

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского (юношеского) технического творчества
Кировского района Санкт – Петербурга**

**Принята на заседании
педагогического совета
от «_30_» __08__ 2024 г.
Протокол № __1__**

**УТВЕРЖДЕНА
Приказом № 78-ОД от «_30_» __08__ 2024 г.
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
_____ Хавренкова Е.Б.**

**Дополнительная общеразвивающая программа
«ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММИРОВАНИЕМ»**

**Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 7-9 лет**

Разработчик:
*Еременок Ольга Владимировна,
педагог дополнительного образования*

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Знакомство с программированием» дает возможность реализовать учащимся свои потребности в техническом образовании и творчестве.

Направленность программы – техническая.

Адресат программы

Программа предназначена для учащихся 2 класса, имеющих базовые навыки общения с компьютером, а также учащихся 1 класса, имеющих навык чтения.

Пол значения не имеет. Медицинские противопоказания отсутствуют.

Актуальность программы

Данная программа составлена с учетом требований и ориентиров, изложенных в стратегических нормативных документах, регламентирующих систему образования в РФ, а также с учетом запросов учащихся и их родителей.

Программа поможет ребенку сделать первые шаги в мире программирования, позволит познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят, введет во все подробности и тонкости проектной деятельности. Овладевая навыками программирования, ребенок затрагивает и смежные сферы: логика, вычислительная математика, теория вероятности, а также и другие научные области: география, биология, физика, литература - в зависимости от интересов ребенка и выбора области развития собственного проекта. Когда у ребенка сформирован необходимый набор знаний и умений, выполнен ряд задач и упражнений по разным темам, он может, используя их, работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы, вносить в неё коррективы и развивать её. По окончании обучения каждый обучающийся будет иметь готовый проект, который он сможет показывать друзьям и семье и который может стать основой для дальнейшего развития ребенка в сфере программирования. Даже если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с программированием, умение разбираться в сложных системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере, ведь цифровые технологии используются повсеместно.

Отличительные особенности программы

Нельзя забывать, что младшеклассник имеет небольшой запас математических знаний, поэтому этим школьникам не будут интересны длинные теоретические занятия. Занятия программированием по данной программе проводятся с упором не на получение знания, а на выполнение практических заданий и разработку собственных проектов. Это позволяет принимать в группы ребят 1-2 класса, а не 3-4 класса, как в обычных подобных программах.

Уровень освоения программы – общекультурный.

Объем и срок реализации программы

Полный курс обучения рассчитан на 1 учебный год, всего 72 ч.

Цель программы – подготовка детей к жизни в современном мире, пронизанном ИТ-технологиями, путем отработки начальных навыков мышления, требующихся программисту, через работу в свободной среде программирования.

Задачи программы

Обучающие:

- Знакомить учащихся с базовыми навыками программирования: определениями алгоритма, цикла, условия, понятием компиляции проекта, подходами к поиску ошибок;
- Обучать основам алгоритмирования и программирования;
- Обучать соотносить программный код с действиями технической модели;
- Обучать находить причинно-следственные связи в действиях программы;
- Обучать анализировать результаты и проводить поиски новых, наиболее эффективных, решений;

- Обучать разрабатывать собственный проект;
- Обучать представлять результаты своего труда публично (в форме защиты).

Развивающие:

- Развивать логическое мышление;
- Развивать навык планирования, целенаправленной проверки выполнения запланированной задачи и подведения итогов;
- Развивать навык решения проблем творческого и поискового характера;
- Формировать навык коллективной выработки идей;
- Развивать умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- Формировать навык работы с различными источниками информации;
- Развивать навык алгоритмизации;
- Развивать навык организации совместной работы

Воспитательные:

- Развивать навыки общения при объяснении принципов работы модели;
- Обучать распределять работу в мини-группах и ответственно подходить к выполнению своей части задания;
- Воспитывать стремление к самообразованию в области техники, робототехники и программирования;
- Воспитывать способность к адекватной самооценке учебных достижений, к оценке чужой работы;
- Воспитывать навык спортивного поведения, уважительного отношения к судьям и соперникам;
- Воспитывать мотивацию к демонстрации своих работ на конкурсах, понимание необходимости этого для дальнейшего роста;
- Воспитывать потребность соблюдать авторские права и защищать интеллектуальную собственность.

