

**Отдел образования Администрации Парабельского района Томской области  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Дом детского творчества»**

Согласовано на заседании  
Педагогического совета  
от 29.08.2025г, Протокол №4



**«Утверждаю»**  
Директор МБУ ДО «ДДТ»  
А.С.Дубровина  
Приказ № 71 от 29.08.2025 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерные проекты»**

Возраст обучающихся – 7 – 14 лет  
Срок реализации программы: 3 года

**Автор- составитель:**  
**Сайков Николай Сергеевич,**  
педагог дополнительного образования

с. Парабель, 2025 г.

<b>Содержание</b>	
Комплекс основных характеристик программы.....	4
Пояснительная записка. ....	4
Цель и задачи программы.....	8
Формы мониторинга освоения программы.....	8
Содержание разделов и тем программы.....	9
Учебный план 1 год обучения.....	9
Содержание учебного плана 1 год обучения (136 часа):.....	9
Календарный график 1 год обучения.....	10
Учебный план 2 год обучения.....	11
Содержание учебного плана 2 год обучения.....	11
Календарный график 2 год обучения.....	11
Учебный план 3 год обучения.....	12
Содержание учебного плана 3 год обучения.....	13
Календарный график 3 год обучения.....	13
Планируемые результаты.....	14
Воспитательная программа.....	15
Условия реализации программы.....	16
Методические.....	17
Диагностические и оценочные материалы.....	17
Список литературы.....	18
Приложения.....	18



## Комплекс основных характеристик программы

### Пояснительная записка.

Данная программа имеет техническую направленность, разработана с учетом следующих документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года» утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества».
- Положение о дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программах дополнительного образования МБУ ДО «ДДТ»

### Направленность

Программа «Компьютерные проекты» относится к техническому направлению и направлена на развитие навыков в области информационных технологий, программирования и проектирования. Ее цель — формирование целостного представления о роли цифровых технологий в современном мире и развитие универсальных компетенций, необходимых для успешного старта в IT-индустрии.

Основными направлениями программы являются:

- **Формирование ИКТ-компетенции** – освоение основ программирования, веб-дизайна, мобильной разработки и цифрового дизайна.
- **Развитие творческих способностей** – поощрение самостоятельности, креативности и инициативы при создании авторских проектов.
- **Подготовка к профессиональной деятельности** – привитие базовых навыков, полезных для дальнейшего обучения и работы в сфере информационных технологий.
- **Социальная адаптация и карьера** – содействие развитию качеств, важных для успешного взаимодействия в профессиональной среде, таких как ответственность, организованность и готовность к сотрудничеству.

### Характеристика целевых групп

Программа рассчитана на широкую аудиторию детей возрастом от 7 до 14 лет, демонстрирующих повышенный интерес к изучению информационных технологий и технических дисциплин. Целевые группы охарактеризованы следующим образом:

#### **Возрастные подгруппы:**

**Дети младшего школьного возраста (7–10 лет)** – начинающие пользователи техники, интересующиеся познанием основ программирования, дизайна и взаимодействия с компьютером. Им важны простота и доступность подачи материала, основанная на игре и увлечённом обучении.

**Дети среднего школьного возраста (11–14 лет)** – младшие подростки, нацеленные на углублённую проработку программных навыков, изучение основ создания игр, роботов и веб-проектов. Этот контингент стремится выразить собственную оригинальность, развить воображение и творческие способности через создание собственных разработок.

### ***Интересы и цели:***

Погружение в удивительный мир IT-технологий, обучение основам программирования и дизайна.

Развитие фантазии, изобретательности и креативности путём активного участия в практических занятиях и соревнованиях.

Подготовка к возможному участию в олимпиадах, конкурсах и иных образовательных мероприятиях.

Желание приобрести полезные навыки и увлечения, соответствующие духу времени и требованиям современного общества.

### ***Особенности целевой аудитории:***

Дети с различным уровнем подготовки, от начинающих нулевого уровня до ребят, знакомых с начальными навыками работы с компьютером.

Любопытные и энергичные ученики, настроенные на активный образ жизни и обогащение новыми знаниями и умениями.

