

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ИРКУТСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Иркутской области
«Ангарский промышленно – экономический техникум»
(ГБПОУ ИО «АПЭТ»)

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБПОУ ИО

«Ангарский промышленно -
экономический техникум»

/ Паршина А.В.

Приказ № 134 от 02.06.2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА)**

Государственного бюджетного профессионального образовательного
учреждения Иркутской области
«Ангарский промышленно – экономический техникум»

КРЕАТИВНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В SCRATCH

База: Среднего школьного возраста
от 9 до 12 лет

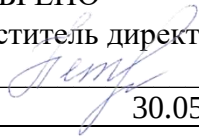
Форма обучения: Очная

Срок освоения: 72 часа

Ангарск 2025 г.

ОДОБРЕНО

Заместитель директора

 / Петрова Н.В./

30.05 2025 г.

Организация-разработчик: ГБПОУ ИО «АПЭТ»

Разработчики:

Савин Иван Викторович, педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	4
1.1 Нормативно-правовую базу ДОП ОП составляют:	4
1.2 Общая характеристика ДОП ОП	6
2 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОП ОП	8
2.1 Область применения программы.....	8
2.2 Цели и задачи учебного курса – требования к результатам освоения учебного курса	8
2.3 Краткая характеристика обучающихся. Возрастные и индивидуальные особенности	9
3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	10
4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДОП ОП.....	12
5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ДОП ОП	13
6. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА	14
Содержание обучения	16
7. ОСНОВНЫЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОП ОП	17
7.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению ...	17
8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	18
8.1 Формы организации и проведения занятий	19
8.2 Технологии	20
9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	21
9.1 Методические рекомендации по созданию презентации	22
10. АТТЕСТАЦИЯ ПО ДОП ОП.....	23
11. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ИТОГОВОГО ПРОЕКТА.....	23
12. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ.....	24
13. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ДОП ОП	28
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	29
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	30

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**к дополнительной общеобразовательной программе
(общеразвивающей программе)
(далее – ДОП ОП)**

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» представляет собой продвижение компетенций в области цифровизации среди подрастающего поколения, а также развития эффективных механизмов ранней профориентации при осуществлении обучающимися выбора будущей профессии и построения траектории собственного развития.

ДОП ОП регламентирует цели, ожидаемые результаты, содержание, условия и технологии реализации образовательного процесса и включает в себя планируемые результаты обучения, учебный план, календарный учебный график, рабочие программы учебных курсов, организационно-педагогические условия, формы аттестации, оценочные материалы и иные компоненты (при необходимости).

1.1 Нормативно-правовую базу ДОП ОП составляют:

Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Федеральный закон Российской Федерации от 31.07.2020 №304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р;

Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Распоряжение Минпросвещения России от 21 июня 2021 г. № Р-126 «Об утверждении ведомственной целевой программы «Развитие дополнительного образования детей, выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

Закон Иркутской области от 10.01.2022 №15-ОЗ «Об утверждении стратегии социально-экономического развития Иркутской области на период до 2036 года»;

Устав Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Иркутской области «Ангарский промышленно-экономический техникум», утверждено распоряжением министра образования Иркутской области от 29.03.2022 №55-405-мр.

1.2 Общая характеристика ДОП ОП

Нормативные сроки освоения дополнительной программы «Креативное программирование в Scratch» составляет 72 часа.

Согласно СанПиН 2.4.3648-20 занятия могут проводиться два академических часа, т.е. по 45 минут, с перерывом в 10 мин.

Образовательная база приема: дети среднего школьного возраста от 9 до 12 лет.

Программа составлена с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, а также особенностей их психофизического развития. Поэтому целью комфортного изучения программы и учёта индивидуальных особенностей каждого ребёнка комплектование групп предполагает численность не более 12 человек.

Форма проведения занятий: фронтальная, групповая, индивидуальная.

Формы проведения занятий соответствуют содержанию программы и предусматривают консультации, практические занятия, мастер-классы, защиту проектов, соревнования и конкурсы.

Учебный процесс строится таким образом, чтобы практические работы преобладали над теоретической подготовкой. Необходимые для работы теоретические сведения находятся на каждом персональном компьютере в специальной папке, даются педагогом перед началом практических занятий. Индивидуальная работа проводится во время практических занятий - при выполнении задания у каждого обучающегося возникают свои вопросы. Групповая работа проводится во время теоретических занятий. Каждая тема по программированию сопровождается наглядной демонстрацией работы алгоритма для того, чтобы обучающиеся представляли работоспособность алгоритма, а также к чему им стремиться при выполнении поставленной задачи. Учебный процесс организуется на основе постепенного усложнения учебного материала, как теоретического, так и практического.

Виды занятий: беседы, лекции, обсуждения, мультимедийные презентации, видеоматериалы по темам программы, игровые формы работы, практические занятия,

мастер-классы и др. Также программа курса включает групповые и индивидуальные формы обучения (в зависимости от темы занятия).