Планируемые результаты

Предметные:

- Сформированность понятий об алгоритме, цикле, условии
- Понимание идеи пространства: координаты, направления, повороты, углы, градусная мера
- Понимание взаимосвязи изменения координат объекта и его положения в пространстве
- Сформированность понятия условного оператора (программирование событий в зависимости от выполнения или невыполнения определенного условия)
- Понимание принципа передачи сообщений при программировании событий.
- Умение работать с интерфейсом лаборатории/платформы, знание определений
- Умение вращать спрайты, перемещать шагами и в определенные координаты
- Умение применять блоки событий, управления и внешности
- Умение работать с графическим редактором, создавать собственные спрайты/фоны, центрирование
- Умение программировать события в зависимости от выполнения определенных условий (условный оператор + события)
- Способность определять подходящий способ организации интерактивности (условие или оператор) и добавлять интерактивность в проект
- Умение использовать процедуры в проектах с повторяющимся действием
- Умение использовать цикл с предусловием «повторять пока не» при решении задач
- Знание основ бинарной логики, результата выполнения основных логических операторов И/ИЛИ/НЕ
- Умение использовать бинарную логику для реализации игровых идей

- Способность определять тип цикла, подходящий для решения задачи
- Понимание принципа работы алгоритма с предусловием
- Понимание отличия процедуры от цикла
- Способность создавать инвентарь в играх с использованием переменных в качестве статусов различных объектов
- Умение создавать, инициализировать и изменять значения переменных, использовать значения переменных как часть условия
- Умение использовать текстовые переменные для создания диалоговых проектов.
- Умение программировать события в проектах в зависимости от сравнения значений разных переменных между собой
- Умение программировать случайную координату в выбранном диапазоне.
- Умение определять подходящий для проекта диапазон координат
- Умение программировать счет в игре с помощью переменных
- Умение программировать таймер с помощью переменных
- Умение программировать события при определенном значении переменной и/или координат.
- Понимание концепции случайной величины
- Понимание концепции переменной, как инструмента для хранения информации
- Понимание возможности применения переменной в проектах
- Сформированность представления о понятии переменной, как инструмента управления ходом выполнения алгоритма
- Знание отличия типов переменных: числовых, текстовых - корректность выполнения операторов над переменными различных типов
- Сформированность представления об основах нейросети на примере чат-бота
- Умение планировать проект как реализацию копий объектов (клонов) разнообразных классов(спрайтов)
- Умение программировать поведения множественных объектов одного класса
- Понимание основы концепции «объект-клон»
- Сформированность представления об использовании клонов в играх
- Знание основ проект-процедурной графики
- Сформированность представления о локальных и общих переменных
- Умение создавать/удалять списки и элементы списков
- Умение создавать и применять переменную-итератор при работе со списками
- Способность организовывать алгоритмы прохода по списку при помощи итератора
- Умение выбирать подходящую структуру организации информации: список или набор переменных
- Умение использовать списки для реализации дополнительного функционала игры
- Понимание отличия набора переменных от списка
- Понимание возможности расширения функционала программ за счёт использования списков

Метапредметные

- Способность представить идею в виде последовательных шагов, приводящих к её реализации (алгоритмизировать)
- Способность планировать
- Умение подводить итог пройденного материала
- Умение организовывать совместную работу
- Умение выбирать необходимые инструменты для работы
- Способность разрабатывать собственный проект

- Умение анализировать результаты и проводить поиски новых, наиболее эффективных, решений
- Умение представлять результаты своего труда публично (в форме защиты)
- Сформированность логического мышления
- Сформированность навыка решения проблем творческого и поискового характера

- Сформированность навыка коллективной выработки идей
- Умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение
- Сформированность навыка работы с различными источниками информации

Личностные

- Сформированность навыков общения
- Умение распределять работу в мини-группах и ответственно подходить к выполнению своей части задания
- Стремление к самообразованию в области техники, робототехники и программирования
- Способность к адекватной самооценке учебных достижений, к оценке чужой работы
- Сформированность навыка спортивного поведения, уважительного отношения к судьям и соперникам
- Сформированность мотивации к демонстрации своих работ на конкурсах, понимание необходимости этого для дальнейшего роста;
- Потребность соблюдать авторские права и защищать интеллектуальную собственность.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации программы

Образовательная деятельность осуществляется на русском языке.

