



Управление образования администрации г. Белгорода  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр технологического образования и детского технического творчества»  
г. Белгорода

Согласовано:  
Руководителем МО  
«Дополнительное образование»  
 О.Б. Кашникова  
Протокол № 5 от 31.05.2024 г.

Согласовано:  
Заместитель директора  
МБУДО ЦТОиДТТ  
 Ю.С. Феоктистова  
« 31 » мая 2024 г.

Утверждаю:  
Директор МБУДО ЦТОиДТТ  
 Ю.Н. Кумейко  
« 31 » мая 2024 г.  
Приказ № 50 от 31.05.2024 г.



**Дополнительная  
общеобразовательная (общеразвивающая) программа**

**«Цифровой мир 2»**

*Направленность: техническая  
Уровень программы: базовый  
Возраст учащихся: 8 – 15 лет  
Срок реализации: 1 год*

**Автор – составитель:**  
педагог дополнительного образования  
Селюкова Елена Сергеевна

г. Белгород,  
2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа:**  
авторская «*Цифровой мир 2*» технической направленности

**Автор программы:** Селюкова Елена Сергеевна

**Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического  
совета МБУДО ЦТОиДТТ  
от « 31 » мая 2024 г., протокол № 7.**

Председатель

  
(подпись)

Ю.Н. Кумейко  
Ф.И.О.

## Оглавление:

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Учебный план	7
1.3. Содержание программы	8
1.4. Календарный учебный график	10
1.5. Формы аттестации	11
<b>2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы</b>	
2.1. Система оценки образовательной результатов	12
2.2. Оценочные материалы	13
2.3. Материально - техническое обеспечение	17
2.4. Методическое обеспечение	17
2.5. Информационное обеспечение	17
2.6. Список методической литературы	17
<b>Приложение</b>	
<i>№ 1. Программа воспитания</i>	
<i>№ 2. Календарно – тематический план</i>	

# 1. Комплекс основных характеристик программы

## 1.1. Пояснительная записка

Особенностью содержания современного образования является формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к организации самостоятельной учебной деятельности. Самостоятельная учебная деятельность во многом зависит от умения использовать компьютерную технику для работы с информацией. Нельзя игнорировать то обстоятельство, что у современных младших школьников есть возможность использовать информационный потенциал Интернета, дистанционные формы обучения, олимпиад, участие в различных конференциях, конкурсах и т.д., но большинство из них просто не умеют пользоваться этими ресурсами по причине отсутствия уроков информатики в начальной школе.

Программа дополнительного образования «Цифровой мир 2» направлена на раннее знакомство с компьютером, позволяющее детям использовать широкие возможности компьютера и сети Интернет для самообразования и более эффективной подготовки к занятиям и различным мероприятиям в школе. А также на знакомство с азами алгоритмики, приобретение начальных навыков программирования и 3D-моделирования, изучение базовых возможностей различных программ-редакторов видео и графики.

Современный ребенок, начиная с младшего школьного возраста, знает, что такое компьютер, и чаще всего воспринимает его как современную игрушку, а на самом деле, при разумном использовании он оказывается замечательным другом и помощником. Знакомство с компьютером на раннем этапе обучения, изучение информационных технологий способствует развитию мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления. В современном информационном обществе, для подготовки детей к жизни, в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способности к анализу и синтезу.

*Программа разработана с учетом особенностей первой ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника, в том числе детей с ограниченными возможностями здоровья. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т. п.*

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа – **авторская, технической направленности.**

**Актуальность** настоящей программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить

подростающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Педагогическая целесообразность** изучения программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Обучение по данной программе позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

*Настоящая программа «Цифровой мир 2» построена для обучающихся, прошедших обучение по программе «Цифровой мир». В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.*

**Целью** программы «Цифровой мир 2» является подготовка обучающихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

- научить обучающихся использовать компьютерные технологии в повседневной жизни с учетом здоровьесбережения, скорости выполнения однотипных операций, безопасности при использовании коммуникативных технологий, информационной «гигиены»;
- создать условия для обучения обучающихся проектной деятельности;
- дать начальные знания о сущности информации и информационных процессов, устройстве компьютерной техники, программном обеспечении, логике работы систем и программировании;
- научить детей находить и использовать знания, полученные в образовательном процессе, при использовании технических устройств и информационных технологий;
- содействовать обучению детей практическим навыкам работы с компьютерной техникой и гаджетами.