Обучение по учебным циклам	72 часа
<i>Самостоятельное обучение по дисциплинам и междисциплинарным курсам</i>	<i>0 часов</i>
<i>Индивидуальные консультации</i>	<i>0 часов</i>
Учебная практика	0 часов
Каникулярное время	0 часов
Итоговая аттестация	0 часов
Итого	72 часа

2 РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДОП ОП

2.1 Область применения программы

Программа учебного курса «Креативное программирование в Scratch» предназначена для формирования логического мышления. С помощью среды программирования Scratch создаются условия для активного, поискового обучения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования. Scratch — это не просто язык программирования, это интерактивная среда разработки мультимедийных проектов, позволяющая увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с технической деятельностью. Программа предназначена для формирования у обучающихся ответственности, навыков работы с аудиторией и подробного представления о направлении, в котором обучающиеся стремятся развиваться. Программа предусматривает освоение продвинутого уровня разработки проектов в объектно-ориентированной среде разработки Scratch.

2.2 Цели и задачи учебного курса – требования к результатам освоения учебного курса

На основании «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» выделены приоритеты обновления содержания и технологий по направленности дополнительного образования детей. В данном документе, в частности, говорится, что в рамках реализации дополнительных общеобразовательных программ технической направленности необходимо создать условия для вовлечения детей в освоение языков программирования, а также содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук и инженерного мышления.

Согласно стратегии социально-экономического развития Иркутской области основными приоритетами в сфере дополнительного образования детей является создание равных «стартовых» возможностей каждому ребенку для самореализации, поддержки и развития одаренных и талантливых детей, удовлетворение социального заказа общества и государства, повышения спроса на качественное дополнительное образование детей, обеспечение формирования у детей актуальных и востребованных в современных условиях навыков.

Актуальность данной программы заключается в том, что в современном мире критическое мышление и креативность являются ключевыми навыками. Стандартные подходы к изучению программирования часто ограничиваются повторением шаблонов. Данный курс отвечает запросу на развитие нестандартного мышления, способности к генерации и реализации собственных идей через программирование. Scratch как визуальная среда программирования идеально подходит для творческих экспериментов, но важно направить обучающихся на создание оригинальных, а не типовых проектов.

Главная цель программы – развитие креативного и нестандартного мышления, способности к реализации собственных уникальных идей средствами визуального программирования в Scratch..

Для достижения поставленной цели необходимо изучить основы логики и программирования, используя Scratch для создания интерактивных миров, уникальных игр и творческих проектов, где звук и графика становятся инструментами самовыражения. Программа позволит освоить продвинутый уровень программирования, имитируя физические законы и моделируя сложные системы, а также научиться работать над собственными "мастер-проектами". В результате обучающиеся разовьют навыки самостоятельной работы и умение эффективно представлять свои идеи аудитории, подготавливая и демонстрируя свои уникальные творения.

2.3 Краткая характеристика обучающихся. Возрастные и индивидуальные особенности

Программа ориентирована на детей в возрасте 9 -12 лет. Возрастная категория детей 9–12 лет характеризуется следующими особенностями:

- Физические особенности. Высокая подвижность и энергичность, быстрый, но неравномерный рост. Дети не способны выносить долгие периоды напряжённой деятельности.
- Интеллектуальные особенности. Ребёнок живёт в настоящем, у него ограничено понимание времени, пространства и чисел. Слова других людей он чаще всего понимает буквально, у него затруднено понимание абстрактных слов и понятий.

– Эмоциональные особенности. Начинает формироваться система оценок, эмоции часто заслоняют объективность оценки. Ребёнок ярко выражает свои чувства, причём сначала говорит, а потом думает.

– Социальные особенности. Дети дружелюбны, им нравится быть вместе и участвовать в групповой деятельности и в играх.

– Духовные особенности. Ребёнок начинает искать героев среди тех людей, которых видит, о которых читает. Он восхищается теми, кто делает то, что он хотел бы сделать.

В этом возрасте ведущей деятельностью становится учебная. От того, насколько успешно ребёнок адаптировался к обучению, зависит его последующий успех.

Согласно возрастным и индивидуальным особенностям детей в возрасте от 9 до 12 лет ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» могут освоить и особые категории обучающихся: дети-инвалиды и дети с ограниченными возможностями в здоровье.

3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

По окончании курса "Креативное программирование в Scratch" обучающийся должен овладеть определенным набором знаний, навыков и умений, перечисленных ниже.

Обучающийся должен знать:

- Принципы создания многосценированных проектов и нелинейных сюжетов.
- Как использовать переменные, списки, сенсоры и операторы для создания уникальной механики игр.
- Методы записи и обработки звуков, основы создания и редактирования спрайтов.
- Принципы имитации простых физических законов (гравитация, столкновения) и создания симуляций.
- Этапы работы над собственным "мастер-проектом" и принципы подготовки к презентации.

Обучающийся должен уметь:

- Использовать базовый интерфейс Scratch, создавать мини-проекты с движением и звуком, планировать уникальные проекты.

- Применять блоки "передать сообщение", "ждать", "спрашивать" для интерактивных диалогов, использовать клоны, разрабатывать мультфильмы с влиянием зрителя.

- Использовать блоки "перо" для генеративного искусства или нестандартной графики, разрабатывать игры с изменяющимися правилами.

- Использовать математические операторы для создания сложных траекторий, моделировать хаотичное движение или поведение систем.

ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» предусматривает формирование личностных, метапредметных и предметных результатов.

