Определяет признаки безопасных сайтов (HTTPS, сертификаты) – Использует поисковые операторы – Проверяет достоверность информации – Настраивает приватность в социальных сетях – Создает надежные пароли – Распознает фишинговые письма – Определяет виды угроз (вирусы, мошенничество) – Использует антивирусные программы – Соблюдает цифровую гигиену	3 балла - Самостоятельно выявляет новые виды мошенничества. Обучает других правилам безопасности. Разрабатывает памятки/инструкции. 2 балла – Применяет правила с напоминанием. Распознает только очевидные угрозы. Требуется проверки своих действий. 1 балл – Не применяет знания на практике. Не видит рисков в своих действиях. Нуждается в постоянном контроле.	Практические задания, творческие проекты, тестирование

	– Соблюдает правила общения онлайн – Разрешает конфликты мирным путем – Отличает критику от буллинга		
II. Метапредметные результаты (результаты развивающих задач)			
2.1 Познавательные действия	– Наблюдается динамика развития памяти, внимания, воображения, креативности – Выделяет и формулирует познавательную цель, ищет и выделяет информацию – Рефлексирует, формулирует проблему и способ её решения, видит свою ошибку и исправляет её – Анализирует, устанавливает причинно – следственные связи, доказывает, моделирует ситуации	3 балла – самостоятельно анализирует, сравнивает, сопоставляет, обобщает, подбирает и др. 2 балла – педагог оказывает помощь при необходимости. 1 балл – выполняет познавательные действия при помощи педагога.	Наблюдение Рефлексия Опрос
2.2 Регулятивные (Организаторские)	– Владеет навыками организаторской работы в процессе работы над проектом – Владеет реальными навыками техники безопасности – Осознаёт качество и уровень освоения – Умеет определять учебную цель	3 балла – самостоятельно организует свою деятельность (план, контроль, оценка), определяет проблему и её причину, исправляет ошибки, содержит в порядке своё рабочее место, взаимодействует со взрослыми и сверстниками. 2 балла – ситуативное проявление. 1 балл – по предложенному алгоритму и под контролем педагога.	Наблюдение Опрос

2.3 Коммуникативные:	Позитивно относится к процессу общения Понимает возможность различных позиций и точек зрения, уважает другую точку зрения Свободен в подаче информации, аргументации своей точки зрения Умеет слушать партнёра умеет договариваться Умеет получать информацию из разных источников	3 балла – владеет коммуникативными компетентностями в полном объёме: умеет слышать, видеть, чувствовать партнёра, осознавать его интересы, желания и продуктивно сочетать их со своими. 2 балла – объём усвоенных умений и навыков более 1/2. 1 балл – ребёнок овладел менее чем 1/2 предусмотренных компетентностей.	Наблюдение Коллективный портрет «Рукавички» «Кто прав?» (Цукерман) Сообщения по темам КОС (тест)
-----------------------------	---	--	---

III. Личностные

3.1 Интерес к занятиям	– Осознанно участвует в освоении программы. – Имеет интерес к новому, стремление к самоизменению.	3 балла – интерес постоянно поддерживается самостоятельно 2 балла – интерес периодически поддерживается ребёнком 1 балл – интерес навязан извне	Наблюдение
3.2.Организационно – волевые качества	Контроль за своими поступками (<i>самоконтроль</i>) Способен переносить нагрузки, преодолевать трудности (<i>терпение</i>) Способен активно побуждать себя к действию (<i>воля</i>)	3 балла – постоянно, самостоятельно, 2 балла – проявляет периодически 1 балл – под контролем	Наблюдение
3.3 Самооценка	Способен оценивать себя адекватно реальным достижениям	3 балла – адекватная 2 балла – завышенная 1 балл – заниженная	Тест «Лестница», «Кто я?» (М. Кун) и др.
3.4 Поведенческие качества	Сформированность нравственно – этических норм:	3 балла – автоматически выполняет, основано на осознанном убеждении	Наблюдение

	аккуратность ответственность доброжелательность гражданская идентичность терпимость установка на здоровый образ жизни эстетический вкус и <i>другие</i>.	2 балла – ситуативное проявление, периодически нарушает 1 балл – выполняет под контролем старшего	
3.5 Творческая самореализация (достижения) <i>развивает креативность</i>	Участие в творческих мероприятиях. Участие в создании творческого продукта индивидуально или в коллективе. Продуцирует собственные идеи, обрабатывает предложенные идеи.	Уровни предъявления результата: ● международный, ● всероссийский ● областной, ● местный	Выставка, демонстрация моделей, защита проектов, конкурс, соревнование, фестиваль.

