МУ «Управление образования Гудермесского муниципального района»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

«Дом юных техников» Гудермесского муниципального района

Принята на
заседании педагогического совета
от «15» 05 2026 г.
Протокол № 3

Утверждаю:
Директор МБУ ДО ДЮТ
Гудермесского муниципального района
_____А.Л.Хизриев
№ 31-О «15» 05 2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 7F8E6E5DC6251B42F1924D61261336EC5
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ДОМ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ" ГУДЕРМЕССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
Действителен: с 27.08.2025 до 20.11.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«IT- технологии»

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 8 - 12 лет
Срок реализации программы: 10 дней (30 часов)

Составитель:
Хизриева М.З.,
педагог дополнительного образования

г. Гудермес
2026 г.

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Направленность
1.2. Актуальность программы
1.3. Отличительные особенности программы
1.4. Цель и задачи программы
1.5. Категория обучающихся
1.6. Сроки реализации и объем программы
1.7. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий
1.8. Планируемые результаты освоения программы

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный план уровня
2.2. Содержание учебного плана уровня
2.3. Учебный план базового уровня
2.4. Содержание учебного плана базового уровня
2.5. Учебный план продвинутого уровня
2.6. Содержание учебного плана продвинутого уровня

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

4.1. Материально-техническое обеспечение программы
4.2. Кадровое обеспечение программы
4.3. Учебно-методическое обеспечение

Список литературы

Календарный учебный график

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-технологии» разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями, приказ Минпросвещения РФ от 2 февраля 2021 г. N 38, (изменения вступают в силу с 25 мая 2021 г.);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»:
-Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.»

1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-технологии» имеет техническую направленность и разработана для реализации в летний каникулярный период.

Программа предполагает организацию летнего обучения для детей среднего школьного возраста в условиях временного детского коллектива, где обучающиеся будут активно взаимодействовать с педагогом и сверстниками в целях получения новых знаний и навыков, направленных на развитие творческих и практических способностей у детей.

1.2. Актуальность программы

Актуальность данной программы базируется на современных требованиях модернизации системы дополнительного образования и определяется запросом со стороны детей и родителей.

Актуальность программы обусловлена и тем, что она составлена с учетом современных потребностей в специалистах в области информационных технологий. Одной из задач современного образования принято считать содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития условиям информационно-технологического общества.

1.3.Отличительные особенности

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «IT-технологии» является модифицированной. В ходе разработки данной программы были проанализированы программы данного направления и дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «К вызовам готов» (Автор - составитель: Методист РМЦ Сугаипова А.А-Б.). В отличие от названной программы, данная программа модифицирована под техническую направленность и включает разделы: «Интерфейс Scratch», «Кибербезопасность», «Финансовая грамотность».

1.4. Цель и задачи программы

Цель: Формирование информационной и коммуникационной компетентности, посредством активизации и получения новых знаний и навыков обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

– обучить безопасной работе в интернете;

– сформировать знания о безопасном поведении при работе с компьютерными программами, информацией в сети;

– научить обучающихся работать с интерфейсом SketchUp

– привить важность сбалансированного питания;

– обучить азам финансовой грамотности;

– сформировать знания и умения финансово грамотного поведения;

– дать предпосылки профессиональной ориентации для работы в области информатики и вычислительной техники.

Развивающие:

– развить навыки функциональной грамотности;

– развить креативное и критическое мышление;

– развить творческое мышление;

– развить способность к классификации явлений по их общим и частным особенностям;

– развить навыки работы в команде;

– развить способность самостоятельно находить необходимую информацию в учебной литературе и в сети;

– развить коммуникативные навыки, умение взаимодействовать в группе, команде;

– развить навыки оценивать результат своей индивидуальной и групповой работы.

Воспитательные:

– воспитать основу культуры труда: привитие бережного отношения к инструментам, материалу и оборудованию;

– формировать аккуратность в работе, усидчивость, терпение и трудолюбие;

– воспитать собственную позицию по отношению к деятельности и умение сопоставлять ее с другими позициями в конструктивном диалоге;

– сформировать эмоционально-положительное отношение к ИКТ.

1.5. Категория обучающихся

По программе могут обучаться дети в возрасте от 8 до 12 лет. Численный состав группы до 12 обучающихся.