## **Актуальность программы**

Непрерывное совершенствование технологических средств, изменение условий интеллектуальной деятельности людей приводит к повсеместной информатизации общества. Исследования показали, что обучение с помощью компьютеров активизирует обучающихся, мобилизует и развивает их способности, стимулирует любознательность и интерес к новой технике и информационным технологиям.

Для жизни и работы в информационном обществе каждый обучающийся должен обладать необходимыми навыками работы на компьютере в основных используемых в мировой практике программных оболочках и программных пакетах, таких, как графические и текстовые редакторы, электронные таблицы, издательские системы и др. обучающиеся должны уметь грамотно пользоваться такими аппаратными средствами, как информационные носители, принтер, сканер, цифровая камера, проектор и т.д. в последнее время стало важным и актуальным умение осуществлять поиск интересующей информации в глобальной сети Интернет.

При реализации данной программы обучающиеся получают знания основ компьютерной грамотности и терминологии с учетом особенностей данной возрастной категории, овладевают умением применять полученные знания и навыки на практике.

## **Практическая значимость для целевых групп**

### **Для детей:**

**Развитие профессиональных навыков:** Программа обеспечивает углубленное изучение информатики и основ программирования, помогая подготовиться к поступлению в профильные учебные заведения и последующему трудоустройству в сфере высоких технологий.

**Повышение конкурентоспособности:** Освоение востребованных профессий и повышение уровня цифровой компетентности позволяют лучше ориентироваться в современной экономике знаний.

**Творческое самовыражение:** Возможность реализации собственных идей и создание уникальных компьютерных проектов развивает креативность и инициативу.

**Обучение современным технологиям:** Дети получают доступ к новейшим инструментам и методикам разработки программного обеспечения, расширяя кругозор и улучшая понимание процессов создания инновационных решений.

#### **Для родителей:**

**Перспективы карьерного роста ребенка:** Родители видят преимущества раннего развития ребенка в области IT-технологий, понимая важность этих навыков для успешной карьеры в будущем.

**Поддержка мотивации и интереса:** Участие в программе стимулирует интерес ребенка к обучению и науке, формируя позитивное отношение к учебе и дальнейшему образованию.

**Разработка индивидуальных образовательных траекторий:** Возможность выбора направления проекта позволяет учитывать индивидуальные предпочтения и способности каждого ученика, обеспечивая гибкость и эффективность образовательного процесса.

**Создание благоприятной среды для социализации:** Занятия способствуют налаживанию контактов среди сверстников, развивая коммуникативные навыки и способность эффективно взаимодействовать в команде.

### **Новизна**

Программа представляет собой образовательный проект, ориентированный на развитие творческих способностей детей и подростков посредством изучения современных технологий и программирования. Она направлена на формирование ключевых компетенций XXI века, включая критическое мышление, умение решать проблемы, командную работу и коммуникационные навыки.

#### **Основные особенности программы**

##### **1. Интерактивные занятия**

Занятия проходят в интерактивной форме, что позволяет детям активно вовлекаться в процесс обучения. Используются современные методы преподавания, такие как проектная деятельность, кейс-методики и игровые технологии.

##### **2. Практикоориентированность**

Программа предусматривает выполнение реальных проектов, начиная от разработки простых приложений и заканчивая созданием сложных веб-сайтов и мобильных приложений. Это помогает учащимся увидеть непосредственное применение полученных знаний и навыков.

##### **3. Развитие креативности и критического мышления**

Особое внимание уделяется развитию творческого потенциала учащихся. Они учатся мыслить нестандартно, предлагать оригинальные решения и воплощать свои идеи в жизнь.

##### **4. Формирование цифровых компетенций**

Программа способствует формированию цифровой грамотности, что особенно важно в современном мире. Обучающиеся осваивают базовые принципы программирования, дизайна интерфейсов и информационной безопасности.

##### **5. Поддержка индивидуального подхода**

Каждый ученик получает возможность развиваться в своем собственном темпе. Педагог помогает каждому ребенку раскрыть свой потенциал и достичь поставленных целей.

Таким образом, программа «Компьютерные проекты» является эффективным инструментом для подготовки молодых талантов, готовых на внедрение в информационное будущее.

### **Объем и срок освоения программы**

Сроки реализации программы.