**Развивающие:**

- расширить кругозор в сфере современных информационных технологий, информационных систем, поиска, хранения, обработки и применения информации;
- создать условия для формирования у детей навыков использования компьютерной техники, как практический инструмент для работы с информацией в учебной, повседневной и проектной деятельности.

**Воспитательные:**

- способствовать формированию у детей таких качеств как самостоятельность, аккуратность, пунктуальность, терпеливость, чувство меры, креативность и уверенность в своих силах;
- воспитывать у обучающихся интерес к информационным технологиям и последним тенденциям в этой отрасли.

Программа построена на специально отобранном материале и опирается на следующие **принципы обучения**:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

**Возрастные особенности детей** (данная программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста (8 - 15 лет)).

Младший школьный возраст - процесс обучения детей младшего школьного возраста осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, произвольностью памяти и мышления. В преодолении этих трудностей важное место занимают дидактические игры. Через игру можно познать ребенка. Посредством игры можно научить, воспитать, развить в детях все самое лучшее.

Мышление младшего школьника носит конкретный характер, хотя при умелом обучении постепенно развиваются элементы понятийности, способность к простейшим обобщениям. Нужно учитывать, что у детей этого возраста преобладает механическая память, поэтому нужно приучать их к тому, что прежде чем запомнить материал, нужно хорошо его осмыслить и только потом усваивать. Важно развивать произвольное внимание, понимание того, что они делают для того, чтобы потом они смогли полученные знания перенести в новую ситуацию. Их действия и поступки во многом имеют подражательный характер. Самоанализ и самосознание у них находится на низком уровне, что требует от педагога специальной педагогической работы.

Средний школьный возраст - это возраст перехода от детства к юности. В этом возрасте происходит рост и развитие всего организма. Неравномерное физическое развитие детей оказывает влияние на их поведение: они часто жестикулируют, движения порывисты, плохо координированы. Характерная черта восприятия детей среднего школьного возраста – специфическая избирательность, поэтому содержание общеобразовательной (общеразвивающей) программы подобрано с учетом интересов и познавательных возможностей обучающихся. В этом возрасте идет интенсивное нравственное и социальное формирование личности.

Объем данной общеобразовательной (общеразвивающей) программы соответствует возможностям и уровню развития детей данного возраста.

### **Организация образовательного процесса**

**Срок реализации программы «Цифровой мир 2»: 1 год**

**Количество часов: 144 часа**

Рекомендуемый **возраст детей: 8-15 лет** (8-11 лет и 12 – 15 лет).

**Режим занятий:**

Для детей 8-11 лет - один академический час – 30 минут; между занятиями перерыв не менее 10 минут.

Для детей 12-15 лет - один академический час – 45 минут; между занятиями перерыв не менее 10 минут.

**Наполняемость групп: 10-12 человек**

**Форма обучения: очная.**

*Возможна реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровой мир 2» с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.*

Условия набора детей в объединение по интересам: принимаются все учащиеся, успешно освоившие программу «Цифровой мир».

Занятия проводятся в кабинете, оборудованном согласно санитарно - эпидемиологическим правилам и нормативам СанПиН 1.2.3685-21.

**Уровень освоения программы – базовый**, предназначен для получения обучающимися базовых знаний в области информационных технологий, программирования и сопутствующих дисциплин (*информатика и технические дисциплины*).

