

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании
методического совета протокол
№6 от «27» мая 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ №135 от «27» мая 2022
Директор КОГОАУ ДО ЦТТ
Я. А. Пивоваров



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности ИТ-квантума

«ИТ-ступенька»

(вводный уровень)

Возраст детей: 6-7 лет
Срок реализации:
Вводный уровень 34 часа

Составитель: педагог
дополнительного образования
Назарова Светлана Владимировна

Омутнинск,
2022

Министерство образования Кировской области
Кировское областное государственное образовательное автономное
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании
методического совета протокол
№6 от «27» мая 2022 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказ №135 от «27» мая 2022
Директор КОГОАУ ДО ЦТТ
Я. А. Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности ИТ-квантум

«ИТ-ступенька»

(вводный уровень)

Возраст детей: 6-7 лет
Срок реализации:
Вводный уровень 34 часа

Составитель: педагог
дополнительного образования
Назарова Светлана Владимировна

Омутнинск,
2022

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-ступенька» (далее - программа) имеет техническую направленность и разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества»;
- Распоряжение Министерства образования Кировской области №1046 от 7 сентября 2020г. О внесении изменений в распоряжение Министерства образования Кировской области от 30 июля 2020г. №835;
- Постановление 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»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИТ-ступенька» направлена развитие информационной грамотности. Программа «ИТ-ступенька» способствует формированию познавательной мотивации, определяющей установку на продолжение образования и приобретению опыта продуктивной творческой деятельности.

Современные дети живут в эпоху активной информатизации и компьютеризации. Технические достижения повсеместно проникают во все сферы человеческой жизнедеятельности и вызывают интерес детей к современной технике. Технические объекты окружают нас повсеместно, в виде бытовых приборов и аппаратов, игрушек, транспортных, строительных и других машин.

Адресат программы – учащиеся 6-7 лет, проявляющие интерес к информационным технологиям.

Актуальность обусловлена общественной потребностью в творчески активных и технически грамотных людях, в развитии интереса к техническим профессиям. В соответствии со стратегией социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года основной целью в сфере развития образования Кировской области является обеспечение доступности качественного образования для каждого ее жителя, воспитание гармонично развитой личности. Эти поставленные цели необходимо решать с раннего возраста и через все виды детской деятельности. Занятия, проводимые с элементами игры с экспериментированием, активизируют мыслительно-речевую деятельность дошкольников, развивают техническое мышление, воображение и

навыки общения, способствуют интерпретации и самовыражению, расширяют кругозор, позволяют поднять на более высокий уровень развитие познавательной активности дошкольников, а это – одна из составляющих успешности их дальнейшего обучения в школе.

Новизна программы заключается в исследовательско-технической направленности обучения. Авторское воплощение замысла и проекты особенно необходимы для старших дошкольников, у которых наиболее выражена потребность в исследовательской (творческой) деятельности.

Детское творчество - одна из форм самостоятельной деятельности ребёнка, в процессе которой он отступает от привычных и знакомых ему способов проявления окружающего мира, экспериментирует и создаёт нечто новое для себя и других.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности.

Процесс технического детского творчества условно делят на 4 этапа:

- Постановка технической задачи
- Сбор и изучение нужной информации
- Поиск конкретного решения задачи
- Материальное осуществление творческого замысла.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена развитием компьютерной грамотности детей через практическое мастерство, имеется целый ряд специальных заданий на развитие, сравнение, домысливание, фантазирование. Мотивацией для выбора детьми данного вида деятельности является практическая направленность программы, возможность углубления и систематизации знаний, умений и навыков. Необходимо отметить, что использование информационных технологий в дополнительном образовании предусматривает не обучение детей школьным основам информатики и вычислительной техники, а преобразование предметно-развивающей среды ребенка. Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями позволяет обеспечить более плавный переход к будущей учебной деятельности.