Программа рассчитана на 3-и года обучения и включает – 424 часов.

год - 2 занятия в неделю по 2 часу, всего 136 часов (21 – теории, 115 – практики)

год - 2 занятия в неделю по 2 часа, всего 144 часов (21 – теории, 123 – практики)

год - 2 занятия в неделю по 2 часа, всего 144 часов (39 – теории, 105 – практики)

Занятия первого года обучения в объединении начинаются с 15 сентября в связи с набором. Занятия второго и третьего года обучения начинаются с 1 сентября. Возможно дозачисление обучающихся в группы в течение учебного года, по прохождении тестирования.

В программе планируется индивидуальное обучение с детьми, не освоившими тему занятия.

Формы обучения очная

### **Концептуальные основы программы**

Программа «Компьютерные проекты» основана на принципах **лично-ориентированного, деятельностного и компетентностного подходов**. Эти подходы обеспечивают гармоничное сочетание теоретического материала с практической деятельностью, направленной на развитие творческих способностей и самостоятельности обучающихся.

### **Ведущие идеи и принципы**

**Принцип индивидуализации:** Учет особенностей каждого участника, предоставление возможности выбрать уровень сложности заданий и тематику проектов.

**Принцип активности:** Стимулирование активной познавательной деятельности, реализация проектной формы занятий.

**Принцип сотрудничества:** Развитие умения работать в коллективе, обмениваться идеями и совместно достигать результатов.

**Принцип развивающего обучения:** Обеспечение условий для постоянного интеллектуального и личностного роста участников.

### **Этапы реализации программы**

**Диагностический этап:** Определение уровня подготовленности учеников, выявление их интересов и склонностей.

**Основной этап:** Реализация учебных модулей, проведение практических занятий, разработка проектов.

**Заключительный этап:** Презентация итоговых работ, оценка достижений и определение дальнейших направлений развития.

### **Методы и приемы обучения**

Используемые методы включают активные формы взаимодействия, такие как мозговой штурм, проектирование, ролевые игры, дискуссии и мастер-классы. Особое внимание уделяется проектной деятельности, позволяющей развивать творческие способности и формировать профессиональные компетенции.

### **Подход к воспитанию и развитию детей**

Воспитание осуществляется через организацию продуктивной деятельности, направленную на развитие личности ребенка. Акцент делается на формировании качеств, необходимых для успешного функционирования в обществе: инициативности, ответственности, самостоятельности и готовности к сотрудничеству.

## **Формирование коллектива**

Коллектив формируется путем организации совместной творческой деятельности, участия в конкурсах и проектах. Создание доверительной атмосферы и поддержка инициативы являются ключевыми элементами формирования коллектива.

## **Педагогические принципы**

Принцип уважения личности ребенка.

Принцип опоры на личные достижения и успехи.

Принцип открытости и доступности педагогического процесса.

## **Цель и задачи программы**

Цель программы: освоение базовых понятий и практических навыков в области информационной технологии при изучении популярных программ.

Задачи программы:

### ***Обучающие задачи:***

Познакомить с основными понятиями и методами программирования.

Учить навыкам проектирования и разработки компьютерных проектов.

Изучить инструменты и технологии, используемые в создании программного обеспечения.

Познакомить с базовыми знаниями в области информационных технологий и цифровой грамотности.

Формировать понимание принципов работы компьютеров и сетей.

### ***Развивающие задачи:***

Развивать логическое и алгоритмическое мышления.

Повышать уровень интеллектуальной активности и творческих способностей.

Совершенствовать навыки анализа и синтеза информации.

Расширять общий кругозор и повышать эрудицию.

Станут самостоятельными и инициативными.

### ***Воспитательные задачи:***

Формировать уважительное отношение к труду и результатам своей деятельности.

Воспитывать чувство ответственности и дисциплины.

Внедрить культуру межличностного общения и сотрудничества.

Развивать эстетический вкус и художественное восприятие мира.

## **Формы мониторинга освоения программы**

Входная диагностика проводится на первых занятиях, для выявления начального уровня знаний обучающихся в виде опроса.

Текущий мониторинг освоения программы проводится на занятиях в форме игрового содержания (викторины, загадки, ребусы и др.).