Группы формируются по возрастному принципу с учётом возрастных психологических и индивидуальных особенностей обучающихся.

1.6. Сроки реализации и объем программы

Срок реализации программы –10 дней.

Объем программы -30 часов.

1.7. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий

Занятия проводятся 10 дней подряд, исключая воскресенье и праздничные дни по 3 часа в день.

Численный состав группы – до 15 человек.

Занятия проводятся в разновозрастных группах.

Формы организации деятельности:

На занятиях используется комбинированная и индивидуальная форма работа. Занятия проводятся в следующих формах:

- практические и творческие задания на индуктивное и дедуктивное мышление;
- дебаты и дискуссии для формирования и развития soft-компетенций;
- кейс технологии, направленные на развитие критического мышления;
- мозговой штурм, викторины, квест игры;
- практическая работа, способствующая развитию функциональной грамотности, знакомство с технологиями креативного мышления.

1.8. Планируемые результаты обучения

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся будут знать\уметь:

- основные понятия финансовой грамотности;
- важность контролирования доходов и расходов;
- решать элементарные практические задачи в области финансовой грамотности;
- приемы умственной и физической гигиены;
- планировать свой день, комбинируя время отдыха, физического и умственного труда;
- вред и влияние плохого питания в детском возрасте;
- ценность труда и его роль в жизни человека;
- правил безопасного поведения в интернет пространстве, рационального использования персональных данных, защиты от вредоносных воздействий;
- какие есть основные опасности при использовании сети интернет;
- типы источников информации и разновидности контента;
- работать с поисковыми системами, общедоступными средствами поиска информации.

Метапредметные результаты

Обучающиеся будут знать\уметь:

- анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- делать выводы в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать с программой Sketchup на начальном уровне.
- обладать приёмами организации информации и планирования деятельности.

- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно излагать мысли в чёткой логической последовательности;
- отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- работать в группе, команде, эффективно распределять обязанности;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- собственные возможности ее решения;
- начальные формы познавательной и личностной рефлексии;
- активно использовать речевые средства для решения коммуникативных и познавательных задач;

– применять основы самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной.

Личностные результаты

У обучающихся будут сформированы:

– нравственные качества личности;
– универсальные способы мыслительной деятельности;
– коммуникативные компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской деятельности;
– навыки адекватно оценивать себя и свои достижения;
– умения видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других, верить в успех;
– навыки осознанного выбора дальнейшей профессиональной траектории в соответствии с собственными интересами и возможностями.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебно-тематический план уровня

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	**Раздел: «Финансовая грамотность»**	**6**	**3**	**3**	
1.1.	Вводное занятие. Что мы знаем о деньгах	3	1	2	Опрос
1.2.	Бюджет семьи	3	1	2	Практическая работа
2.	**Раздел: «Кибербезопасность»**	**6**	**2**	**4**	
2.1.	На страже Кибербезопасности	3	1	2	Дебаты
2.2.	Как защитить свои секреты в интернете	3	1	2	Тест
3.	**Раздел: Интерфейс Scratch**	**18**	**5**	**13**	
3.1.	Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами	3	1	2	Опрос
3.2.	Знакомство с эффектами, отрицательными числами, пером	3	1	2	Опрос
3.3.	Координаты x, y. Циклы и условные блоки	3	1	2	Опрос
3.4.	Создание объектов и костюмов, использование библиотек	3	1	2	Практическая работа
3.5.	Переменные, генерация идей, работа в команде	4	1	3	Практическая работа

3.6.	Подведение итогов	2	-	2	Тест, Защита проекта
	Итого	30	10	20	

2.2. Содержание учебного плана уровня

Раздел: Финансовая грамотность.

Тема 1. Вводное занятие. Что мы знаем о деньгах.

Теория: Знакомство, ознакомительная беседа. История возникновение денег, роль денег в современном мире. Виды денег и как их используют.

Практика: Мини игры для закрепления темы. Решение кроссворда. Проведения игры «Ярмарка» найти и приобрести нужный товар.

Тема 2. Бюджет семьи.

Теория: Повторение предыдущей темы. Что такое семейный бюджет и что к этому относиться. Виды доходов и расходов.

Практика: Практические задания на закрепление материала.