Отличительной особенностью программы «IT-ступенька» является интеграция основ изучения возможностей компьютерной среды. В связи с этим, у дошкольников развивается элементарное мышление и фантазия, воспитанник может сам, с учетом времени, выделенного для занятий, а также возрастных особенностей и развития детей, выбрать определенный объем информации. Каждый раздел программы включает в себя основные теоретические сведения и практические задания. Изучение материала программы, направлено на практическое решение задания, необходимым минимумом теоретических знаний. Выполнение практических работ требует консультирования педагога и соблюдения правил техники безопасности. Данная программа разработана для дополнительного образования детей.

Программа рассчитана на начальный уровень подготовки – отсутствие навыков работы с программным обеспечением.

Сроки реализации и режим занятий.

Программа рассчитана на 1 года обучения.

Объем реализации программы 36 академических часа.

(по 1 академических часа, 1 раз в неделю).

Наполняемость групп от 8 до 14 человек.

Цель: развитие научно-технического и творческого потенциала личности дошкольников через обучение элементарным возможностям компьютерной среды.

Для достижения цели необходимо решить следующие **задачи:**

Обучающие:

- способствовать формированию интереса к технике;
- способствовать формированию опыта практической, познавательной, творческой деятельности;
- способствовать формированию начальных навыков работы в графическом редакторе «Paint» и текстовом редакторе «Word»;
- изучить устройство компьютера, правила поведения и технику безопасности в компьютерном классе;
- способствовать формированию навыков работы с информацией.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательных способностей учащихся, аналитического мышления;
- способствовать развитию творческих способностей учащихся;
- способствовать развитию наблюдательности, умения сравнивать, делать выводы;

Воспитательные:

- способствовать развитию поведенческих качеств личности, способствующих продуктивной работе в коллективе (сотрудничество, коммуникативность, умение самостоятельно и позитивно разрешать конфликты);
- способствовать воспитанию трудолюбия, аккуратности;
- способствовать формированию информационной культуры.

Реализация программы

Продолжительность занятия 30 минут со сменой видов деятельности.

Каждое занятие – комплексное и включает в себя 3 этапа:

- подготовительный – погружение в сюжет занятия, подготовка к работе за компьютером (10 мин.);
- основной – овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельная деятельность ребенка за компьютером (15 мин.);
- заключительный – снятие зрительного и физического напряжения (5 мин.)

Реализация программы происходит на основе принципов организации педагогического процесса:

- принцип связи педагогического процесса с жизнью и практикой, предполагающий необходимость связи теоретических знаний и практического опыта, соединения обучения и воспитания с трудовой практикой;

- принцип коллективности обучения и воспитания детей, направленный на оптимизацию сочетания коллективных, групповых и индивидуальных форм организации педагогического процесса;

- принцип наглядности как отражение взаимозависимости интеллектуального познания и чувственного восприятия действительности;

Также, в рамках реализации программы необходимо учитывать такие принципы управления деятельностью воспитанников, как:

- принцип сочетания педагогического управления с развитием инициативы и самостоятельности воспитанников;

- принцип учета возрастных и индивидуальных особенностей воспитанников при организации их деятельности.

Количество часов в неделю и наполняемость групп программы соответствуют требованиям СанПиН.

Форма занятия:

1. Вводное занятие.
2. Групповое.
3. Урок-игра.
4. Комбинированное.

Формы контроля:

- включенное педагогическое наблюдение - помогает на всех этапах программы отслеживать качество усвоения учениками знаний и умений.

- игры - различные виды игр помогают закрепить и расширить предусмотренные программой знания, умения и навыки. Данный вид контроля наиболее подходит для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

А так же опрос и выполнение практических заданий.

Формы подведения итогов:

Подведение итогов по результатам освоения материала данной программы проводится в форме игры «Русские народные сказки».