### **Планируемые результаты программы**

***Обучающиеся должны знать:***

- правила техники безопасности;
- устройство ПК, периферическое оборудование и основное ПО;
- особенности серфинга и безопасности в сети Интернет;
- иметь представление о компьютерных вирусах и антивирусных программах, визуальном программировании, различных видео и графических редакторах, конструкторах web-сайтов.

***Обучающиеся должны уметь:***

- работать в программах и облачных платформах: Scratch 3.0, Tinkercad, Roblox Studio, EV Studio и других;
- создавать свои компьютерные игры, проекты 3D графики и виртуальной реальности;
- ставить цель - создание проекта, планировать достижение этой цели;
- слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном обсуждении.

**Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая)**

**программа «Цифровой мир 2» разработана в соответствии с:**

- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11. 2018 № 196).
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11. 2015 № 09-3242).
- Санитарно - эпидемиологические правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21.

- Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально - психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей.

## 1.2. Учебный план

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Теори я	Практи ка	Всего	
1	Вводное занятие	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Беседа, практическая работа
2	Начальная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Устный опрос, практическая работа
3	Интернет и кибербезопасность	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	Практическая работа
4	Scratch 3.0	<i>2</i>	<i>22</i>	<b>24</b>	Мини-проект, практическая работа
5	Tinkercad	<i>2</i>	<i>14</i>	<b>16</b>	Мини-проект, практическая работа
6	Blender	<i>2</i>	<i>14</i>	<b>16</b>	Мини-проект, практическая работа
7	Промежуточная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Тестирование, творческий проект
8	Roblox Studio	<i>8</i>	<i>30</i>	<b>38</b>	Мини-проект, практическая работа
9	EV Studio	<i>4</i>	<i>16</i>	<b>20</b>	Мини-проект, практическая работа



10	Промежуточная аттестация по итогам года	1	1	2	Тестирование, творческий проект
11	Подготовка к конкурсам и мероприятиям	8	8	16	Творческий проект, выставка.
12	Итоговое занятие	1	1	2	Беседа, практическая работа
	<b>Итого:</b>	<b>33</b>	<b>111</b>	<b>144</b>	

### 1.3. Содержание программы

#### 1. Вводное занятие – 2 часа

*Теоретические сведения:* Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Краткий обзор образовательной программы.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, контроль.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры.

#### 2. Начальная аттестация – 2 часа

*Теоретические сведения:* Устные вопросы для обучающихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, упражнения, контроль.

*Материально-техническое обеспечение:* проектор.

#### 3. Интернет и кибербезопасность – 4 часа

*Теоретические сведения:* Браузеры. Серфинг и безопасность в Интернете.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* обобщающая беседа.

#### 4. Scratch 3.0 – 24 часа

*Теоретические сведения:* Интерфейс. Разработка компьютерных игр в Scratch 3.0.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### 5. Tinkercad – 16 часов

*Теоретические сведения:* Интерфейс. Работа с инструментами и библиотекой в Tinkercad. Разработка проектов в Tinkercad.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

## **6. Blender – 6 часов**

*Теоретические сведения:* Интерфейс. Моделирование в Blender. Разработка проектов в Blender.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

## **7. Промежуточная аттестация – 2 часа**

*Теоретические сведения:* Тестовые задания для аттестации обучающихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК. Создание проекта.

*Методы обучения:* беседа, упражнения, контроль.

*Материально-техническое обеспечение:* проектор.

## **8. Roblox Studio – 38 часов**

*Теоретические сведения:* Интерфейс. Скрипты в Roblox Studio. Разработка игр в Roblox Studio.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

## **9. EV Studio – 20 часов**

*Теоретические сведения:* Интерфейс. Основные возможности. Разработка VR-приложений.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

## **10. Промежуточная аттестация по итогам года – 2 часа**

*Теоретические сведения:* Тестовые задания для аттестации обучающихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК. Создание проекта.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

## **11. Подготовка к конкурсам и мероприятиям – 16 часов**

*Теоретические сведения:* Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта.