Раздел: Кибербезопасность.

Тема 1. На страже кибербезопасности.

Теория: Что такое кибербезопасность и почему она важна в современном мире. Типы угроз и как от них защититься.

Практика: Дебаты между обучающимися на выбранную тему. Решение кроссворда по изученному материалу. Рефлексия.

Тема 2. Как защитить свои секреты в интернете?

Теория: Что такое личные данные, виды личных данных. Зачем нужна защита личных данных. Как можно защитить свои личные данные.

Практика: Проведение игры «Защитники данных» правильное определение вариантов защиты данных. Рефлексия.

Раздел: Интерфейс Scratch

Тема1. Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами.

Теория: Введение Базовые инструменты, навигация в сцене; последовательность действий для создания своей игры или мультфильма

Практика: Запускаем Scratch и добавляем первый спрайт на сцену. Первый проект, блоки звука, задания.

Тема2. Знакомство с эффектами, отрицательными числами, пером.

Теория: команды «Идти», «Повернуться на угол», «Опустить перо», «Поднять перо».

Способы движения. Стеки и репортеры. Репортеры движения. Три способа движения. Повороты. Направления поворота. Поворот к объекту. Прозрачная стена. Блок контроля границы. Спрайты умеют рисовать. Перо. Размер, цвет, оттенок. Блок случайных чисел.

Практика: Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.

Тема3. Координаты x, y. Циклы и условные блоки.

Теория: Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, расстояние. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.

Практика: Рисование по координатам. Изучение декартовой системы координат. Научится определять координаты спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Навигация в среде Скретч.

Тема4. Создание объектов и костюмов, использование библиотек.

Теория: Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона. Алгоритм изменения внешности.

Практика: Коррекция ошибок, добавление еще одного персонажа с изменением внешности данного героя. Смена образа сцены. Смена образа спрайта. Применение графических эффектов. О чем говорят и думают спрайты? Блоки с параметром времени. Общение спрайтов. Когда размер имеет значение. Инструменты увеличения и уменьшения объектов. Блоки изменения внешности. Поиграем в прятки. Блоки появления и исчезновения объектов. Жизнь похожа на слоеный пирог. Слои. Переход из одного слоя в другой.

Тема5. Переменные, генерация идей, работа в команде.

Конструирование игры, отгадай число, виды отображения переменных, задания
Работа в командах, подготовка проектов
Практика: Создание нового проекта, добавление эффектов, задания
Задаем движение спрайта с отриц. числами, переворачиваем звуки, привидение, задания
Рисуем каракули, рисуем красиво, задания
Циклы и эффекты, вращение, бесконечные циклы, автоматическая печать, задания
Создание персонажей, программируем, тестируем программу, задания
Перемещение по горизонтали, вертикали, рисование по координатам, задания

Тема 3. Подведение итогов.

Практика: Проведение итогового тестирования. Защита проекта. Итоговая рефлексия.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы:

Способы определения результативности:

1. Входной контроль: беседа.
2. Текущий контроль: опрос после каждого раздела, отслеживание выполняемой практической работы, рефлексия.
3. Итоговый контроль\аттестация:

- тестирование – 12 тестовых вопросов.
- защита проекта по разделу Интерфейс Scratch. Критерии оценивания - Оригинальность проекта, четкость и обоснованность предоставления материала.

Критерии оценивания результативности

Баллы	Уровень освоения
0-4	Низкий
5-8	Средний (как минимум 1 верный ответ за каждый раздел)
9-12	Высокий (как минимум 2 верных ответов за каждый раздел)

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы

4.1. Материально-техническое обеспечение программы

помещение для осуществления образовательной деятельности, оснащённые материально-техническим оборудованием, необходимым для реализации данной программы;

- учебное помещение для осуществления образовательной деятельности;
- компьютер/ноутбук – 15;
- интерактивная панель – 1;
- канцелярские принадлежности (карандаши, ручки, бумага, и т.д.).