II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Нормативно-правовое обеспечение

- Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023 г.) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп.).
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
- Федеральный закон Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон в Российской Федерации «Об образовании по вопросам воспитания обучающихся».
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
- Постановление Правительства Российской Федерации от 19.10.2023 № 1738 «Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающие способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (Протокол от 30.11.2016 г. №11 Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам).
- Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07 декабря 2018 г., протокол № 3).
- Паспорт федерального проекта «Молодежь и дети».
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 26 сентября 2022 г. Регистрационный № 70226).
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.01.2024 N 04-ПГ-МП-56957 «Об организации образовательной деятельности с применением дистанционных образовательных технологий».
- Распоряжение Министерства просвещения Российской Федерации от 25.12.2019 № Р-145 «Целевая модель (методология) наставничества».
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «О реализации курсов внеурочной деятельности, программ воспитания и социализации, дополнительных общеразвивающих программ с использованием дистанционных образовательных технологий».
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную

деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Устав МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.
- Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.
- Положение о дополнительных общеобразовательных программах в МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.
- Методический конструктор дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы педагогов дополнительного образования МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска.

2.2. Методическое оснащение

Педагогические технологии

Здоровьесберегающая технология реализуется через систему мероприятий по охране и укреплению здоровья учащихся, учитывает условия образовательной среды и деятельности. В программе это выражается через непосредственное обучение учащихся приёмам здорового образа жизни, формирование навыков и привычек здорового образа жизни, расширение представления о пользе занятий физическими упражнениями и играми, рациональной нагрузкой, активной двигательной деятельностью.

Групповая технология как коллективная деятельность предполагает:

- взаимообогащение учащихся в группе;
- организацию совместных действий, активизирующих познавательные процессы;
- налаживание коммуникативных каналов;
- обратную связь (рефлексию), которая помогает выявить отношение участника к собственному действию и обеспечивает его коррекцию.

Начинать работу в парах, в мини-группах следует с установления доверия внутри общей группы, взаимного интереса, расположенности друг к другу. Группа получает определённое задание для решения конкретных задач. Учащиеся учатся понимать и принимать общую цель, слышать друг друга, ощущать, что общий результат зависит от усилий каждого. Для этого необходимо:

- формулировать своё мнение
- выяснить мнение партнёра
- принять существование разных точек зрения
- настаивать на своём при помощи аргументов,
- согласовывать мнения, исходя из интересов дела, а не личной приязни.

После выполнения группового задания обязательно обсудить, что мешало, как учащиеся помогали друг другу, что необходимо сделать для улучшения качества.

Личностно-ориентированная технология

Содержание, методы и приёмы технологии направлены на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт каждого ученика, помочь становлению личности путём организации познавательной деятельности. Принципиальным является добровольность каждого учащегося в выборе программы и темпы её освоения. В программе используются следующие характерные особенности технологии:

1. Обеспечение каждому учащемуся чувства психологической защищённости, доверия.

2. Развитие индивидуальности учащегося за счёт динамического проектирования (образовательный процесс перестраивается по мере выявления логики развития конкретной личности).
3. Понимание позиции ребёнка, его точки зрения, неигнорирование его чувств и эмоций, принятие личности.
4. Процесс формирования умений и навыков, воспринимать как средство полноценного развития личности.
5. Тактика общения – сотрудничество, где учащийся - полноправный партнер. Пристраиваться не «сверху», а «наравне». Обеспечить каждому такую дистанцию, которая позволяет сохранять контакт с окружающими и одновременно чувство личной свободы (не рядом, не над, а вместе, в одном пространстве).