Форма обучения

Программа реализуется в очной форме обучения.

Особенности реализации программы

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий и электронного обучения, а также в смешанной форме. При реализации программы в дистанционной, смешанной форме методы, формы проведения занятий, формы контроля освоения учебного материала определяются педагогом, реализующим данную программу, исходя из имеющихся технических возможностей педагога и обучающихся. Могут использоваться: программы для видеоконференций (для проведения занятий в онлайн-режиме), электронная почта (для рассылки видеоматериалов, заданий и получения ответов).

Условия набора в коллектив

Прием в коллектив осуществляется на основании заявления родителей. При приеме особых условий нет, принимаются все желающие 7-8 лет. При этом главным критерием будет не возраст, а класс, в котором будет обучаться ребенок - программа рассчитана, главным образом, на детей 2-го класса общеобразовательной школы.

Условия формирования групп

Состав группы разновозрастный.

Количество обучающихся в группе

Количество обучающихся в группах по программе определяется количеством компьютеров в учебном классе – не менее 11 человек.

Формы организации занятий

Занятия по программе проводятся всем составом объединения. Программой предусматриваются аудиторные (в учебном классе) занятия.

Формы проведения занятий

Формами проведения учебных занятий по программе являются как традиционные занятия, так и нетрадиционные (защита проектов).

Формы организации деятельности детей на занятии – фронтальная (беседа, показ, объяснение), групповая (выполнение заданий в мини-командах), индивидуальная (при подготовке к сложным соревнованиям).

Материально-техническое оснащение

Для успешной реализации программы необходимы:

Отдельный, хорошо освещенный кабинет, оборудованный компьютерами с установленными программами, столами и стульями (Помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам и технике безопасности);

Доска для проведения теоретической части;

Место для зарядки контроллеров;

Наборы конструкторов, а также наборы дополнительных деталей.

Для работы каждый учащийся имеет свой компьютер, а также один робототехнический набор на двоих учащихся.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Теория (час)	Практика (час)	Всего (час)	
	Введение	2	-	2	Опрос
1	Тема 1. Базовый модуль	4	10	14	Анализ качества практической работы
2	Тема 2. Логика	4	10	14	Анализ качества практической работы
3	Тема 3. Переменные	6	8	14	Анализ качества практической работы
4	Тема 4. Клоны	2	6	8	Анализ качества практической работы
5	Тема 5. Списки	2	4	6	Анализ качества практической работы
6	Итоговый проект	0	6	6	Предзащита
7	Итоговое занятие	0	2	2	Защита проекта
	Учебно-массовые мероприятия	0	6	6	Соревнования
		20	52	72	

УТВЕРЖДЕН

« » 20 г.
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ _____

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Знакомство с программированием»
на _____ учебный год

Педагог: _____

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год			36	72	72	1 раз в неделю по 2 часа

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Содержание образовательной программы «Знакомство с программированием»

Введение.

Теория:

- Техника безопасности при работе за ПК.
- Противопожарная безопасность.
- Правила поведения учащихся.
- Правила работы в локальной сети.
- Содержание программы.

Тема 1. Базовый модуль

Теория:

- Понятие интерфейса программы
- Понятие алгоритма, виды алгоритмов
- Спрайты, внешность, действия
- Координаты, повороты на градусы
- Условные алгоритмы

Практика:

- Разработка линейных программ
- Разработка программ на основе циклов разных типов

Тема 2. Логика

Теория:

- Понятие процедуры, логических операторов
- Бинарная логика в математике и программировании
- Послеусловия и предусловия в программах

Практика:

- Использование процедур для повторяющихся блоков программы
- Решение логических задач и использование их для программирования игр

Тема 3. Переменные

Теория:

- Хранение информации: константы, стеки, переменные
- Виды переменных, инициализация переменных
- Случайные величины

Практика:

- Программирование проектов в зависимости от сравнения значений разных переменных между собой
- Программирование интерактивных игр, чат-боты
- Программирование таймеров и счетчиков

Тема 4. Клоны

Теория:

- Понятие классов и объектов
- Использование объектно-ориентированных событий
- Локальные и общие переменные

Практика:

- Планирование копий объектов одного класса для создания игр

Тема 5. Списки

Теория:

- Понятие массива, матрицы, списков
- Понятие индексации
- Отличия списка от переменных

Практика:

- Использование списка для функционала игры

Тема 6. Итоговый проект**Теория:**

- Изучение регламентов творческих конкурсов
- Определение задач проекта

Практика:

- Распределение ролей в мини-группах, выбор задания
- Работа над проектом индивидуально или в мини-группах
- Предзащита проектов и их обсуждение
- Корректировка проектов.