Личностные результаты:

- Самостоятельно придумывать сложные проекты и воплощать уникальные идеи.

- Анализировать ошибки и находить нестандартные решения.

- Презентовать свои работы и эффективно рассказывать о своих идеях.

Метапредметные результаты:

- Разбивать комплексную задачу на этапы и планировать работу.

- Эффективно работать с различными типами информации.

- Искать и находить информацию, необходимую для реализации проектов.

Предметные результаты:

- Создавать интерактивные миры и игры с необычной механикой.

- Использовать переменные и списки для отслеживания состояний или ресурсов.

- Моделировать физические явления и создавать симуляции.

- Отлаживать и дорабатывать код для достижения желаемого результата.

4. УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДОП ОП

Наименование разделов	Количество часов на тему
1. Введение в мир творческого кода и идеи	8
2. Интерактивные миры и нелинейные сюжеты	12
3. Игры с необычной механикой и новые правила	16
4. Звук и графика как инструмент самовыражения	12
5. Физика, симуляции и моделирование	12
6. Финальный проект и презентация идей	12
ИТОГО	72

5. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ДОП ОП

Календарный учебный график формируется на период учебного года с 01.09.2025 по 31.05.2026 и соответствует учебному плану ДОП ОП. Занятия согласно СанПиН 2.4.3648-20 будут проводиться по два часа один раз в неделю.

№	Период	Количество занятий
1.	01.09 - 07.09	1
2.	08.09 - 14.09	1
3.	15.09 – 21.09	1
4.	22.09 – 28.09	1
5.	29.09 – 05.10	1
6.	06.10 – 12.10	1
7.	13.10 – 19.10	1
8.	20.10. – 26.10	1
9.	27.10 – 02.11	1
10.	03.11 – 09.11	1
11.	10.11 – 16.11	1
12.	17.11 - 23.11	1
13.	24.11 – 30.11	1
14.	01.12 – 07.12	1
15.	08.12 – 14.12	1
16.	15.1. – 21.12	1
17.	22.12 — 28.12	1
18.	12.01 – 18.01	1
19.	19.01 – 25.01	1
20.	26.01 – 01.02	1
21.	02.02 - 08.02	1
22.	09.02 – 15.02	1
23.	16.02 – 22.02	1
24.	23.02 – 01.03	1
25.	02.03 – 08.03	1
26.	09.03 – 15.03	1
27.	16.03 – 22.03	1
28.	23.03 – 29.03	1
29.	30.03 – 05.04	1
30.	06.04 – 12.04	1
31.	13.04 – 19.04	1
32.	20.04 - 26.04	1
33.	27.04 – 03.05	1
34.	04.05 – 10.05	1
35.	11.05 – 17.05	1
36.	18.05 – 24.05	1

6. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические занятия	Объем часов
Тема 1: Введение в мир творческого кода и идеи Знать: -основы Scratch как инструмента для реализации идей -концепции брейншторма - "скетчинг" идей. Уметь: -использовать базовый интерфейс Scratch -создавать мини-проекты с движением и звуком -планировать уникальные проекты.	1.1 Знакомство со Scratch как инструментом для реализации идей	2
	1.2 Брейншторм: "Что бы я хотел создать?", "Какую историю я могу рассказать?"	2
	1.3 "Скетчинг" идей на бумаге: планирование уникальных проектов	2
	1.4 Освоение базового интерфейса через мини-проекты с элементами фантазии (например, "оживляем необычного персонажа", "создаем фон из своей мечты")	2
Тема 2: Интерактивные миры и нелинейные сюжеты Знать: -принципы создания многосценированных проектов -нелинейные сюжеты Уметь: -использовать блоки "передать сообщение", "ждать", "спрашивать" для интерактивных диалогов, -применять клоны, -разрабатывать мультфильмы.	2.1 Создание многосценированных проектов с разветвленным сюжетом	2
	2.2 Блоки «передать сообщение», «ждать», спрашивать для создания интерактивных диалогов и выбора пути	2
	2.3 Применение клонов для создания толпы или динамических элементов	2
	2.4 Разработка «нелинейного» мультфильма, где зритель влияет на развитие событий	3
	2.5 Творческий вызов: Проект, где действия игрока непредсказуемо меняют сюжет или внешний вид мира	3
Модуль 3: Игры с необычной механикой и новые правила Знать: -как использовать переменные, списки, сенсоры и операторы для создания уникальной механики игр. Уметь: -применять блоки "перо" для графики, -разрабатывать игры с изменяющимися правилами.	3.1 Переменные и списки для отслеживания необычных состояний или ресурсов	1
	3.2 Сенсоры и операторы для создания уникальных условий победы/поражения	2
	3.3 Использование блоков "перо" для генеративного искусства или нестандартной графики	3
	3.4 Разработка игр, где привычные правила меняются (например, игра-лабиринт, где стены постоянно перемещаются, или игра, где побеждает тот, кто не наберет очков)	5
	3.5 Творческий вызов: Создание игры, которая сама создает свои уровни или врагов на основе случайных чисел или действий игрока	5
Тема 4: Звук и графика как инструмент самовыражения Знать: -методы записи и обработки звуков,	4.1 Запись и обработка собственных звуков для создания уникальной атмосферы	1
	4.2 Создание и редактирование спрайтов, использование векторного редактора для необычных форм	2