Игровая технология

Характерные особенности:

- образовательная цель ставится в форме игровой задачи;
- учебная деятельность подчиняется правилам игры;
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования;
- успешное выполнение задания связывается с игровым результатом.

Особенностями игры в подростковом возрасте является нацеленность на самоутверждение, на личностное развитие (морально-нравственные проблемы, умение взаимодействовать, формирование ценностных отношений и т. п.). Роль педагога – и организатор, и соучастник событий.

Этапы технологии (по Н. Е. Щурковой)

1. Пролог: создание атмосферы доверия, «растепление» группы, выяснение самочувствия, забота о пространственном расположении участников, предварительное внимание к проблеме, которую будут моделировать.
2. Вовлечение в игру: объяснение правил, фабулы игры, обозначение и выбор ролей (в том числе «наблюдателей»), воплощение импровизированного игрового действия.
3. Рефлексия и итоги: выявление самочувствия, ценностных отношений, анализ хода и результатов игры, соотношение игры и реальности и пр.

Примером игровых технологий (геймификации образовательного процесса) являются ролевые игры, моделирование ситуаций, применение при реализации Программы различного рода симуляторов и имитационных методов обучения, компьютерных сетевых стратегических игр, цифровых тренажеров, имитирующих проблемные ситуации глобального и локального масштабов, позволяющие в игровой форме проигрывать социальные роли, строить взаимоотношения с окружающим миром, вырабатывать нормы поведения, осуществлять социальные пробы, разрабатывать прогнозы, сценарии.

Технология КТД (коллективно-творческой деятельности) используется для организации традиционных мероприятий. Этот способ деятельности помогает развитию организаторских и коммуникативных навыков и работает на сплочение коллектива. В основе технологии - известный метод КТД И.П. Иванова.

Этапы КТД:

1. Аналитический. Продумывание педагогом места КТД в образовательном процессе, его цели, участников. Проведение предварительной беседы.
2. Планирование в группе: Что и для кого делаем? Кто делает? Какие средства используем? У кого просим помощи?
3. Самостоятельная подготовка творческого продукта.
4. Проведение КТД.
5. Подведение итогов. Рефлексия и анализ: положительное, негативное, перспектива.
6. Последействие.

Информационно-коммуникативные и цифровые технологии

Применение новых информационных технологий в образовании имеет два основных аспекта: компьютер как предмет изучения и компьютер как средство обучения. Применение на занятиях программных и технических средств может осуществляться в следующих формах: использование интерактивной доски, кино, аудио – и видеосредств, компьютеров для работы с информацией.

При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ИКТ-мастер» используется Информационно-коммуникационная образовательная платформа «СФЕРУМ», а также другие цифровые образовательные сервисы, платформы и российское программное обеспечение, которое обеспечивает безопасное информационное пространство и соответствует требованиям Российского законодательства:

- для быстрого обмена информацией с обучающимися / родителями (законными представителями) обучающихся – официальная группа объединения в мессенджере «СФЕРУМ».
- для развития образовательной самостоятельности обучающихся, а также создания для детей пространства выбора в рамках осваиваемой ими дополнительной общеразвивающей программы – образовательные ресурсы сети Internet (виртуальные выставки в музеях);
- для работы с интерактивной доской программные средства Яндекс-презентации;
- для оформления контрольно-оценочных материалов программы совместного доступа: Яндекс-таблицы, Яндекс-формы.

При реализации Программы используются следующие информационно-коммуникативные и цифровые технологий: совместная работа в интернет пространстве, на базе онлайн-платформ; открытый совместный доступ к информации (открытые связанные данные; программное обеспечение с открытым кодом; сенсорные сети; продукты по открытой лицензии; массовые открытые онлайн-курсы, открытые мастерские для творчества – фаблабы, хакатоны); цифровой симулятор.