*Практическая работа:* Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

*Методы обучения:* беседа, упражнения, контроль.

*Методическое обеспечение:* план-конспект

*Материально-техническое обеспечение:* компьютер, проектор, доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

## **12. Итоговое занятие – 2 часа**

*Теоретические сведения:* Подведение итогов работы объединения по интересам за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке.

*Методы обучения:* беседа, итоговая выставка/презентация.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры, проектор.

### **1.4. Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровой мир 2»**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	сентябрь	май	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

### 1.5. Формы аттестации

Для определения уровня усвоения программы обучающимися, ее дальнейшей корректировки и определения путей достижения каждым ребенком максимального творческого и личностного развития предусмотрена *аттестация обучающихся*.

#### **Аттестация обучающихся:**

- начальная аттестация (сентябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- аттестация по итогам года (май).

При наборе обучающихся в объединение по интересам проводится **начальная аттестация**, в ходе которой педагог проводит *устный опрос* и *практическую работу*, по результатам которого узнает уровень подготовки обучающихся к занятиям.

**Формы промежуточной аттестации:** теоретическая часть - *тестирование*, практическая часть – *практическая работа (творческий проект)*.

*Тестирование* состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы.

*Практическая работа (творческий проект)* предполагает задания по пройденному материалу.

#### **Формы аттестации обучающихся в течение учебного года**

<b>Аттестация</b>	<b>Сроки</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Начальная аттестация	сентябрь	устный опрос	практическая работа
Промежуточная аттестация	декабрь	тестирование	творческий проект
Аттестация по итогам года	май	тестирование	творческий проект

## **2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы**

### **2.1. Система оценки образовательных результатов**

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков, обучающихся по теории и практике проходит по трем уровням:

**высокий, средний, низкий.**

*Высокий уровень* – обучающиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно излагать программный материал, без ошибок выполнять практическую работу.

*Средний уровень* – обучающиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно и, по существу, излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе, выполнять практическую работу с небольшими затруднениями.

*Низкий уровень* – обучающиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, с большими затруднениями выполняют практическую работу.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

**Высокий уровень** – выполнение 100% - 70% заданий;

**Средний уровень** – выполнение от 50% до 70% заданий;

**Низкий уровень** – выполнение менее 50% заданий.

### **Система контроля**

Знания, умения и навыки, полученные на занятиях, необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных детьми знаний в рамках программы обучения. Проводимые мероприятия направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества, нацеливают на достижение положительного результата.

*Формами педагогического контроля* могут быть: итоговые занятия один раз в конце полугодия, промежуточная аттестация, тематические выставки, устный опрос, тестирование, защита творческих проектов, которые способствуют поддержанию интереса к работе, направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества.

**Подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Цифровой мир 2»** осуществляется в форме защиты проектов по выбранной теме и участия в конкурсах и выставках различных уровней.

## 2.2. Оценочные материалы

### *Контрольно-измерительные материалы для начальной аттестации*

#### **Теоретическая часть: устный опрос**

1. Что называется компьютером, перечислите известные вам аппаратные части?
2. Как правильно включать и выключать компьютер или ноутбук? Есть ли какие-то правила обращения с компьютером?
3. Какие виды ПО вам знакомы?
4. Какие дополнительные устройства можно подключить к компьютеру и какие функции они выполняют?
5. Кто сможет рассказать, что такое браузер и поисковая система?
6. Перечислите виды компьютерной графики.
7. Перечислите виды компьютерной анимации.
8. Приведите примеры алгоритмов.
9. Чем программа отличается от алгоритма?
10. Что такое визуальное программирование?
11. Расскажите о дополненной реальности.