-основы создания и редактирования спрайтов. Уметь: -использовать эффекты для динамических изменений, -создавать проекты, -где звук или графика являются центральным элементом.	4.3 Применение эффектов ("изменить цвет", "призрачность") для динамических изменений и создания атмосферы	3
	4.4 Проекты, где звук или графика являются центральным элементом и передают эмоции (например, интерактивная музыкальная композиция, арт-инсталляция, реагирующая на звук)	3
	4.5 <i>Творческий вызов:</i> Проект, где каждый клик или движение мыши создает уникальный визуальный или звуковой узор	3
Тема 5: Физика, симуляции и моделирование Знать: -принципы имитации простых физических законов и создания симуляций. Уметь: -использовать математические операторы для сложных траекторий -моделировать хаотичное движение или поведение систем.	5.1 Имитация простых физических законов (гравитация, столкновения) без готовых блоков, используя изменение координат и скорости	3
	5.2 Создание симуляций природных явлений или вымышленных систем	3
	5.3 Использование математических операторов для создания сложных траекторий	3
	5.4 <i>Творческий вызов:</i> Проект, моделирующий хаотичное движение частиц, рост виртуального растения или поведение толпы	3
Тема 6: Финальный проект и презентация идей Знать: -этапы работы над собственным проектом и принципы подготовки к презентации. Уметь: -разрабатывать и дорабатывать "мастер-проект", -публично защищать и демонстрировать свои уникальные творения.	6.1 Работа над собственным «мастер — проектом», воплощающим уникальную идею	9
	6.2 Индивидуальные консультации и доработка проектов	1
	6.3 Подготовка к презентации: «Как рассказать о своей уникальной идее?»	1
	6.4 Фестиваль проектов: публичная защита и демонстрация своих уникальных творений, обсуждение нестандартных решений	1
ИТОГО		72

Содержание обучения

Обучение по программе "Креативное программирование в Scratch" разбито на модули, каждый из которых включает тематические блоки, позволяющие глубоко погрузиться в мир творческого кодирования.

Тема 1. Введение в мир творческого кода и идей (8 часов)

Знакомство с основами Scratch как инструментом для реализации творческих замыслов, включая брейншторм и "скетчинг" идей. Обучающиеся освоят базовый интерфейс через создание мини-проектов, экспериментируя с движением и звуком.

Тема 2. Интерактивные миры и нелинейные сюжеты (12 часов)

Создание сложных многосценивых проектов с разветвленным сюжетом. Будут изучены блоки для интерактивных диалогов и применения клонов, что позволит разрабатывать "нелинейные" мультфильмы, где зритель влияет на развитие событий.

Тема 3. Игры с необычной механикой и новые правила (16 часов)

Использование переменных, списков, сенсоров и операторов для создания уникальной игровой механики. Модуль включает разработку игр с изменяющимися правилами и применение блоков "перо" для нестандартной графики.

Тема 4. Звук и графика как инструмент самовыражения (12 часов)

Изучение методов записи и обработки собственных звуков, а также создание и редактирование спрайтов с использованием векторного редактора. Обучающиеся научатся применять эффекты для динамических изменений и создавать проекты, где звук или графика являются центральным элементом.

Тема 5. Физика, симуляции и моделирование (12 часов)

Имитация простых физических законов (гравитация, столкновения) без готовых блоков, а также создание симуляций природных явлений или вымышленных систем. Будут использоваться математические операторы для создания сложных траекторий.

Тема 6. Финальный проект и презентация идей (12 часов)

Работа над собственным "мастер-проектом", воплощающим уникальную идею, с индивидуальными консультациями и доработкой. Кульминацией станет фестиваль проектов с публичной защитой и демонстрацией своих уникальных творений.

7. ОСНОВНЫЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ ДОП ОП

7.1 Требования к минимальному материально-техническому обеспечению

Реализация ДОП ОП требует наличия учебного пространства «Оранжевый куб», компьютерные классы оснащены компьютерами типа *Pentium* или другими современными ПК.

В состав программных средств должны входить:

- установленная операционная система;
- пакет офисных приложений;
- браузер: *Yandex Browser*;

Средства обучения учебного кабинета:

- презентации;
- методические материалы;

Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>);

образовательная платформа Юрайт (<https://urait.ru/>).

Оборудование кабинета и рабочих мест кабинета:

- Наушники (Рабочее место обучающегося). Тип: полноразмерные – 12 шт.
- WEB-камера - 1 шт.
- Ноутбук: Форм-фактор: ноутбук; Размер диагонали: не менее 15.6 дюймов; Разрешение экрана: Full HD, Quad HD или Ultra HD – 12 шт.
- Рабочее место педагога: Форм-фактор: ноутбук; Размер диагонали: не менее 15.6 дюймов; Разрешение экрана: Full HD, Quad HD или Ultra HD – 1шт.
- Интерактивный комплекс с вычислительным блоком – 1шт.
- Флипчарт магнитно-маркерный – 1шт.
- Доска магнитно-маркерная настенная – 1шт.