Итоговое занятие**Практика:**

- защита выполненных проектов

Учебно-массовые мероприятия

Участие в конкурсах и соревнованиях по программированию на уровне объединения, города и иных мероприятиях, согласно плану учебно-воспитательной работы, составляемому ежегодно.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Группа № ____

Дата занятия		Название раздела, темы	Всего (час)	Примечание
Планируемая	Фактическая			
		Введение	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 1. Базовый модуль	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 2. Логика	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 3. Переменные	2	
		Тема 4. Клоны	2	
		Тема 4. Клоны	2	
		Тема 4. Клоны	2	
		Тема 4. Клоны	2	
		Тема 5. Списки	2	
		Тема 5. Списки	2	
		Тема 5. Списки	2	
		Итоговый проект	2	
		Итоговый проект	2	
		Итоговый проект	2	
		Итоговое занятие	2	
		Учебно-массовые мероприятия	2	
		Учебно-массовые мероприятия	2	
		Учебно-массовые мероприятия	2	
		Итого	72	

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые методы, приемы, технологии

Используются такие **современные педагогические технологии**, как:

- технология группового обучения (реализуется путем включения детей в работу в составе мини-команд)
- личностноориентированные технологии (подбор индивидуальных заданий с учетом возрастных и индивидуальных возможностей детей)

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение и т.д.)
- наглядный (наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.)
- практический (выполнение работ самостоятельно)
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают (запоминают) готовую информацию
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, работая по шаблону;
- частично-поисковый – создание проектов по собственному замыслу.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: творческие задания, комфортная среда занятия и др.

Методы воспитания: беседы, метод примера, педагогическое требование, побуждение, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение.

Методы контроля - контрольные задания в виде проектов, участие в соревнованиях.

Основные приемы: рассказ, беседа, практическая работа, показ образцов, демонстрация практических приемов работы, творческая работа, коллективное обсуждение, соревновательный элемент, элемент взаимообучения.

При реализации программы *в дистанционной или смешанной форме* в дни занятий согласно расписанию педагог осуществляет рассылку обучающих материалов (видео, презентаций, текстовых документов) на электронную почту родителей учащихся. Самостоятельная работа учащихся может включать следующие организационные формы (элементы) дистанционного обучения: просмотр видеоуроков и презентаций, изучение печатных и других учебных и методических материалов, самостоятельная работа над проектом и др. Возможно проведение занятий онлайн с помощью программ видеосвязи, с использованием устного общения, доски сообщений и чатов.

Дидактические средства

Иллюстративный материал к темам программы:

- Листинги программ
- Рабочая тетрадь

Информационные источники

Списки литературы

Для педагогов:

Босова Л.Л., Босова А.Ю. Информатика. Учебники за 6-8 классы. Издательство Бином Лаборатория Знаний, 2015

Бреннан Карен, Болкх Кристиан, Чунг Мишель. Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание <http://Scratched.gse.harvard.edu/guide/>

Вордерман Кэрл, Вудкок Джон, Макманус Шон, Стили Крейг, Куигли Клэр, Маккаферти Дэниел. Программирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.

Кушниренко А.Г., Лебедев Г.В. Основы информатики и вычислительной техники, Издательство Просвещение, 1990

Программирование на алгоритмическом языке КуМир /Людмила Анеликова, Ольга Гусева, Издательство Солон-Пресс, 2011

Семакин И.Г., Залогова Л.А., Русаков С.В. Информатика. Учебник для 7 класса. Издательство Бином Лаборатория Знаний, 2015

Brennan, K. (2013). Learning computing through creating and connecting. IEEE Computer, Special Issue: Computing in Education. doi:10.1109/MC.2013.229

Kafai Y. B., Peppler K. A., & Chapman, R. N. (2009). The computer clubhouse: Constructionism and creativity in youth communities. New York: Teachers College Press.