Планируемые результаты образовательного процесса

Предметные результаты вводного уровня:

- знание устройства персонального компьютера; правил техники безопасности и гигиены при работе на ПК;
- формирование навыка работы с информационным материалом;
- формирование навыков работы с компьютерной мышкой и клавиатурой;
- создание завершённых проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред (компьютерный рисунок, текст, презентация).
- овладение умениями и навыками работы в текстовом редакторе «*Word* Теория: клавишами *Shift*», «*Enter*», «Пробел», «Стрелка»;
- овладение умениями и навыками работы в графическом редакторе «*Paint*», инструментами «*Карандаш*», «*Кисть*», «*Линия*», «*Прямоугольник*» «*Кривая линия*», «*Пипетка*», «*Ластик*».
- владение навыками работы с принтером, его назначением и возможностями;

Метапредметные результаты:

- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- развитие общих познавательных способностей: внимания, логического и образного мышления, памяти, воображения;
- овладение основами компьютерной грамотности;

Личностные результаты:

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки на основе представлений о нравственных нормах;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование адекватной самооценки;
- проявление познавательных интересов и активности в области робототехники и информатики;

Учебно-тематический план вводного уровня

№ п/п	Название темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в IT-технологии	4	2	4	опрос, викторина, выполнение практич. заданий
2.	Основные устройства компьютера	8	4	4	опрос, диагностические игры, выполнение практич. заданий
3	Графический редактор «Paint»	15	6	7	опрос, диагностические игры, выполнение практич. заданий
4	Текстовый редактор «Word»	6	3	3	опрос, диагностические игры, выполнение практич. заданий
5	Устройство «Принтер»	1		1	выполнение практич. заданий
6	Итоговое занятие	2		2	тестирование, диагностические игры
Итого:		36	15	21	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВВОДНОГО УРОВНЯ

1. Введение в IT-технологии

Тема 1. Техника безопасности. Правила работы за компьютером (включение и выключение компьютера)

Занятие 1. Введение в программу.

Теория: Определение степени знакомства детей с компьютером.

Занятие 2. Адаптация к компьютерному классу.

Теория: Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Способствование развитию интереса к занятиям.

Практика: Развивающая игра.

Тема 2. Применение компьютеров в современной жизни. Виды компьютеров

Занятие 1. Виды компьютеров.

Теория: Расширение кругозора и развитие интеллектуальных способностей.

Практика: викторина «Угадай-ка!» (командное соревнование на лучшего знатока устройства компьютера)

Занятие 2. Виды компьютеров.

Теория: Сравнение предметов по свойству.

Практика: Развивающая игра «Группировка предметов с одинаковыми свойствами.».

2. Основные устройства компьютера

Тема 1. Отработка приемов управления мышью. Работа с различными обучающими и развивающими играми

Занятие 1. Перемещение объектов по экрану мышью.

Теория: Способы управления мышью.

Практика: Игра «Лабиринт»

Занятие 2. Рисуем и раскрашиваем.

Теория: Закрепление знаний управления мышью.

Практика: Игра «Рисуем и раскрашиваем снеговика»

Тема 2. Компьютер и его части

Занятие 1. Игры на внимание.

Теория: Знакомство с составными частями компьютера.

Практика: Игра «Найди 10 отличий»

Занятие 2. Игры на мышление.

Теория: Знакомство с составными частями компьютера.

Практика: Игра «Противоположности»

Тема 3. Мышь. Указатели и стрелка. Отработка приемов управления мышью

Занятие 1. Симметрия по образцу.

Теория: Названия предметов и фигур. Понятие симметрии. Составление симметричного узора.

Практика: Рисуем симметричные предметы и узоры.

Занятие 2. Последовательность действий. Работа со слоями.

Теория: Последовательность действий, заданная графически. Последовательность действий и состояний в природе.

Практика: Игра «Дополни рисунок»

Тема 4. Элементарные приемы работы с клавиатурой

Занятие 1. Путешествие по клавиатуре.

Теория: Кнопки Enter и Shift и пробел

Практика: Игра «Расставь фигуры»

Занятие 2. Путешествие по клавиатуре.