Технология проектной / исследовательской деятельности применяется для организации самостоятельной / инициативной познавательной и практической деятельности обучающихся. Реализация проектной технологии позволяет обучающимся на практике применить полученные в ходе освоения Программы знания, умения, навыки. На уровне обучающегося проектная деятельность предполагает разработку, реализацию и защиту учебных проектов\ исследовательских работ, включая участие обучающегося в конференциях / конкурсах и иных мероприятиях, на которых он может продемонстрировать результаты проектной / исследовательской деятельности. На уровне образовательной организации проектная / исследовательская деятельность обучающихся организована через их участие в воспитательных, образовательных мероприятиях (*Приложение 3*).

Результатом проектной / исследовательской деятельности обучающихся предъявляются:

- проектный продукт проект (индивидуальный или групповой);
- слайд-презентация / видео-презентация;
- цифровой «след» презентации проекта.

Формы демонстрации результата исследовательской / проектной деятельности: конкурсы, смотр, фестиваль.

Алгоритм занятия

Этапы:

- Организационный – Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

- Подготовительный – Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности учащихся.
- Основной – Усвоение новых знаний и способов действий, закрепление и их применение, обобщение и систематизация.
- Контрольный – Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий через контрольные упражнения
- Итоговый – Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы
- Рефлексивный – Самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы.

Основанием для выделения этапов может служить процесс усвоения знаний, который строится как смена видов деятельности учащихся: восприятие – осмысление – запоминание – применение – обобщение – систематизация.

Методы обучения:

Словесные: анализ, беседа, объяснение, поощрение, рассказ, самоанализ, убеждение.

Наглядные: демонстрация иллюстраций, демонстрация видеоматериалов, демонстрация разнообразных схем, дидактические пособия.

Практические: воспроизводящие, тренировочные упражнения, игровые, творческие, интерактивные методы.

Инновационные:

- Проектный
- Интерактивный
- Методы познавательной активности: проблемного изложения, частично-поисковый (эвристический), исследовательский
- Творческие методы: мозговой штурм, сравнение, проблемный вопрос, придумывание «Если бы...», ассоциации, гиперболизация, игра, поиск и исследование, проект
- Игровые методы и др.

Методический материал

1. Календарный учебный график (*Приложение №1*)
2. Сводная карта результативности прохождения программы (*Приложение №2*).
3. Календарный план воспитательной работы (*Приложение №3*).
4. Цифровые следы: <https://zvezdochka.edu.tomsk.ru/sozdanie-novyh-mest-dod/>
<https://zvezdochka.edu.tomsk.ru/ya-multiplikator/>
5. Дидактический материал (*Приложение №4*)

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Таблица 5 - Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Вид контроля	Временн ой период	Формы контроля	Задачи	Оценочный и диагностический материал	Средства контроля	Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов
Входная диагностика (уровень подготовки учащихся)	Сентябрь Начало обучения	фронтальный групповой индивидуальный комбинированный самоконтроль взаимоконтроль	Диагностика уровня, мотивации к занятиям, первоначальный уровень знаний, мотивация к совместной познавательной деятельности	- Методика «Диагностика самооценки психических состояний» (Г.Айзенк) - Методика «Мотивация успеха и боязнь неудачи (А.А. Реан). - Нгуен Минь Ань (Хошимин). Анкета для оценки Эмоционального Интеллекта (EQ) ребенка / Нгуен Минь Ань (Хошимин). - Пинская, М. А. Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. – Москва : Корпорация «Российский учебник», 2019 – 76 с. - Тест Гилфорда «Социальный интеллект». – Гуманитарная академия переподготовки работников социальной сферы : сайт. – Москва, 2022. – URL: https://sdo.mgaps.ru/books/K3/M10/file/4.pdf (дата обращения: 05.08.2025 г.). Текст : электронный. - Тест Куна / Сборник проективных методик - Эльконин, Д.Б. Тест «Уровень сотрудничества в детском	Тестирование Анкетирование Беседа	Сводная карта результативности прохождения программы (Приложение №2); Журнал посещаемости аналитический материал, грамоты, готовая работа, дневник наблюдений, журнал посещаемости, маршрутный лист, портфолио, протокол соревнований, фото, отзыв детей и родителей, статья и др.)
Текущий контроль/ промежуточный контроль (контроль усвоения тем программы);	В течение года по окончании каждой темы/раздела Декабрь		Оценивание промежуточных результатов освоения обучающимися образовательной программы. Определение уровня освоения обучающимися раздела (темы) образовательной программы для перехода к изучению нового раздела учебного материала.		Наблюдение Опрос по теме\разделу Самостоятельная работа Творческая работа Проект Исследовательская работа Портфолио	