Для учащихся:

Не предусмотрены

Интернет-источники:

Портал Робофинист URL: <https://robofinist.ru> (дата обращения: 26.08.2024).

Базовый курс по робототехнике на языке Robolab // Лекториум. Бесплатные онлайн-курсы URL: <https://www.lektorium.tv/programmy-mooc/bazovyy-kurs-po-robototekhnike-na-yazyke-robolab> (дата обращения: 26.08.2024).

Scratch - Imagine, Program, Share URL: <https://Scratch.mit.edu/> (дата обращения: 26.08.2024).

Алгоритмика URL: <https://mars.algoritmika.org> (дата обращения: 26.08.2024).

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация, итоговое оценивание.

В рамках промежуточной аттестации и итогового контроля производится оценивание выполнения индивидуальных и групповых заданий по пройденному материалу. Оценка производится на основе критериального оценивания. Для занятий с выполнением заданий на онлайн-тренажере указан необходимый минимум (для каждого задания свой), чтобы тема считалась изученной. Для занятий с выполнением групповых и индивидуальных проектов предлагается Лист Задач (пример в рабочей тетради)

По итогам работы над групповыми и индивидуальными проектами проводится обсуждение результатов в коллективе с опорой на Лист Задач, исправление ошибок и, тем самым, коррекция и закрепление полученных знаний.

Сам проект считается выполненным, когда учащийся/учащиеся объявили что Лист Задач полностью выполнен, предоставили готовый проект, а педагог зафиксировал, что все критерии из Листа Задач действительно выполнены.

Кроме того, для оценивания результативности обучения планируется:

- Проведение открытых занятий для педагогов и родителей;
- Решение задач в рамках диагностики каждого блока занятий и отдельных занятий;
- Участие в конкурсах, олимпиадах по программированию;

- Создание проекта по итогам каждого модуля, по итогам года.

Система контроля результативности обучения

Вид контроля	Срок	Форма выявления	Форма фиксации	Форма предъявления результатов
ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ				
<i>Входной</i>	Сентябрь	Педагогическое наблюдение, анализ качества выполнения практических заданий педагога, беседа	Протокол фиксации результатов входного контроля	Протокол фиксации результатов входного контроля
<i>Текущий</i>	В течение учебного года	Анализ работ учащихся, наблюдение, беседа, опрос.	Протокол фиксации результатов текущего контроля Портфолио каждого учащегося.	Листинги созданных программ. Портфолио каждого учащегося
<i>Промежуточная аттестация</i>	По окончании изучения каждой темы	Анализ качества практических работ, опрос. Обсуждение итогов в мини-группах. Соревнования внутри объединения.	Практические работы учащихся. Портфолио каждого учащегося.	Соревнование-зачет. Листинги программ. Фиксированное участие учащегося в конкурсах. Портфолио каждого учащегося.
	Декабрь, май	Анализ качества практических работ, опрос. Соревнования городского уровня.	Практические работы учащихся. Портфолио каждого учащегося. Протокол фиксации результатов промежуточной аттестации	Соревнование-зачет. Листинги программ. Фиксированное участие учащегося в конкурсах и соревнованиях. Портфолио каждого учащегося.
<i>Итоговое оценивание</i>	Май	Защита творческих работ, анализ	Творческие работы учащихся.	Защита творческих работ.

<i>е</i>		участия в конкурсах различного уровня.	Портфолио каждого учащегося Протокол фиксации результатов итогового оценивания.	Открытые занятия. Грамоты, дипломы, полученные на конкурсах. Портфолио каждого учащегося.
МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ				
<i>Входной</i>	Вводное занятие	Наблюдение, опрос в ходе беседы, анализ деятельности	Протокол фиксации результатов входного контроля.	Протокол фиксации результатов входного контроля.
<i>Текущий</i>	В течение обучения	Педагогическое наблюдение, анализ деятельности учащегося	Протокол фиксации результатов текущего контроля	Протокол фиксации результатов текущего контроля
<i>Промежуточная аттестация</i>	Декабрь, май	Педагогическое наблюдение по показателям, отражающим метапредметные результаты, планируемые в рамках изучения разделов программы	Протокол фиксации результатов промежуточной аттестации	Протокол фиксации результатов промежуточной аттестации
<i>Итоговое оценивание</i>	Итоговое занятие	Педагогическое наблюдение по показателям, отражающим метапредметные результаты, планируемые в рамках изучения разделов программы	Протокол фиксации результатов итогового оценивания	Протокол фиксации результатов итогового оценивания
ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ				
<i>Входной</i>	Вводное занятие	Педагогическое наблюдение, беседа	Протокол фиксации результатов входного контроля.	Протокол фиксации результатов входного контроля.
<i>Текущий</i>	В течение обучения	Педагогическое наблюдение	Протокол фиксации результатов текущего контроля	Протокол фиксации результатов текущего контроля