Теория: Стрелки

Практика: Игра «Лабиринт»

3. Графический редактор «Paint»

Занятие 1. Веселая «Рисовалка». Инструменты «Карандаш», «Кисть».

Теория: Знакомство с панелью инструментов. Развитие навыка работы с инструментами «Карандаш», «Кисть». Развитие эстетического вкуса, творческого воображения. Формирование наглядно – образного мышления, творческого рисования.

Практика: Рисунок «Волшебная палочка». Развивающая игра «Раскрась картинку».

Занятие 2. Инструмент «Ластик».

Теория: Развитие навыка работы с инструментом «Ластик», с панелью команд: «Файл» - «Создать».

Практика: Рисунок «Фоторобот».

Занятие 3. Палитра. Инструмент «Заливка».

Теория: Познакомить с палитрой цветов, понятием «замкнутый контур» и инструментом «Заливка». Создание простого рисунка, используя графические примитивы и встроенные инструменты графического редактора. Развитие творческих способностей.

Практика: Рисунок «Бабочка и цветы». Игра «Составь картинку».

Занятие 4. Закрепление полученных навыков.

Теория: Совершенствование работы с инструментами «Кисть», «Заливка». Раскрашивание замкнутого контура. Развитие обобщающих категорий.

Практика: Игра «Раскрась картинку».

Занятие 5. Основной цвет кисти и фона.

Теория: Знакомство с основным цветом кисти и цветом фона. Развитие творческого воображения.

Практика: Рисунок «Облака».

Занятие 6. Инструмент «Распылитель».

Теория: Знакомство с инструментом «Распылитель».

Практика: Закрепление навыков работы в среде графического редактора. Рисунок «Зимний пейзаж».

Занятие 7. Создание компьютерного рисунка «Снеговик».

Теория: Совершенствование навыков работы в среде графического редактора. Знакомство с зимними играми и забавами.

Практика: Создание компьютерного рисунка «Снеговик». Развивающая игра «Составь картинку «Снеговик».

Занятие 8. Знакомство с панелью команд и инструментом «Пипетка».

Теория: Знакомство с панелью команд, с инструментом «Пипетка», формирование умения сохранять компьютерный рисунок. Расширение знаний о домашних животных.

Практика: Сохранение рисунка «Дикие и домашние животные». Игра «Звуковое лото».

Занятие 9. Обобщение знаний по программе «Paint», панель инструментов.

Теория: Определение уровня усвоения программного материала. Развитие самостоятельности, фантазии.

Практика: Рисунок по выбору.

Занятие 10. Классификация геометрических фигур. Понятие «орнамент».

Теория: Виды геометрических фигур по заданному признаку. Знакомство с понятием «орнамент». Формирование умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

Практика: Развитие навыков конструирования и моделирования. Рисунок «Коврик для мышки». Игра «Мозаика».

Занятие 11. Инструмент «Овал».

Теория: Работа со встроенными инструментами и примитивами графического редактора. Закрепление умения пользоваться «выбором» при создании виртуального рисунка.

Практика: Развитие фантазии, творческих способностей. Рисунок «Воздушные шары».

Занятие 12. Инструменты «Линия» и «Прямоугольник».

Теория: Знакомство с инструментами «Линия», «Прямоугольник».

Практика: Развитие навыков геометрического моделирования и конструирования. Символика России. Рисунок «Российский флаг».

Занятие 13. Закрепление умений в использовании инструментов.

Теория: Закрепление умения использовать инструменты графического редактора.

Практика: Развитие логического и комбинаторного мышления, творческого воображения. Логическая задача «Найди домик Круга». Инсценировка «Геометрические фигуры».

Занятие 14. Инструмент «Кривая линия».

Теория: Знакомство с инструментом «Кривая линия» и принципами работы.

Практика: Формирование геометрического мышления и пространственного восприятия. Рисунок «Морской пейзаж».