Промежуточной и итоговой формой диагностики будут являться творческие работы, выставки и личные подборки выполненных работ обучающихся.

По итогу реализации программы обучающийся реализует личный проект.

**Содержание разделов и тем программы  
Учебный план 1 год обучения**

Наименование разделов и тем	Все го часов	Теория	Практика	Формы организации	Формы аттестации (контроля)
Устройство компьютера и операционные системы	26	12	14	Практические занятия, лекции	тестирование, отчёт по работе
<b>Основы программирования</b>	32	8	24	Практические занятия, лекции	проверка качества написания первых скриптов
<b>Начала web-дизайна</b>	26	10	16	Практические занятия, лекции	письменная проверка, защита проекта
<b>Основы цифрового искусства</b>	26	16	10	Практические занятия, лекции	творческая работа, обсуждение работ
<b>Пространственное моделирование</b>	26	4	22	Практические занятия, лекции	просмотр моделей, самооценка
<b>Итого:</b>	<b>136</b>	<b>50</b>	<b>86</b>		

**Содержание учебного плана 1 год обучения (136 часа):**

**Цель:** приобретение базовой компьютерной грамотности и начальных навыков программирования

**Раздел 1. Устройство компьютера и операционные системы (26 ч.)**

**Теория:** архитектура ПК, виды памяти, операционные системы Windows, Linux

**Практика:** разбор устройства ПК, установка операционной системы

**Контроль:** тестирование, отчёт по работе

**Раздел 2. Основы программирования (32 ч.)**

**Теория:** ввод-вывод данных, типы данных, операции, ветвления, циклы

**Практика:** первые шаги в кодировании на Python

**Контроль:** проверка качества написания первых скриптов

**Раздел 3. Начала web-дизайна ( 26ч.)**

**Теория:** знакомство с HTML, CSS, сайтостроением

**Практика:** создание первой страницы на HTML

**Контроль:** письменная проверка, защита проекта

**Раздел 4. Основы цифрового искусства (26 ч.)****Теория:** понятие цвета, растровые и векторные редакторы**Практика:** начальное использование Adobe Photoshop, CorelDRAW**Контроль:** творческая работа, обсуждение работ**Раздел 5. Пространственное моделирование (26 ч.)****Теория:** введение в трёхмерное моделирование**Практика:** построение простых объектов в Blender**Контроль:** просмотр моделей, самооценка**Календарный график 1 год обучения**

№	Тема	Месяц	09	10	11	12	01	02	03	04	05
			Количество часов по программе								
1	архитектура ПК, виды памяти, операционные системы Windows, Linux	26	8	4							
2	разбор устройства ПК, установка операционной системы				12	2					
3	ввод-вывод данных, типы данных, операции, ветвления, циклы	32			8						
4	первые шаги в кодировании на Python					6	16	2			
5	знакомство с HTML, CSS, сайтостроением	26					10				
6	создание первой страницы на HTML						4	12			
7	понятие цвета, растровые и векторные редакторы	26						4	12		
8	начальное использование Adobe Photoshop, CorelDRAW									4	6
9	введение в трёхмерное моделирование	26								4	
10	построение простых объектов в Blender										6
		136	8	16	16	16	16	16	16	16	16

## Учебный план 2 год обучения

Наименование разделов и тем	Все го часов	Теория	Практика	Формы организации	Формы аттестации (контроля)
<b>Углублённое программирование</b>	<b>48</b>	20	28	Практические занятия, лекции	экзамены, презентации проектов
<b>Профессиональный веб-дизайн</b>	<b>36</b>	16	20	Практические занятия, лекции	экспертиза, публикация сайта
<b>Анимация и мультипликация</b>	<b>36</b>	10	26	Практические занятия, лекции	демонстрация ролика, критика проекта
<b>Игровая индустрия</b>	<b>24</b>	12	12	Практические занятия, лекции	игротека, рецензия проекта
<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>58</b>	<b>86</b>		