Итоговый контроль (контроль усвоения программного материала).	Апрель Май		Оценка уровня теоретической и практической подготовки обучающихся, заявленных в образовательной программе.	коллективе».	Промежуточная аттестация Отчет Проект Исследовательская работа Концерт Соревнование Портфолио	
---	---------------	--	--	--------------	---	--

2.4. Материально-техническое обеспечение

- помещение: компьютерный класс;
- подсобные помещения: раздевалки;
- учебное оборудование: классная доска, столы и стулья для учащихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- технические средства обучения: компьютер, мультимедиа-проекторы, интерактивная доска, фото- и видеокамера;
- канцелярские принадлежности: тетрадь, ручка, карандаш, фломастеры.

2.5. Кадровое обеспечение:

- педагог дополнительного образования

2.6. Организационное обеспечение:

- Сотрудничество с родителями

Направления сотрудничества: родительские собрания/конкурсы.

- Сотрудничество с коллективами МАОУ ДО ДЮЦ «Звездочка» г. Томска

Направления сотрудничества: совместные творческие проекты.

2.7. Информационное обеспечение

Список используемой литературы

1. Троицкая Е.А., Артющина Л.А. Информационные технологии в учебном процессе, Учебное пособие. – М: Кнорус, 2021г. – 228с.
2. Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой . Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023г. – 144 с.
3. В.В.Тарапата, Б. В. Прокофьев.Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника – М.: Лаборатория знаний, 2019г. – 228с.
4. Голиков Д.В. «42 проекта на Scratch 3 для юных программистов», изд. БХВ – 2022 г. – 184с.
5. Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python/К. Вордерман, Д. Вудкок, Ш. Макаманус. - Манн, Иванов и Фербер, 2019г. – 224 с.: ил.
6. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Спб.: Питер, 2016г. – 128 с.: ил.
7. Бердигт Р. Программирование с нуля. — М: Эксмо, 2023г. — 192с.

Список интернет источников

1. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» [Электронный ресурс] URL: <https://cyberleninka.ru/> (дата обращения: 10.08.2025)
2. Концепция развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. [Электронный ресурс] — URL: <http://static.government.ru/media/files/ipA1NW42XOA.pdf> (дата обращения: 10.08.2025)
3. Буйлова Л.Н. Общее и особенное в соотношении понятий «дополнительное образование детей» и «внеурочная деятельность»// Молодой ученый. №23 (103), декабрь-1 2015 г. - <http://www.moluch.ru/archive/103/> (дата обращения:10.08.2025).

Список рекомендованной литературы и ресурсов для самостоятельного детского и семейного чтения

1. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов. — СПб.: БХВ- Петербург, 2020. — 168 с.
2. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. — СПб.: БХВ - Петербург, 2020. — 97 с.
3. Свейгарт Э. Программирование для детей. —_Эксмо – Москва, 2020 г. — 304с.
4. Кабилов Р., Кабилова Е. Я учусь кодить. — Феникс, 2021г. — 87с.
5. Иванова Ю.Н., Мультфильмы. Секреты анимации. М.: Издательство «Настя и Никита»,2
6. Энциклопедия отечественной мультипликации. Сост. С.Капков. М.: Алгоритм, 2006.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября	25 мая	36	144	2 раз в неделю по 2 часа (по 40 минут с перерывом 10 минут)

Сводная карта результативности прохождения программы

[illegible]