Занятие 15. Закрепление навыка работы с инструментом «Кривая линия».

Теория: Совершенствование навыка работы с инструментом «Кривая линия».

Практика: Формирование геометрического мышления, графических навыков, временных представлений. Рисунок «Ночной пейзаж».

4. Текстовый редактор «Word»

Занятие 1. Знакомство с текстовым редактором.

Теория: Названия и функции основных клавиш. Совершенствование работы с мышью. Буквенный ряд.

Практика: Развивающая игра «Буквы». Развитие комплексного мышления, памяти.

Занятие 2. Путешествие в страну клавиатуры.

Теория: Знакомство с клавишей Shift», понятием «строчные» и «заглавные» буквы. Развитие умения использовать «Enter», «Пробел», «Стрелка». Совершенствование навыка работы с клавиатурой и мышью.

Практика: Развивающая игра «Составь слово».

Занятие 3. Закрепление полученных знаний.

Теория: Закрепить знания основных клавиш. Развитие зрительного восприятия, навыка набора текста.

Практика: Развивающая игра «Раскрась картинку».

Занятие 4. Маленькие наборщики.

Теория: Закрепить знания о клавиатуре. Развитие навыка набора отдельных слов. Совершенствование языковых компетенций.

Практика: Лингвистические игры.

Занятие 5. Цифровой ряд клавиатуры.

Теория: Знакомство с цифровым рядом клавиатуры. Формирование умения использовать цифровой ряд при наборе задач и примеров. Закрепление элементарных математических навыков.

Практика: Математическая игра «Волшебные цифры».

Занятие 6. Практическая работа «Создание и редактирование текста».

Практика: Обобщение темы «Текстовый редактор «Word».

Способствование развитию устной и письменной речи.

Определение степени усвоения детьми данной темы.

5. Устройство «Принтер»

Теория: Знакомство с принтером, его назначением и возможностями.

Практика: Составление компьютерной игры для печати «Лабиринт».

6. Итоговое занятие

Занятие 1. *Теория:* Закрепление материала по данному курсу.

Практика: Загадки, дидактические, математические, дидактические игры.

Занятие 2. Конкурс на скорость выполнения заданий в обучающих программах.

Практика: Игра «Русские народные сказки»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение программы включает:

1. Компьютерный класс, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

2. Оборудование:

- компьютеры, состоящие из монитора, системного блока, клавиатуры и «мышки».

Список рекомендуемой литературы для педагога

1. «Игровая информатика» тетрадь с заданиями для развития детей.
2. . «Мой первый компьютер» — Минск: «Современный литератор», 1998 г. 3. Горячева А. В., Ключ Н. В. «Все по полочкам» пособие для дошкольников, учебник — тетрадь 5–6 лет — М.: «Баллас», 1999 г.
3. Горячева А. В., Ключ Н. В. «Информатика в играх и задачах» 1–4 класс. Методические рекомендации для учителя — Москва: ООО «Баллас», 1998 г.
4. Житкова О. А., Кудрявцева Е. К. Тематический контроль по информатике «Графический редактор Paint», «Редактор презентация PowerPoint».
5. Журналы «Информатика в начальном образовании» — г. Москва «Образование и информатика».
6. Зак А. «600 игровых задач для развития логического мышления детей».
7. Колесникова Е. В. «Я решаю логические задачи» рабочая тетрадь для детей 5–7 лет — М.: Сфера, 2005 г.
8. Леонова Л. А., Макарова Л. В. «Как подготовить ребенка к общению с компьютером» от 4–6 лет (Ваш ребенок: азбука здоровья и развития)- М.: Вентана-Граф, 2004 г.
9. Матюгин И. Ю., Асоченская Т. Ю., Бонк И. А., Слопенко Т. Б. «Как развивать внимание» — Д.: Сталкер, 1997 г.
10. Методические рекомендации «Школа 2100», «Все по полочкам» А. В. Горячев, Н. В. Ключ.
11. Методические рекомендации, статьи из журнала «Дошкольное воспитание».
12. Методические рекомендации, статьи из журнала «Информатика в школе».
13. Голованов В. П. Методика и технология работы педагога дополнительного образования: учеб. Пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. — М.: ВЛАДОС, 2004
14. Горвиц Ю. М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддьяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
15. Дополнительное образование детей: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Под ред. О. Е. Лебедева. — М.: ВЛАДОС, 2000.
16. https://ds49himki.edumsko.ru/uploads/3000/2945/section/235938/50944/Programma_Zanimatel_naya_informatika.docx
17. <https://moluch.ru/conf/ped/archive/202/8544/>