4.2. Кадровое обеспечение программы

Программа реализуется педагогом дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

4.3. Учебно- методическое обеспечение программы

№	Название темы	Методы и приемы	Название и форма методического материала
	Раздел «Финансовая грамотность»		
1.1	Что мы знаем о деньгах	Словесные Наглядные Практические	История денег https://www.youtube.com/watch?v=sHLzQk1quAg&t=28s
1.2	Бюджет семьи	Словесные Наглядные Практические	Как сэкономить семейный бюджет http://www.family-budget.su/kak-ekonomit/kak-ekonomit-family-budget
	Раздел «Кибербезопасность»		
2.1	На страже кибербезопасности	Словесные Наглядные Практические	Всероссийский образовательный проект https://урокцифры.рф/
2.2	Как защитить свои секреты в интернете?	Словесные Наглядные Практические	Всероссийский образовательный проект https://урокцифры.рф/
	Раздел: Интерфейс Scratch		
3.1	Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами	Словесные Наглядные Практические	Интерфейс и инструменты среды программирования Scratc https://www.youtube.com/watch?v=-jCfR3hmrKI Разработка игр — Учителям (xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai)

			https://урокцифры.рф/
3.2	Знакомство с эффектами, отрицательными числами, пером	Словесные Наглядные Практические	Тарапата, Прокофьев: Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. Раздел 1 https://www.litres.ru/book/viktor-tarapata/uchimsya-vmeste-so-scratch-programmirovanie-igry-robototeh-39829280/
3.3	Координаты x, y. Циклы и условные блоки	Словесные Наглядные Практические	Тарапата, Прокофьев: Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. Раздел 1 https://www.litres.ru/book/viktor-tarapata/uchimsya-vmeste-so-scratch-programmirovanie-igry-robototeh-39829280/
3.4	Создание объектов и костюмов, использование библиотек	Словесные Наглядные Практические	Тарапата, Прокофьев: Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. Раздел 1 https://www.litres.ru/book/viktor-tarapata/uchimsya-vmeste-so-scratch-programmirovanie-igry-robototeh-39829280/
3.5	Переменные, генерация идей, работа в команде	Словесные Наглядные Практические	Тарапата, Прокофьев: Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника. Раздел 1 https://www.litres.ru/book/viktor-tarapata/uchimsya-vmeste-so-scratch-programmirovanie-igry-robototeh-39829280/
3.6	**Подведение итогов**	Словесные Наглядные Практические	Рефлексия

Основные формы занятий

- теоретическая часть занятий;
- практическая часть занятий.

Формы проведения занятий разнообразны: вводное, традиционное, игровое, теоретическое, практическое, занятия-ознакомления, беседы, усвоения, применения на практике, повторения, обобщения и контроля полученных знаний.

Также используются различные методы проведения занятий –словесные, методы практической работы, игровые, наглядный метод обучения, объяснение, беседа, работа с раздаточным материалом.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вигдорчик, Е.А. Финансовая грамотность: методические рекомендации для учителя. 5-7 классы общеобразоват. орг. / Е.А.Вигдорчик, И.В.Липсиц, Ю.Н.Корлюгова. - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2015. - 64 с. (Дополнительное образование: Серия «Учимся разумному финансовому поведению»);
2. Липсиц, И.В. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5-7 классы общеобразоват. орг. Дополнительное образование: Серия «Учимся разумному финансовому поведению»/ И.В.Липсиц, Е.А.Вигдорчик - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. - 208 ;
3. Первые шаги в финансовую грамотность: рабочая тетрадь по финансовой грамотности / Барашкова Н.Н., Васильчева М.Г., Гоголева М.М., Семенова О.Д., Сивцева М.В., Угарова Л.И. // Внеурочная деятельность и дополнительное образование. - Я. 2017г.;
4. Липсиц, И.В. Финансовая грамотность: материалы для учащихся. 5-7 классы общеобразоват. орг. Дополнительное образование: Серия «Учимся разумному финансовому поведению»/ И.В.Липсиц, Е.А.Вигдорчик - М.: ВИТА-ПРЕСС, 2014. - 208 с.;
5. Лободина Н.В., Чурилова Т.Н. Здоровьесберегающая деятельность: планирование, рекомендации, мероприятия – Волгоград : Учитель, 2015. – 205с.;
6. Безруких М. М. Разговор о правильном питании. Методическое пособие для учителя. М. «ОЛМА Медиа Групп», 2010 -80 стр.;
7. . Приходько И. Гигиена детей и подростков: уч. пособие. Изд-во Феникс, 2010;
8. Соковня – Семенова И.И. Основы здорового образа жизни и первая медицинская помощь. Учебное пособие. – М.: 2017;
9. Елькина, О.Ю. Путешествие в мир профессий -М.: Издательский центр «Академия», 2012;
10. Громова, Н. Человеку труда посвящается...: знакомство с профессиями / Н. Громова, Г. Кузьмина // Библиотека – 2017 - № 1;
11. Тарапата, Прокофьев: Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника.