<i>Промежуточная аттестация</i>	Декабрь, май	Педагогическое наблюдение по показателям, отражающим личностные результаты, планируемые в рамках изучения разделов программы	Протокол фиксации результатов промежуточной аттестации	Протокол фиксации результатов промежуточной аттестации
<i>Итоговое оценивание</i>	Итоговое занятие	Педагогическое наблюдение по показателям, отражающим личностные результаты, планируемые в рамках изучения разделов программы	Протокол фиксации результатов итогового оценивания	Протокол фиксации результатов итогового оценивания

Входной контроль предназначен для определения степени интереса, уровня начальных знаний по предмету, личностных и поведенческих качеств учащихся. Фиксация результатов входного контроля осуществляется по трем параметрам: оценка мотивации к занятиям, уровень начальных знаний, личностные и поведенческие качества. Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий.

Текущий контроль проводится на занятиях в течение всего обучения с целью отслеживания уровня освоения учебного материала программы, анализа качества выполнения учащимися учебных заданий, практических работ, приобретенных навыков общения.

Текущий контроль в форме наблюдения за выполнением конкретного учебного (творческого) задания происходит по показателям: самостоятельность в выполнении задания; включенность и интерес к выполнению задания; качество выполнения задания; коммуникабельность на занятии. Показатель «Качество выполнения задания» тесно связан с планируемыми предметными образовательными результатами, заложенными в рамках изучения разделов.

Промежуточная аттестация проводится с целью отслеживания результатов обучения за полугодие - в декабре и мае.

Итоговое оценивание проводится в конце обучения по программе с целью отслеживания конечного уровня достижения планируемых результатов обучения. Параметры оценки, используемые при промежуточной аттестации и итоговом оценивании, идентичны.

Результаты промежуточной аттестации, итогового оценивания по каждому из видов результатов сводятся в специальный протокол, при этом количественные показатели предметных, метапредметных, личностных достижений суммируются.

Диагностика уровня предметных результатов производится по параметрам: знание теории; практическая подготовка.

Диагностика уровня метапредметных результатов производится по параметрам: мыслительные навыки, умение работать в коллективе, творческие способности, умение планировать и способность к целеполаганию.

Диагностика уровня личностных результатов производится по параметрам: коммуникативные навыки, стремление к обучению и самообразованию, адекватность самооценки учебных достижений, навыки спортивного поведения.

Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий. Для каждого учащегося определяется уровень результативности (высокий, средний, низкий) освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Кроме того, фиксация результатов промежуточной аттестации и итогового контроля освоения программы производится по 5 параметрам в универсальном протоколе, принятом для всех коллективов ЦДЮТТ: теоретическая подготовка, практическая подготовка, личностные и поведенческие качества, учебно-коммуникативные умения, навык защиты проекта. Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий. Заполнение происходит в программе Excel, производится подсчет количества учащихся, находящихся на том или ином уровне освоения программы.

При реализации программы в дистанционной или смешанной форме обратная связь с учащимися осуществляется через родителей посредством программ видеосвязи, электронной почты.

Формы контроля (из учебного плана) переносятся в дистанционный формат: опрос в ходе беседы, интерактивное, коллективное обсуждение проходят на онлайн-занятиях в программах видеосвязи или в форме тестирования / письменных ответов на вопросы в режиме отложенного времени с последующей пересылкой по электронной почте; практические работы высылаются и проверяются при использовании электронной почты.

Очное педагогическое наблюдение проводится на онлайн-занятиях в программе видеосвязи.