### Содержание учебного плана 2 год обучения (144 часа):

**Цель:** расширение навыков программирования и проектной деятельности

#### **Раздел 1. Углублённое программирование (48 ч.)**

**Теория:** объектно-ориентированное программирование, модули и библиотеки

**Практика:** написание программ средней сложности

**Контроль:** экзамены, презентации проектов

#### **Раздел 2. Профессиональный веб-дизайн (36 ч.)**

**Теория:** адаптивный дизайн, фронтенд-фреймворки

**Практика:** создание собственного веб-проекта

**Контроль:** экспертиза, публикация сайта

#### **Раздел 3. Анимация и мультипликация (36 ч.)**

**Теория:** ключевые кадры, тайминги, композинг

**Практика:** анимация персонажей в After Effects

**Контроль:** демонстрация ролика, критика проекта

#### **Раздел 4. Игровая индустрия (24 ч.)**

**Теория:** игровой движок Unreal Engine, геймплей

**Практика:** разработка простой игры

**Контроль:** игротека, рецензия проекта

### Календарный график 2 год обучения

№	Тема	Месяц	09	10	11	12	01	02	03	04	05

		Количество часов по программе	Количество часов								
1	объектно-ориентированное программирование, модули и библиотеки	48	16	4							
2	написание программ средней сложности			12	16						
3	адаптивный дизайн, фронтенд-фреймворки	36				16					
4	создание собственного веб-проекта						16	4			
5	ключевые кадры, тайминги, композинг	36						10			
6	анимация персонажей в After Effects							2	16	8	
7	игровой движок Unreal Engine, геймплей	24							8	4	
8	разработка простой игры										12
		144	16	16	16	16	16	16	16	16	16

### Учебный план 3 год обучения

	Наименование разделов и тем	Все го часов	Теория	Практика	Формы организации	Формы аттестации (контроля)
	<b>Анализ данных и машинное обучение</b>	48	30	18	публичная защита дипломного проекта, резюме	научный доклад, представление проекта
	<b>Проектирование</b>	48	12	36	публичная защита дипломного проекта, резюме	отчёты, ревью кода
	<b>Выпускной проект</b>	48	6	42	публичная защита дипломного	публичная защита дипломного

					о проекта, резюме	проекта, резюме
Итого:		144	48	96		

### Содержание учебного плана 3 год обучения

(144 часа):

**Цель:** подготовка студентов к разработке крупных проектов и профессиональной деятельности

#### Раздел 1. Анализ данных и машинное обучение (48 ч.)

**Теория:** базы данных, SQL-запросы, классификация, регрессия

**Практика:** обработка больших объёмов данных, визуализация

**Контроль:** научный доклад, представление проекта

#### Раздел 2. Проектирование ПО (48 ч.)

**Теория:** жизненный цикл разработки, управление проектами

**Практика:** участие в Agile-командах, разработку ПО по Scrum

**Контроль:** отчёты, ревью кода

#### Раздел 3. Выпускной проект (48 ч.)

**Теория:** требования к проекту, спецификации, документация

**Практика:** полный цикл разработки большого ИТ-проекта

**Контроль:** публичная защита дипломного проекта, резюме

### Календарный график 3 год обучения

№	Тема	Месяц	09	10	11	12	01	02	03	04	05
			Количество часов по программе								
1	базы данных, SQL-запросы, классификация, регрессия	48	16	14							
2	обработка больших объёмов данных, визуализация			2	16						
3	жизненный цикл разработки, управление проектами	48				12					
4	участие в Agile-командах, разработку ПО по Scrum					4	16	16			
5	требования к проекту, спецификации, документация	48							6		
6	полный цикл разработки большого ИТ-проекта								10	16	16

		144	16	16	16	16	16	16	16	16	16
--	--	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

## Планируемые результаты

### **Общие результаты:**

Выпускники программы приобретают широкий спектр компетенций в области информационных технологий и демонстрируют высокий уровень профессионализма в разработке и проектировании цифровых продуктов. Учащиеся овладевают навыками комплексного подхода к решению задач, умеют сотрудничать в командах, планируют проекты и создают высококачественный конечный продукт. Завершив программу, ребята становятся готовыми к продолжению образования или началу профессиональной деятельности в сфере IT.

### **Результаты по годам обучения и уровням освоения программы:**

#### **Первый год**

Осваивают структуру и назначение компонентов компьютера, интерфейс операционных систем, понимают процессы хранения и передачи данных.

Научились писать небольшие программы на языках Python или JavaScript, выполняют простые алгоритмические задачи.