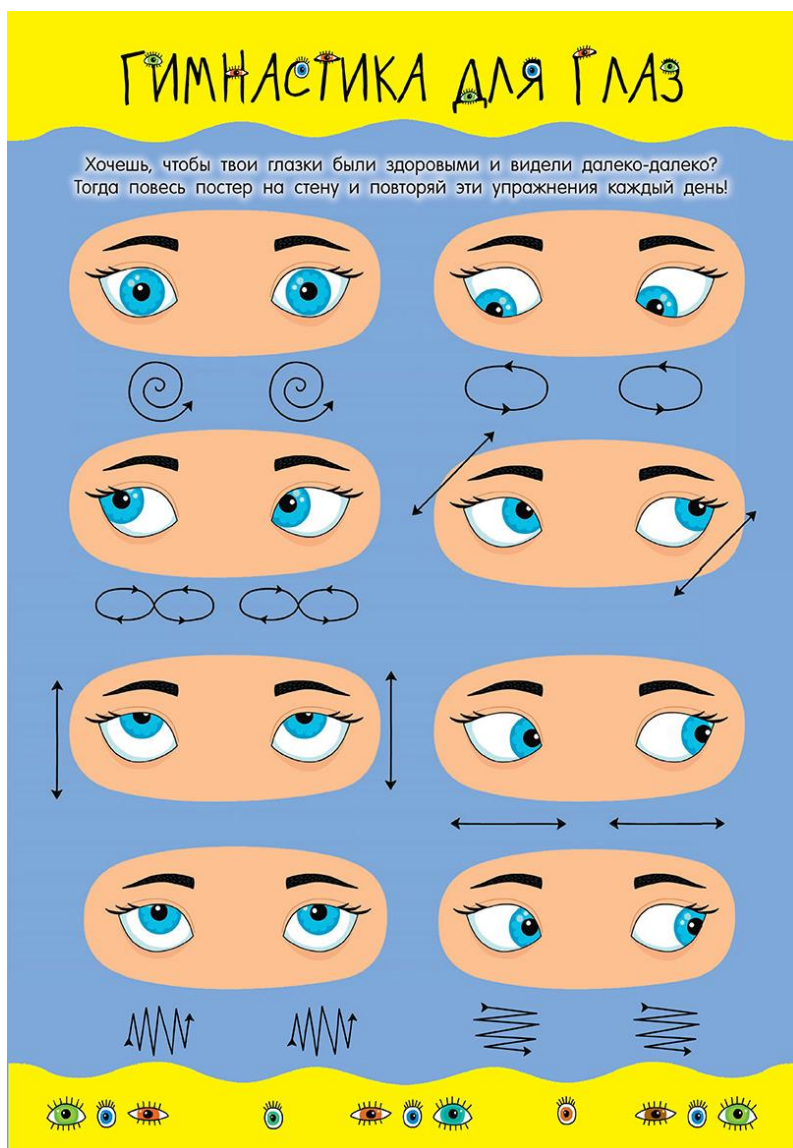
Календарный план воспитательной работы

Дата	Воспитательное мероприятие	Предполагаемый результат
Модуль «Ключевые дела. Традиции» (значимые традиционные дела коллектива)		
сентябрь май	«День знаний» «Новогодние приключения» «Итоги года»	Встреча и знакомство детей, организация образовательного процесса. Традиционный новогодний праздник для сплочения коллектива. Подведение итогов года.
Модуль «Моя Родина - Россия» (Гражданско-патриотические мероприятия)		
сентябрь-май	День защитника Отечества, День Победы, День Космонавтики	Беседы и творческие проекты
Модуль «Учебное занятие» (воспитательные мероприятия в рамках учебной программы)		
	Международный женский день Беседа «Томск – территория образования, науки, инноваций» Беседа о здоровом образе жизни	Беседа о созидательном труде в науке и технике, творческие проекты
Модуль «Лагерь с дневным пребыванием детей»		
Модуль «Самоуправление» (мероприятия, направленные на самоуправление в ДО, собрания, работа в творческих группах, советах дела и др.)		
Модуль «Самоопределение» (главным образом, профориентационные мероприятия)		
Сентябрь-май	Экскурсия в музей начала наук «Точка гравитации» Экскурсия в музей истории науки и техники в ТПУ, в Томский планетарий.	Мероприятия, позволяющие обучающимся попробовать себя в профессии в реальных условиях
Модуль «Наставничество»		
Модуль «Одарённые дети»		
Сентябрь-май	«Томская мышка»	Участие в конкурсе компьютерной графики
Модуль «Работа с родителями» (родительские собрания, консультации психолога, иных специалистов, др.)		
сентябрь май	Родительские собрания	Вовлечение родителей в образовательный процесс