#### **Практическая часть: практическая работа**

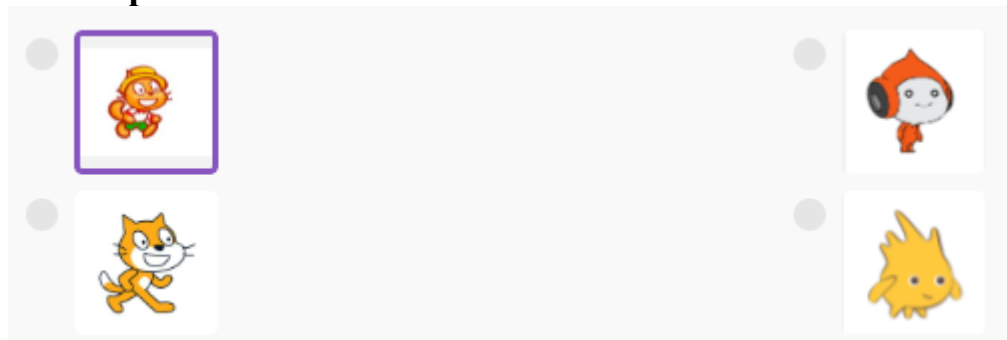
Создайте мини-проект в графическом редакторе/программе для создания компьютерной анимации/программе дополненной реальности.

### *Контрольно-измерительные материалы для промежуточной аттестации (1 полугодие)*

#### **Теоретическая часть: тестирование**

Выберите правильный ответ:

- 1. Какое изображение является символом Scratch 3.0?**



- 2. Как называется последовательность команд, соединённых друг с другом в Scratch?**

- а) спрайт;
- б) алгоритм;
- в) код;
- г) скрипт.

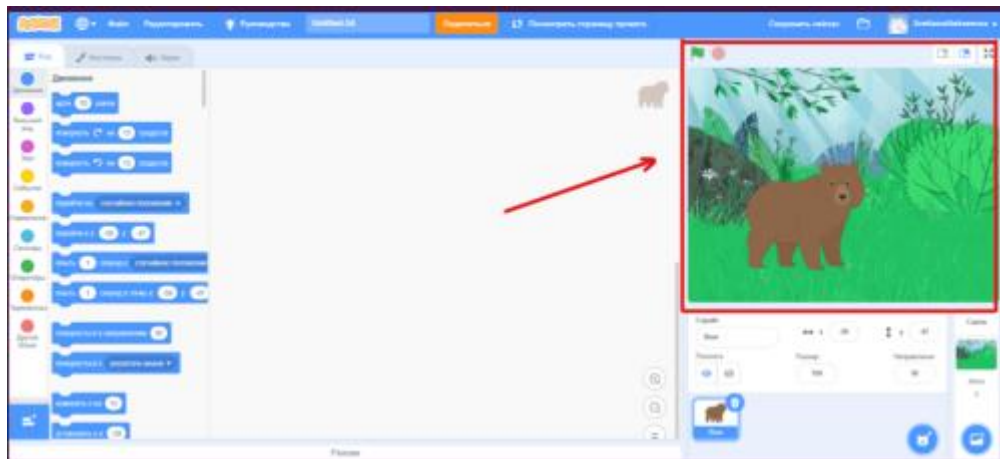
- 3. Какие объекты можно программировать в Scratch?**

- а) только спрайты;
- б) спрайты и фон;
- в) спрайты, фон и звуки;
- г) спрайты и звуки;

**4. Сколько скриптов можно написать для одного спрайта?**

- а) только один скрипт;
- б) несколько, но только если они начинаются с разных событий;
- в) не более 10 скриптов;
- г) много скриптов.