Образовательные ресурсы сети Интернет

1. Денис Голиков, Scratch для юных программистов - БХВ-Петербург, 2017 г.
2. Мажед Маржи, Scratch для детей. Самоучитель по программированию - Манн, Иванов и Фербер, 2018 г.
3. Эл Свейгарт, Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! - Эксмо, 2017 г.
4. Алудден Й., Вальясинди Ф., Гамбел Ф., Фигус В. "Программирование для детей. Анимация на Scratch" - РОСМЭН, 2018 г.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. Научность. Этот принцип определяет сообщение обучающимся только достоверных, проверенных практикой сведений, при отборе которых учитываются новейшие достижения науки и техники.
2. Доступность. Предусматривает соответствие объема и глубины учебного материала уровню общего развития обучающихся в данный период, для сознательного и прочного усвоения знаний и навыков.
3. Связь теории с практикой. Обучение ведется так, чтобы обучающиеся могли сознательно применять приобретенные ими знания на практике.
4. Воспитательный характер обучения. Процесс обучения является воспитывающим, обучающийся не только приобретает знания и нарабатывает навыки, но и развивает свои способности, умственные и моральные качества.
5. Сознательность и активность обучения. В процессе обучения все действия, которые отрабатывает обучающийся, должны быть обоснованы. Нужно учить критически осмысливать и оценивать факты, делать выводы, разрешать все сомнения для того, чтобы процесс усвоения и выработки необходимых навыков происходил сознательно, с полной убежденностью в правильности обучения. Активность в обучении предполагает самостоятельность, которая достигается хорошей теоретической и практической подготовкой и работой педагога.
6. Наглядность. Объяснение создания программы в Scratch на конкретных программных продуктах. Для наглядности применяются существующие учебные материалы, а также методики, разработанные педагогом.

7. Систематичность и последовательность. Учебный материал дается по определенной системе и в логической последовательности с целью лучшего его освоения. Этот принцип предусматривает изучение предмета от простого к сложному, от частного к общему.

8. Прочность закрепления знаний, умений и навыков. Качество обучения зависит от того, на сколько прочно закрепляются знания, умения и навыки обучающихся. Недостаточные знания и навыки обычно являются причинами неуверенности и ошибок. Поэтому закрепление умений и навыков должно достигаться неоднократным целенаправленным повторением и тренировками.

Индивидуальный подход в обучении. В процессе обучения педагог исходит из индивидуальных особенностей детей (уравновешенный — неуравновешенный, с хорошей памятью — с недостаточной памятью, с устойчивым вниманием — с рассеянным вниманием, с хорошей реакцией — с замедленной реакцией и т.д.) и, опираясь на сильные стороны обучающегося, доводит его подготовленность до уровня общих требований.

8.2 Формы организации и проведения занятий

Занятия по Программе состоят из теоретической и практической части, большее количество часов отводится практическим заданиям:

- интерактивные обучающие занятия, работающие по принципу «повтори-усвой-модернизируй», позволяют дать обучающимся представление о мобильной разработке при передачи теоретических знаний в проектировании и программировании;

- лекция-практикум, демонстрирует обучающимся результаты систематизации собственных знаний, достижений, проблем;

- рассказ-показ, осуществляется с применением наглядных пособий (презентаций);

- беседа, используется при знакомстве с новой темой, объяснениях о креативном программировании, во время беседы происходит обмен мнениями;

- демонстрация, способствует повышению творческого потенциала обучающихся, умению проводить самоанализ полученных результатов;

- практическое занятие, происходит углубление теоретических и совершенствование практических навыков, а также формирование навыков самостоятельной работы;

- защита проектов, способствует развитию мыслительной, конструктивной и изобретательной деятельности, формированию навыков исследовательской деятельности, творчества и умения планировать собственную деятельность;

- соревнования, совершенствование полученных умений и навыков, воспитание волевых качеств, развитие творческой активности, ответственности и инициативы.

В организации деятельности обучающихся на занятиях используются следующие формы:

- фронтальная;

- групповая;

- коллективная;

- индивидуальная (для подготовки к соревнованиям и выступлениям).

8.3 Технологии

В процессе реализации ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» применяются следующие технологии:

- групповые технологии (предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию, выявление вклада в общее дело каждого обучающегося);

- технологий коллективной творческой деятельности (выявление и развитие творческих способностей обучающихся и приобщение их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт — проект);

- технология исследовательского (проблемного) обучения (создание педагогом проблемных ситуаций, которые способствуют активной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит овладения знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых образовательных ориентиров);

— информационно-коммуникационные технологии (позволяют организовать учебную деятельность обучающихся более содержательно, сделать учебный процесс современным и привлекательным, повысить качество обучения и желание учиться);

— проектная деятельность (целенаправленный процесс от идеи до конечного результата; способствует самостоятельному решению поставленных задач исследования, умению работать с информацией, формирование навыков исследовательской работы, передачи и презентаций полученных знаний и опыта);

— технология сотрудничества (основана на содружестве участников педагогического процесса, учитывает их интересы; главная идея обучения в сотрудничестве — учиться вместе, а не просто что-то выполнять вместе).

Используемые образовательные технологии связывают три компонента процесса обучения: обучающийся — педагог — изучаемый предмет.