Интернет ресурсы:

1. http://www.family-budget.su/kak-ekonomit/kak-ekonomit-family-budget - как сэкономить семейный бюджет;

2. https://урокцифры.рф/ - всероссийский образовательный проект в сфере цифровой экономики;

3. Scratch 3 #1/ Начало работы / Обзор интерфейса (youtube.com)
4. Scratch 3 #3 / Циклы / Игра "Кошки-Мышки" (youtube.com)
5. Scratch 3 #4 / Координаты / Позиционирование объектов (youtube.com)
6. Scratch 3 #5 / Рисование по координатам / Перо (youtube.com)

Приложение 1.

Календарный учебный график

№	Месяц	Число	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формат проведения занятий	Форма контроля
1	Июнь	8	9:00-11:10	3	Вводное занятие. Что мы знаем о деньгах	Фронтальная Групповая	Опрос
2	Июнь	9	9:00-11:10	3	Бюджет семьи	Фронтальная Групповая	Практическая работа
3	Июнь	10	9:00-11:10	3	На страже Кибербезопасности	Фронтальная Групповая	Дебаты
4	Июнь	11	9:00-11:10	3	Как защитить свои секреты в интернете	Фронтальная Групповая	Тест
5	Июнь	13	9:00-11:10	3	Интерфейс Scratch и основы работы в нем, управление несколькими объектами	Фронтальная Групповая	Опрос
6	Июнь	15	9:00-11:10	3	Знакомство с эффектами, отрицательными числами, пером	Фронтальная Групповая	Опрос
7	Июнь	16	9:00-11:10	3	Координаты x, y. Циклы и условные блоки	Фронтальная Групповая	Опрос
8	Июнь	17	9:00-11:10	3	Создание объектов и костюмов, использование библиотек	Фронтальная Групповая	Практическая работа
9	Июнь	18	9:00-11:10	3	Переменные, генерация идей, работа в команде	Фронтальная Групповая	Практическая работа
10	Июнь	19	9:00-11:10	1 2	Генерация идей, работа в команде Подведение итогов	Фронтальная	Тест, Защита проекта

Приложение №2

Итоговое тестирование по программе

1. Что такое компьютерный вирус?
а) Программа для ускорения работы компьютера
б) Программа для лечения компьютеров
в) Вредоносная программа, которая распространяется и наносит ущерб компьютерам

2. Какой пароль считается надежным?
а) "123456"
б) "Pa$$w0rd2024!"
в) "password"

3. Что такое дипфейк?
а) Высококачественная фотография
б) Технология, создающая поддельные видео или изображения, которые выглядят как настоящие
в) Вид компьютерной игры

4. Часть бюджета, при которой деньги нужно отдавать?
а) Доход
б) Капитал
в) Расход
г) Бюджет

5. Как называется доходы и расходы членов одной семьи?
а) Доход
б) Капитал
в) Пенсия
г) Бюджет

6. Часть бюджета, при которой деньги поступают в семью?
а) Бюджет
б) Пенсия
в) Доход
г) Расход

7. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).
а) скрипт
б) спрайт
в) сцена
г) котенок

8.Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
а) 20
б) 15

в) 11
г) 7

9. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?
а) скрипт
б) спрайт
в) сцена
г) код

Ответы:
1 – в; 2 – б; 3 – б; 4 – в; 5 – г; 6 – в.; 7-б ; 8-б; 9-а.

Приложение №3

Рефлексия

Базовый уровень

1) Облако трудностей: просим обучающихся вспомнить все сложности, связанные с пониманием темы. Разбираем проблемы или рассказываем, когда мы обсудим их решение/где и что можно почитать на данную тему. Тех, чьи проблемы не могут быть решены, попросите подойти после или дайте индивидуальное задание.