Создают примитивные макеты страниц в HTML/CSS, делают простую графику в программах типа Paint или Figma.

Применяют элементы дизайна и цифровой иллюстрации в выполнении школьных проектов и домашних заданий.

Формируются навыки самостоятельной постановки и решения учебных задач, осознаётся роль IT-навыков в повседневности.

#### **Второй год обучения**

Могут анализировать и формулировать техническое задание, строить алгоритмы средней сложности, управлять структурой программы.

Работают с сетевыми протоколами, создают динамичные веб-интерфейсы, используют языки разметки и стилизации на продвинутом уровне.

Решают задачи построения двух- и трёхмерных моделей, начинают изучать анимацию и игровую разработку.

Регулярно участвуют в игровых событиях, конкурсах, хакатонах, способны представить своё приложение широкой аудитории.

Начинают ощущать взаимосвязь теоретических знаний и практических навыков, развиваются soft skills для проектной работы.

#### **Третий год обучения**

Свободно владеют одним или несколькими языками программирования, знают классические и современные парадигмы разработки ПО.

Ощущают ответственность за качество производимого продукта, применяют лучшие инженерные практики в разработке приложений и сервисов.

Могут реализовать полноценный проект, используя профессиональные инструменты и методики управления разработкой.

Имеют значительный багаж реализованных успешных проектов, представлены на выставках, фестивалях и конференциях.

Готовы стать студентами профильных вузов или начинать трудовую деятельность в качестве Junior-разработчиков.

### **Воспитательная программа**

Целью воспитания является раскрытие творческого потенциала ребенка, возможности познания себя и преобразования окружающего мира по законам красоты, а также бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачами воспитания по программе являются:

усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций;

информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;

приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;

формирование семейных ценностей.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности (своей и других людей), развитие физической активности;

формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

воспитание уважение к труду, результатам труда, уважения к старшим;

деятельного ценностного отношения к историческому и культурному наследию народов России, российского общества, к языкам, литературе, традициям, праздникам, памятникам, святыням, религиям народов России, к российским соотечественникам, защите их прав на сохранение российской культурной идентичности

развитие заинтересованности в презентации своего творческого продукта, опыта участия в выставках;

формирования уважения к старшим, ответственности, воли и дисциплинированности в творческой деятельности.

### **Формы и методы воспитания**

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

В воспитательной деятельности с детьми по программе «Компьютерные проекты» используются следующие методы воспитания:

Практические занятия детей (подготовка к конкурсам, туристическим походам, выставкам, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: конкурсы, выставки выступления, презентации проектов и исследований – способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей. Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой деятельности.

### **Условия воспитания, анализ результатов.**

Воспитательный процесс осуществляется в детском объединении «Компьютерные Проекты» в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы МБУ ДО «ДДТ».

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год). Организация работы с родителями обучающихся

- сбор письменных заявлений о приёме детей в объединение, оформление договоров;
- проведение родительских собраний и индивидуальных консультаций по вопросам обучения и воспитания;
- привлечение родителей к участию в деятельности объединения и «ДДТ»: совместное творчество детей и родителей, мастер-классы для родителей и др.

### **Календарный план воспитательной работы (Приложение №1)**

#### **Комплекс организационно – педагогических условий**

##### **Условия реализации программы**

Кадровые

Педагог дополнительного образования.

#### **Материально – технические**

Для успешной реализации программы необходимы соответствующие материалы, оборудование и технические средства:

- Компьютеры
- Web-камеры
- Микрофон
- 3D-принтер
- Графические планшеты
- Проектор, экран
- Принтеры, сканер
- Столы, стулья

Шкафы для хранения расходных материалов *Инструменты и материалы:*

- Бумага ксероксная
- Фотобумага

Краски для принтера *Наглядные пособия:*

- Фотографии
- Работы педагога и обучающихся

## **Организационно – педагогические**

**Заключение договоров с родителями** (или законными представителями ребёнка). Каждый ребёнок принимается на дополнительные образовательные услуги исключительно после заключения соответствующего договора с родителями (законными представителями), подтверждающего согласие на оказание услуг и ознакомление с содержанием программы.