В образовательной программе используются методы обучения, обеспечивающие продуктивное научно-техническое образование.

9. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» проводятся:

— входной контроль — выявление уровня начальных знаний (формы контроля: педагогическое наблюдение; критерии: ответственность, умение работать в паре, целеустремленность, внимательность, аккуратность);

— текущий контроль — оценка уровня и качества освоения разделов программы и личностных качеств обучающегося; осуществляется на занятиях в течении всего учебного года в форме практических заданий и устного опроса (формы контроля: педагогическое наблюдение, выполнение практических заданий; критерии: знания и умения по программе);

— итоговый контроль — оценка уровня знаний в конце обучения (формы контроля: выполнение и защита итогового проекта; критерии: знания и умения по программе, умение оценивать правильность выполнения учебной задачи в области создания мобильных приложений, умение адекватно воспринимать оценку педагога, уровень умения самостоятельно выполнять практические задачи, знание основ мобильной разработки).

Диагностические показатели ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch» размещены в Приложении 1.

9.1 Методические рекомендации по созданию презентации

Презентация - вид самостоятельной работы обучающихся по созданию наглядных информационных пособий, выполненных с помощью мультимедийной компьютерной программы Impress.

Этот вид работы требует координации навыков обучающегося по сбору, систематизации, переработке информации, оформления ее в виде подборки материалов, кратко отражающих основные вопросы изучаемой темы в электронном виде.

Материалы презентации готовятся обучающимся в виде слайдов.

Презентация должна содержать не менее 5 слайдов с использованием возможностей анимации и различного оформления. Приветствуется наличие в презентации реальных примеров (картинок).

После проведения демонстрации слайдов презентации обучающийся должен ответить на заданные вопросы комиссии.

Этапы подготовки презентации:

- изучить материалы темы, выделяя главное и второстепенное;
- установить логическую связь между элементами темы;
- представить характеристику элементов в краткой форме;
- выбрать опорные сигналы для акцентирования главной информации и отобразить в структуре работы;
- оформить работу и сдать руководителю к установленному сроку.

Критерии оценки:

- соответствие содержания теме;
- правильная структурированность информации;
- наличие логической связи изложенной информации;
- эстетичность и соответствие требованиям оформления;
- работа представлена в срок.

10. АТТЕСТАЦИЯ ПО ДОП ОП

В целях определения соответствия результатов освоения слушателями ДОП ОП проводится итоговое зачетное занятие. По результатам освоения курса слушателю

выдается сертификат, образец которого установлен образовательной организацией.

11. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ИТОГОВОГО ПРОЕКТА

Критерии оценивания итогового проекта позволяют выявить и оценить степень достижения планируемых результатов, заявленных в программе.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты индивидуального проекта.

Примерная тематика индивидуальных проектов:

1. Создание игры платформера с врагами и клонированием;
2. Создание игры арканоида с разрушаемыми блоками;
3. Генератор случайных историй;
4. Мини-RPG с диалогами и инвентарём;
5. Создание викторины с рандомными вопросами.

Критерии оценивания итогового проекта

№	Название критерия	Максимальный балл
-	Приложение соответствует заявленной теме	4
-	Сложность алгоритмов	4
-	Приложение работает без ошибок	3
-	Присутствуют видео, звуки, картинки	1
-	Единое оформление приложения	3
-	У всех элементов есть осмысленное название	1
-	Наличие презентации на защите проекта	2
-	Защита проекта	5
-	Ответы на вопросы	1
Итого		24

Считается, что работа зачтена, если обучающийся набрал от 15 до 24 баллов, 14 баллов и ниже - работа считается не зачтенной.

12. КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Мероприятие	Ответственный	Результат	Сроки исполнения
Август 2025 г.				
1	Курсы для абитуриентов и студентов 1-2 курсов	Зам. директора Вантеева А.Л. Какиен К.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	15-29.08.2025
Сентябрь 2025 г.				
2	Общее родительское собрание, экскурсия родителей по «ИТ-	Зам. директора Методист Педагоги ДО	Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	02.09.2025

	куб»: знакомство с направлениями, преподавателями, целями на год			
3	День рождения ЦЦОД «ИТ-куб»: праздничная программа. Мастер-классы по Scratch и основам ИИ для новичков и др.	Зам. директора Методист Педагоги ДО	Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	15.09.2025
4	<i>Праздник: День программиста (13 сентября)</i> - Конкурс программирования роботов для выполнения задач (например, навигация по лабиринту, распознавание объектов). <i>«Код будущего: Робот-программист года»</i> ; - Конкурс «Я у мамы программист» (Решение задач по программированию на Python); - Цифровая эстафета, посвящённая Дню программирования	Мурашов Н.С. Какиен К.В. Вантеева А.Л.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	13-30.09.2025
Октябрь 2025 г.				
5	Всероссийская акция (тестирование) по определению уровня цифровой грамотности «Цифровой диктант»	Зам. директора Методист Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Октябрь 2025
6	Организация проведения курсов повышения квалификации в рамках сетевого договора для педагогов г. Тулун	Зам. директора Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия	Октябрь 2025
7	Межрегиональный цифровой конкурс «Любимый учитель»	Антонова Е.Н. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Публикация в официальных социальных группах	01-20.10.2025
8	Региональная дистанционная олимпиада по информатике для обучающихся 5-11 классов	Вантеева А.Л.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия	13-27.10.2025
Ноябрь 2025				
9	Всемирный день доброты, праздник мамы	Кулаков Д.П.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия	13.11.2025
10	<i>Праздники: Всемирный день науки (10 ноября, приурочено к научным открытиям) и Всемирный день качества (14 ноября):</i> - Соревнование «Научные прорывы: Роботы в исследовательских миссиях» по созданию роботов для имитации научных экспериментов (например, сбор данных в сложных условиях, анализ образцов);	Мурашов Н.С.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	03-20.11.2025