2) Сверим часы: перед занятием просим заполнить таблицы «Что я знаю о теме?» и «Что я хочу узнать?». В конце сверяемся с намеченным 1 все ли представления оказались верны? Вся ли желаемая информация получена?

3) Start, stop, continue: просим обучающихся записать на стикерах/озвучить, что они начнут, перестанут и продолжат делать после занятия. В следующий раз просим поделиться результатами по всем озвученным пунктам.

4) Сбор урожая: просим обучающихся зафиксировать одну мысль/цитату/идею, которую они почерпнули для себя на занятиях. Просим записать/обсуждаем, как эта мысль повлияет на них.

5) Прием «Запрет». Этот прием используется, когда учащиеся сводят размышления о себе и происходящих событиях к фразам: «я не могу…», «я не знаю, как…», «у меня не получится…». Учащимся запрещается говорить «Я не …», а предлагается эту же мысль выразить другими словами: что нужно, чтобы получилось; какие средства необходимо было бы иметь для…; какие умения мне нужны для этого; какая дополнительная информация мне нужна для этого и т.п.
В реализации данного приема происходит трансформация пассивного поведения ученика в направленную рефлексию над своим опытом.

6)Устами младенца: обучающиеся объясняют изученное словами, понятными ребёнку/бабушке/человеку, жившему сто лет назад и др., коллективно обсуждаем, почему это непросто, устраняем выявившиеся пробелы в знаниях.

7)Синквейн: просим обучающихся написать синквейн. Классическая схема построения:

- первая строка - одно слово, понятие, название темы, явления (чаще всего это имя существительное);

- вторая строка-два слова, характеризующие данное понятие (имена прилагательные);
- третья строка-три слова, показывающие действие понятия(глаголы)
- четвёртая строка-четыре слова, помогающие логически завершить мысль/короткое предложение, показывающее отношение автора к теме (возможно одно предложение из четырёх слов, два словосочетания или четыре отдельных слова); одно слово, синоним темы, вывод; обычно имя пятая строка существительное, через которое человек выражает свои чувства, эмоции, ассоциации, связанные с данным понятием.

Продвинутый уровень

1)Кубик Блума + вариации: обучающийся кидает кубик, наставник/остальные задают ему вопрос, начиная со слова на выпавшей стороне. В классическом кубике грани подписаны следующим образом:

•назови;

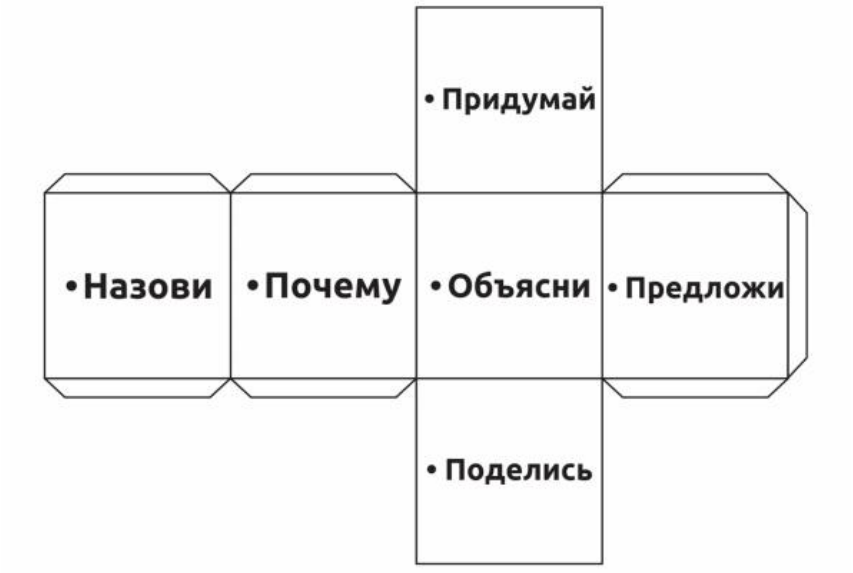
•почему;

•объясни;

•предложи;

•придумай;

•поделись.



Можно экспериментировать и коллективно придумывать Другие вопросы/задания для граней, например, «спрогнозируй», «обобщи», «оцени» и др.

2)Акрослово: вспоминаем изученное в интересном формате.