Модуль «Организация предметно-эстетической среды» (выставки творческих работ, стенды и др.)		
Сентябрь-май	Выставки фоторабот	Организация тематических фото/выставок обучающихся

Приложение № 4

Зрительная гимнастика



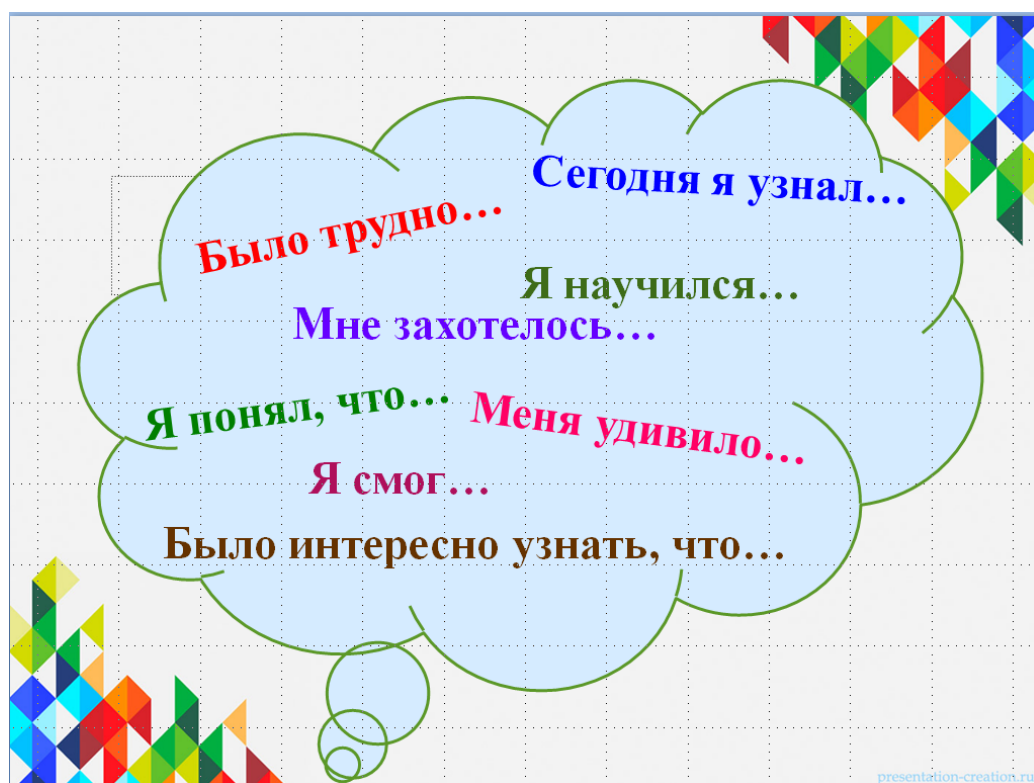
Рефлексии

Рефлексия-анкета

На занятии я работал (а)	активно/пассивно
Своей работой я	доволен (а)/не

	доволен (а)
Мое настроение стало	лучше/хуже
Занятие показалось мне	коротким/длинным
Материал занятия мне был	понятен/не понятен

«Облачко тегов»



«ФРАЗЕОЛОГИЗМЫ»

Подбери выражение, которое характеризует, как ты работал на уроке



хлопал ушами



слышал краем уха



шевелил мозгами



не покладая рук



тяп-ляп

засучив рукава



считал ворон

в поте лица

Информационные ресурсы

1. Презентация по технике безопасности: <https://clck.ru/3MDpfb>