	- Конкурс на разработку роботов для помощи в быту «Робот-помощник: Инновации для каждого» (например, сортировка мусора, уборка)			
1 1	Конкурс по созданию мобильных приложений в MIT App Inventor по достопримечательностям Сибири, посвященный Дню Сибири (18 ноября)	Вантеева А.Л.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	17-29.11.2026
1 2	Хакатон «Мои первые проекты» (Scratch, искусственный интеллект, языки программирования)	Петрова Н.В. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Ноябрь 2025
Декабрь 2025				
1 3	Новогодний дистанционный межрегиональный конкурс «Новогодний переполох»: - Новогодний IT-марафон (создание анимированных открыток в Scratch); - конкурс «Новогодний ИИ» (генерация праздничных изображений с помощью нейросетей); - зимний квест по программированию (решение алгоритмических задач в игровой форме)	Кулаков Д.П. Савин И.В. Какиен К.В. Вантеева А.Л. Озорнин И.Н. Савин И.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	08-27.12.2025
1 4	<i>Праздник День информатизации России (15 декабря)</i> Эстафета-викторина «Роботы в цифровом мире: Конкурс программирования» (технический вызов: роботы решают задачи)	Мурашов Н.С.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	01-15.12.2025
Январь 2026				
1 5	Викторина «Программируем Новый год и Рождество» Искусственный интеллект и большие данные - Scratch + ИИ (интеграция обученной модели в Scratch; например, управление игрой голосом); - Конкурс «Умный алгоритм» (создание проекта с использованием ИИ для решения задач)	Савин И.В. Какиен К.В. Вантеева А.Л.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Январь 2026
Февраль 2026				
1 6	Межрегиональный цифровой образовательный марафон «Славься, Отечество наше свободное!»	Петрова Н.В. Антонова Е.Н. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Февраль 2026
1 7	Межрегиональный конкурс цифровых проектов «21 февраля — международный день родного языка»	Петрова Н.В. Антонова Е.Н. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в	Февраль 2026

			официальных социальных группах	
1 8	IT-квиз "Безопасный интернет" ко Дню безопасного интернета, 10 февраля (тест на знание кибербезопасности, фишинга, защиты данных)	Какиен К.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	01-15.02.2026
1 9	Месячник науки и технологии: - мастер-классы приглашённых экспертов (Varwin и др.); - практикум по созданию чат-бота; - соревнования по алгоритмике «Олимпиада по программированию в Scratch»; - фестиваль IT- проектов (обучающиеся представляют свои работы - игры, полезные программы)	Кулаков Д.П. Савин И.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Февраль 2026
Март 2026				
2 0	Региональный Чемпионат по информатике для обучающихся 5-11 классов	Вантеева А.Л.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	10-24.03.2026
2 1	Межрегиональный конкурс видеопроектов «Правила дорожного движения»	Озорнин И.Н.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	10-28.03.2026
2 2	- Межрегиональный IT-хака-тон (командное соревнование по созданию проектов); - Мастер-класс Scratch для ре-альных задач (автоматизация процессов с помощью визуаль-ного программирования)	Савин И.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Март 2026
2 3	Межрегиональный конкурс творческих цифровых работ «Весенний букет талантов»	Петрова Н.В. Антонова Е.Н. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Март 2026
Апрель 2026				
2 4	Межрегиональный конкурс «Всемирный день здоровья»	Кулаков Д.П.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	07-21.04.2026
2 5	<i>Праздник: День космонавтики (12 апреля)</i> Соревнование по созданию ро-ботов для имитации космиче-ских миссий (посадка на пла-нету, сбор образцов) «Космиче-ские роботы: Завоевание Галак-тики»	Мурашов Н.С.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	01-12.04.2026

2 6	Межрегиональный цифровой конкурс «Наш общий дом – планета», в. ч. номинация «Эко-Робот: Спасение планеты» (соревнование по разработке роботов для экологических задач - очистка территории от мусора, сортировка отходов)	Петрова Н.В. Антонова Е.Н. Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	10-24.04.2026
2 7	Дистанционный Хакатон "Код будущего" (разработка игр на Python)	Какиен К.В.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	15-29.04.2026
2 8	Мастер-класс «Как представить свой проект. Технические требования к презентации. Подготовка к защите презентации»	Антонова Е.Н. Кулаков Д.П.	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Освоение обучающимися навыков подготовки и защиты итогового проекта	15-25.04.2026
Май 2026				
2 9	Родительское собрание «Итоги 2025-2026 учебного года и задачи на новый 2026-2027 учебный год. Летний цифровой интенсив-2026»	Зам. директора Методист Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия.	20.05.2026
3 0	Итоговая конференция для обучающихся: защита проектов	Педагоги ДО	Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	Май 2026
Июнь 2026				
3 1	Летний цифровой интенсив	Петрова Н.В. Педагоги ДО	Повышение мотивации обучающихся к обучению в 2026-2027 учебном году. Отчёт о результатах проведённого мероприятия. Фотоотчёт и публикация в официальных социальных группах	01-15.06.2026

13. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ДОП ОП

Реализация ДОП ОП курсов «Креативное программирование в Scratch» обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки" или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках укрупненной группы 09.00.00 Информатика и вычислительная техника, специальностей и

направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе «Креативное программирование в Scratch», или успешное прохождение обучающимися в высшем учебном заведении промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности ДОП ОП «Креативное программирование в Scratch».

Протокол итогового проекта по программе
«Креативное программирование в Scratch»
Возраст 9 — 12 лет

№	Фамилия Имя	Зачет/Незачет
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		

_____/_____
(подпись руководителя центра) (расшифровка)

_____/_____
(подпись преподавателя) (расшифровка)

(дата)

Диагностические показатели ДОП ОП

«Креативное программирование в Scratch»

Показатель	2 б. (высокий уровень)	1 б. (средний уровень)	0 б. (низкий уровень)
Обучение			
Навыки создания визуальной части мобильного приложения	Уверенное использование встроенных компонентов. Полное понимание предназначения используемых элементов.	Общее понимание предназначения используемых элементов.	Работа по созданию визуальной части мобильного приложения вызывает трудности.
Навыки программирования	Полное понимание структуры программы. Уверенная работа со встроенными блоками	Общее понимание принципов программирования мобильного приложения	Испытывает трудности при программировании и мобильного приложения
Развитие			
Уровень развития коммуникативных навыков общения	Эмоционально раскрепощён, требователен к себе. Имеет чувство удовлетворённости собственными достижениями	Эмоционально раскрепощён не всегда. Слишком критичен. Не всегда удовлетворён собственными достижениями.	Эмоционально зажат. Не испытывает чувство удовлетворения от собственных достижений
Уровень наглядно-образного мышления	Способен самостоятельно и в группах выполнять творческие задания, применяя навыки работы с воображением, творческим вниманием, наблюдательностью	Не всегда способен самостоятельно и в группах выполнять творческие задания. Не всегда работает с воображением, творческим вниманием, наблюдательностью	Творческие задания выполняются не самостоятельно. С трудом «включает» воображение, копирует действия товарищей
Творческая активность в проектной деятельности	Систематически участвует в разработке проектов, активно генерирует идеи	Участвует в проектной деятельности, но не так лидер проекта	Низкие навыки разработки проекта
Уровень мотивации к занятиям по мобильной разработке	Участвует в соревнованиях и конкурсах различного уровня	Участвует в мероприятиях в рамках Центра	Часто пропускает участие в мероприятиях
Воспитание			
Уровень социализации	Умеет работать в коллективе, видит и воспринимает товарища.	Испытывает затруднения в общении с	Имеет обособленную позицию, замкнут,

Показатель	2 б. (высокий уровень)	1 б. (средний уровень)	0 б. (низкий уровень)
	Не испытывает трудностей в общении с ребятами и педагогом, адекватно реагирует на поставленную задачу или сделанное замечание. Аккуратен в работе с оборудованием	товарищами и педагогом. Может проигнорировать просьбу о выполнении задания. Несогласие с замечаниями и критикой, готовность и желание разбираться в случае проблем	конфликтует с другими обучающимися, остро реагирует на критику и замечания со стороны педагога, игнорирует просьбы и требования, испытывает проблемы в общении
Уровень сформированных нравственных качеств личности	Проявляет ответственность, чувство товарищества, умение дружить, доброжелательность, терпеливость, способность к сопереживанию	Не всегда проявляет ответственность, чувство товарищества, умение дружить, доброжелательность, терпеливость, способность к сопереживанию	Проявляет безответственность. Может подвести коллектив. Не умеет дружить
Уровень сформированности и этических навыков	Обладает высоким уровнем нравственно-этических качеств. Выполняет все требования и нормы, принятые в Центре, считает себя полноправным членом коллектива, соблюдает технику безопасности.	Выполняет большинство требований и норм, принятых в Центре, считает себя лучше или хуже других членов коллектива.	Нарушает принятые в Центре нормы поведения, противопоставляет себя группе, не соблюдает технику безопасности.
Уровень культуры	Проявляет внимательное отношение к окружающим, умение сопереживать и помогать.	Не очень внимательное отношение к окружающим.	Невнимателен к окружающим.

Определение уровня освоения по общему количеству баллов:

- 5 — 9 баллов — низкий уровень,
- 10 — 15 баллов — средний уровень,
- 16 — 20 баллов — высокий уровень.

Диагностическая карта результатов

№ п/п	Обучающийся	Входной контроль				Итоговый контроль				Уровень сформированности (повышен / понижен / без изменений)
		Обучение	Развитие	Воспитание	Итог/уровень	Обучение	Развитие	Воспитание	Итог/уровень	

1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
Итог: Средний балл										