К - камера 5 мегапикселей;

О - основными компонентами системы визуального позиционирования являются камера и 3D инфракрасный модуль;

П - полётная длительность коптера Tello - 13 минут;

Т - требования к месту полетов - ...;

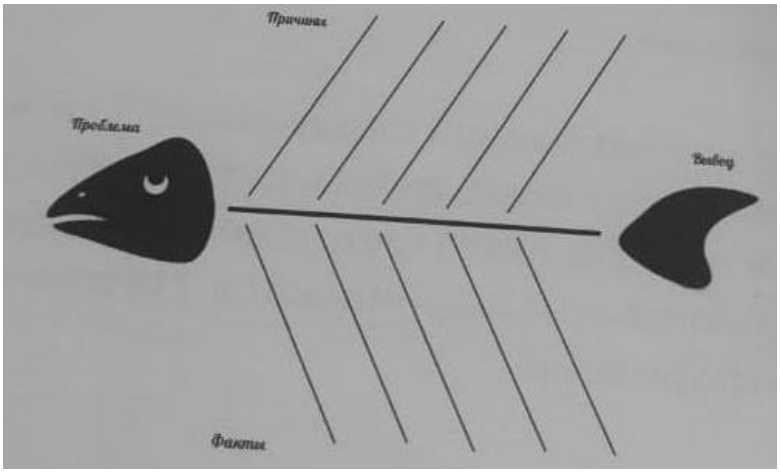
Е - есть защита пропеллеров;

Р - режимы Slow и Fast

3)Майндмэл (интеллект-карта): просим обучающихся сделать майндмэп полученных знаний. Обсуждаем с ними результат - как его можно дополнить? Нет ли логических ошибок в рассуждении?

4) Суперслайд: обучающиеся собирают один суперслайд/коллаж, на котором представлен «конспект» пройденной темы. Презентация и обсуждение результатов.

5)Fishbone (фишбоун, англ. рыбная кость): устанавливаем причинно-следственные взаимосвязи между объектом анализа и влияющими на него факторами.



Можно заполнять шаблон в течение занятий и на содержа тельной рефлексии сделать вывод, а можно попросить обучающихся заполнить «скелет» уже по итогам чтобы восстановить и структурировать информацию.

•Голова - проблема, вопрос или тема, которые подлежат анализу.

•Верхние косточки (расположенные справа при вертикальной форме схемы или под углом 45 градусов сверху при горизонтальной) - на них фиксируются основные понятия темы, причины, которые привели к проблеме.

•Нижние косточки (изображаются напротив) - факты, подтверждающие наличие сформулированных причин, или суть понятий, указанных на схеме.

•Хвост-ответ на поставленный вопрос, выводы, обобщения.

Такой «скелет» предполагает ранжирование понятий, поэтому наиболее важные из них для решения основной проблемы располагают ближе к голове. Все записи должны быть краткими, точными, лаконичными и отображать лишь суть понятий.

6)Корзина идей: после объявления темы каждый обучающийся тезисно записывает всё, что ему известно в этой области (2-3 минуты). Затем обучающиеся в парах или группах обмениваются информацией, выясняя, в чём совпали их мнения, а в чём возникли разногласия. Далее каждая группа высказывает своё мнение по теме, приводит свои знания или высказывает идеи по данному вопросу. Суждения не должны повторятся. Наставник фиксирует высказывания, например, в документ, который видят дети на экране.

В воображаемую «корзину» скидывается всё, что имеет отношение к теме урока: идеи, имена, даты, факты, предположения, термины и т. д. Важно! Предложения, предположения и идеи не критикуются и не оцениваются. На данном этапе идёт просто сбор информации.

Все идеи и предложения осмысливаются и анализируются в дальнейшем ходе урока. Постепенно из «корзины» должны исчезнуть все неправильные или некорректные утверждения, а остаться - «выжимка» из верных. На этапе рефлексии можно снова обратиться к «корзине идей», чтобы подвести итоги.

7)Фразеологизм: обучающиеся выбирают фразеологизм или пословицу, которые характеризуют их работу сегодня: «шевелить мозгами», «краем уха», «хлопать ушами» и др.

Литература:

1)Шпаргалка по рефлексии.

Редакционная группа: Марина Ракова, Максим Инкин, Сергей Ершов, Ирина Кузнецова.