**5. Как в Scratch называется область, выделенная на изображении?**

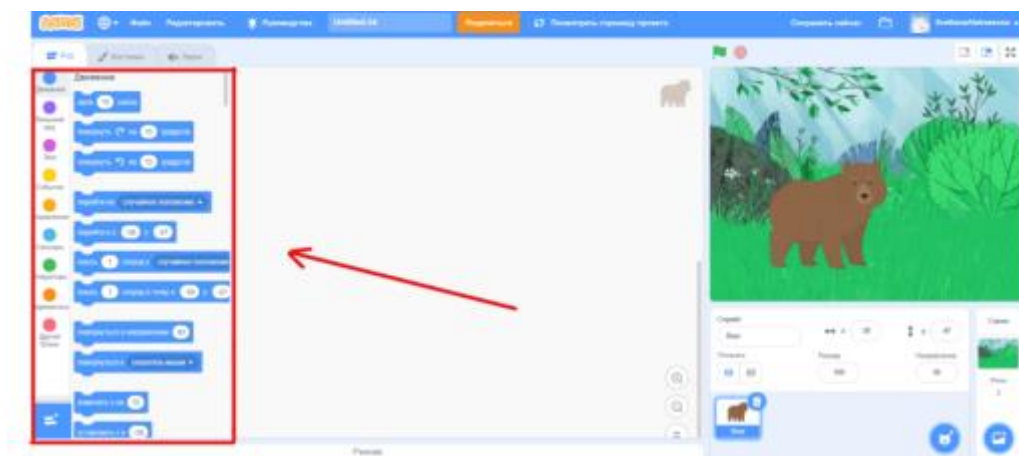


- а) спрайт;
- б) сцена;
- в) проект;
- г) рабочее поле.

**6. Для чего нужны костюмы для спрайтов в Scratch?**

- а) чтобы выбрать внешний вид спрайта;
- б) для тепла;
- в) у спрайтов нет никаких костюмов;
- г) для анимирования спрайтов.

**7. Как в Scratch называется область выделенная на изображении?**



- а) палитра команд;
- б) рабочее поле;

- в) параметры спрайта;
- г) редактор проекта.

### **8. Что такое Tinkercad?**

- а) это приложение для разработки 3D-проектов, электроники и кодов;
- б) это образовательная платформа для обучения различным программам;
- в) сайт для создания анимации.

### **9. Как в Tinkercad поместить деталь в воздухе?**

- а) выделить элемент и вытянуть курсором наверх;
- б) потянуть за вершину фигуры (белый квадратик);
- в) потянуть за чёрный треугольник над фигурой.

## **Практическая часть: творческий проект**

Создание проектов на компьютере.

## **Контрольно-измерительные материалы для промежуточной аттестации (2 полугодие)**

### **Теоретическая часть: тестирование**

#### **1. Roblox Studio– это:**

- а) мультимедиа;
- б) многопользовательская онлайн-игра;
- в) приложение для разработки игр.

#### **2. На каком языке программируют в Roblox?**

- а) Lua;
- б) Python;
- в) Java#.

#### **3. Для чего предназначено Окно Explorer?**

- а) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RB;
- б) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;
- в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;
- г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

#### **4. Для чего предназначено Окно Properties?**

- а) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;
- б) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RB;
- в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;
- г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

#### **5. Для чего предназначено Окно Toolbox?**

- а) в нем находятся все сервисы для настройки уровня, а также самый важный из них Workspace;



б) это окно, внутри которого находятся все команды и функции, которые есть в RV;

в) здесь находятся все свойства выбранного объекта;

г) здесь находятся различные объекты: модели, скрипты, звуки, пакеты моделей и т.д. созданные другими игроками и разработчиками.

**6. Как мы можем запустить игру?**

а) нажав на кнопку Play;

б) нажав на кнопку Stop;

в) нажав на кнопку Run.

**9. При выборе этого режима вы можете перемещать нужный вам объект, по игровой плоскости.**

а) Select;

б) Move;

в) Rotate;

г) Scale.

**10. Режим, который не позволяет объектам проходить друг через друга.**

а) Anchor;

б) Collisions.