## **Методические**

Методическое обеспечение программы включает следующие составляющие:

### **1. Формы и методы обучения и воспитания:**

**Проектная форма** – основной метод обучения, позволяющий интегрировать знания и навыки в рамках реального проекта.

**Игровой метод** – стимуляция заинтересованности и мотивации через игровые ситуации и симуляции.

**Исследовательско-аналитический метод** – развитие исследовательской активности и навыков анализа информации.

**Групповые и парные формы работы** – совместная деятельность учащихся, развитие навыков коммуникации и командной работы.

### **2. Педагогические технологии:**

**Технология дифференцированного обучения** – учет уровня подготовки и индивидуальных потребностей каждого ученика.

**Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)** – использование электронных ресурсов, интернет-сервисов и мобильного обучения.

**Проблемно-деятельностный подход** – постановка и решение учебных задач, приближенных к реальной практике.

### **4. Информационное обеспечение:**

Использование аудио и видеоматериалов для иллюстративного сопровождения занятий.

Фотографии и скриншоты экранов для лучшего объяснения новых технологий и приёмов.

Использование открытых интернет-ресурсов для поиска актуальной информации и поддержки исследований.

## **Диагностические и оценочные материалы**

### **Перечень диагностических методик:**

**Опрос** – проводится в начале и конце учебного года для выявления изменений в знаниях, интересах и мотивационной сфере обучающихся.

**Педагогическое наблюдение** – используется для отслеживания поведения, активности и вовлеченности ребят в процессе обучения.

**Оценочный лист учителя** – включает критерии оценки конкретных компетенций и навыков учащихся.

**Интервью** – применяется для выяснения личного мнения и впечатлений обучающихся относительно программы.

**Диагностика уровня сформированности метакомпетенций** – специальные анкеты и тесты для измерения степени развитости навыков планирования, самоконтроля и рефлексии.

### **Критерии оценки:**

Уровень усвоения теоретического материала.

Качество выполнения практических заданий.

Степень самостоятельности и инициативности в ходе выполнения проектов.  
 Умение работать в группе и взаимодействовать с коллегами.  
 Соответствие конечного продукта заявленным требованиям и ожиданиям заказчика.

**Формы фиксации и хранения данных:**

Портфель документов ученика (портфолио), содержащий выполненные проекты, сертификаты, отзывы.  
 Архивы видеозаписей занятий в и мероприятий, проводимых программой.

**Список литературы**

Литература для педагога.

- В.С. Немов «Психология том 1», издательство «ВЛАДОС», 2002, 688 с.  
 В.С. Немов «Психология том 2», издательство «ВЛАДОС», 2002, 608 с.  
 И.Ф.Харламов «Педагогика. Компактный учебный курс», издательство «Университетское», 2001, 272 с.

Литература для обучающихся.

- В. Блейк «Начинаем рисовать. Графика», издательство «Попурри», 2011, 80 с.  
 Бибарсов М.Р., Бибарсова Г.Ш., Кузьминов Ю.В. «Операционные системы, среды и оболочки», издательство «СПИИ», 2010, 120 с.  
 А. Ватаманюк «Собираем компьютер своими руками», издательство «ПИТЕР», 2008  
 А. Климов «Программы и файлы Windows», издательство Интернет, 2012  
 Сокольникова Н.М. «Основы рисунка», издательство «Титул», 1998

**Приложения**

**Приложение № 1**

<b>№ п/п</b>	<b>Название события, мероприятия</b>	<b>Сроки</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события</b>
1.	Посвящение в творчество	Октябрь	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
2.	Встреча нового года	Декабрь	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
3.	Разговоры о важном	1 раз в квартал	Беседа	Заметка в сети в вк
4.	Мастер-класс	Ноябрь	Работа в объединении	Заметка в сети в вк
5.	Туристический поход	Март	Мероприятие «ДДТ»	Фото с праздника
6.	Наши звезды	Апрель	Гостиная в «ДДТ»	Фото с праздника
7.	День защиты детей	Июнь	Праздничное мероприятие	Оформление выставки

8.	Оформление выставочных кубов	В течении учебного года	Выставка в «ДДТ»	Заметка в сети в вк
----	------------------------------	-------------------------	------------------	---------------------