Список литературы для учащихся

1. Симонович С., Евсеева Г. «Занимательный компьютер» — М.: АСТ — ПРЕСС, 1999 г. 18. Симонович С. В. «Компьютер для детей. Моя первая информатика» — М.: «АСТ-ПРЕСС ШКОЛА», 2005 г. 19. Тим Собакин «Мышь отсюда, или кыш сюда!» (для младшего школьного возраста) — М.: РИО «Самовар», 1997 г. 20. Феличев С. В. «Мой друг компьютер» — М.: Росмен, 2000 г.

2. Зылевич И. А. Рабочая программа по компьютерному обучению в детском саду «Игровая информатика» для детей старшего дошкольного возраста [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы VII Междунар. науч. конф. (г. Самара, август 2015 г.). — Самара: ООО "Издательство АСГАРД", 2015. — С. 30-38. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/202/8544/> (дата обращения: 30.09.2019).
3. Дошколенок + компьютер: перспективно-тематическое планирование. Конспекты занятий с детьми 5 – 7 лет/ авт. –сост. Л. А. Коч, Ю. А. Бревнова. – Волгоград: Учитель, 2011. – 179 с.
4. Электронные ресурсы.

		содержанием)	10	
<p>II. Практическая подготовка ребенка:</p> <p>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p>	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<p>• Минимальный уровень (ребенок овладел менее 1/2 объема умений и навыков, предусмотренных программой);</p> <p>• Средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);</p> <p>• Максимальный уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)</p> <p>• Творческий уровень (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период, стремится к самостоятельной творческой активности, выполняет</p>	1 5 10 15	Творческие работы

<p>2. Владение специальным оборудованием и оснащением (для технического направления)</p>	<p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<p>практические задания с элементами творчества)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Минимальный уровень (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием) • Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога) • Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений) 	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	-------------------

<p>3. Учебно-организационные умения и навыки.</p> <p>Умение организовать свое рабочее место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой</p>	<p>подготовке рабочего места, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога)</p> <ul style="list-style-type: none"> •Средний уровень (готовит рабочее место с помощью педагога или родителей) •Максимальный уровень (готовит рабочее место самостоятельно, не испытывает затруднений) <ul style="list-style-type: none"> •Минимальный уровень (ребенок овладел менее 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой) •Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2) •Максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период) 	<p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>
<p>3.2 Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p>	<p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности</p>	<ul style="list-style-type: none"> •Минимальный уровень (удовлетворительно) •Средний уровень (хорошо) •Максимальный уровень 	<p>1</p>	<p>Наблюдение</p>

<p>3.3 Умение аккуратно выполнять работу</p>	<p>программным требованиям</p> <p>Аккуратность и ответственность в работе</p>	<p>(отлично)</p>	<p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>
----------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------	------------------	------------------------------------------------	-------------------

<p>IV. Разнообразие творческих достижений:</p>	<p>Участие в конкурсах, выставках, фестивалях различного уровня</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Минимальный уровень (редко участвует в конкурсах внутри объединения) • Средний уровень (участвует в конкурсах, выставках внутри объединения, учреждения) • Максимальный уровень (регулярно принимает участие в выставках, конкурсах в масштабе города, района, области) 	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>
-------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	-------------------