**11. Технологии VR ... – это симуляция, воспроизводимая на экран, с использованием контроллеров, изображений, звука.**

а) полного погружения;

б) реалистичного погружения;

в) без погружения;

г) с обратной связью.

**12. Вставь пропущенные слова. Технология VR с эффектом полного погружения создает правдоподобную симуляцию ...мира с большой степенью детализации.**

а) дополнительного;

б) виртуального;

в) смешанного;

г) реального.

**13. Система, в которой реальные и виртуальные объекты взаимодействуют между собой, имеют конкретную форму и положение?**

а) дополненная реальность;

б) виртуальная реальность;

в) смешанная реальность.

**14. Какие устройства ввода-вывода могут быть в виртуальной реальности?**

а) те же устройства ввода-вывода, что и в обычной реальности, плюс различные фантастические устройства ввода-вывода;

б) только виртуальные устройства ввода-вывода;

в) только те же самые устройства ввода-вывода, что и в обычной реальности.

**Практическая часть: творческий проект**

Создание проектов на компьютере.

### 2.3. Материально-техническое обеспечение

#### Аппаратное обеспечение:

- ЦП: Intel Core i7 5-го поколения или аналогичный от AMD.
- ОЗУ: 16 ГБ.
- Видеокарта: уровня Nvidia GTX 1060 с 6 ГБ видеопамяти или аналогичная от AMD.

#### Программное обеспечение:

Операционная система: Windows 10.

Компьютерные программы: Scratch 3.0, Roblox Studio, Tinkercad, EV Studio.

### 2.4. Методическое обеспечение

Для реализации программы используются следующие **методы обучения**:

- *по источнику полученных знаний*: словесные, наглядные, практические.
- *по способу организации познавательной деятельности*:
  - развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);
  - дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания).
  - игровые методы (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

#### Средства обучения:

- дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ).
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).
- сетевые ресурсы.
- видеохостинг Youtube.
- учебно-тематический план.

### 2.5. Информационное обеспечение программы

#### Интернет-ресурсы:

1. [Scratch - Imagine, Program, Share \(mit.edu\)](https://scratch.mit.edu)
2. <https://www.roblox.com/>
3. [Tinkercad - Create 3D digital designs with online CAD](https://tinkercad.com)
4. <https://eligovision.ru/>

### 2.6. Список методической литературы

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12. 2012 г. № 273.
2. Федеральный компонент государственного стандарта общего образования (Приказ МО РФ от 05.03.2004 № 1089). Стандарт основного Аила Ф.,
3. Иванов В.П. «Проектирование 3D-моделей в программе Tinkercad». Санкт-Петербург: Питер, 2019.
4. Иванов И. И. «Основы программирования на языке Scratch 3.0». Москва: Издательство А, 2020.

**Программа воспитания и  
календарный план воспитательной работы  
объединения по интересам «Цифровой мир 2»  
на 2024-2025 учебный год**

**Педагог дополнительного образования:  
Селюкова Елена Сергеевна**

**1. Пояснительная записка**

Развитие российского образования связано с утверждением принципов гуманизации и гуманитаризации, что проявляется в повороте к личности, содействии ее развитию и позитивной социализации. Целевая установка при этом – создание условий для наиболее полной самореализации индивидуальных способностей, возможностей, потребностей, развития приоритетных характеристик, обеспечивающих успешное социальное самоопределение. Содержательно процесс обеспечения готовности к позитивной социализации представляет собой формирование разностороннего социального опыта.

Одной из задач учреждения дополнительного образования, наряду с творческим развитием детей, их самореализацией, является создание условий для их социализации. Развитие ребенка не происходит в одиночестве. На этот процесс оказывает влияние окружающая среда и, прежде всего, система социальных отношений, в которые с самого раннего детства включается ребенок. Социализация рассматривается как усвоение элементов культуры, социальных норм и ценностей, на основе которых формируются качества личности.

**Актуальность программы**

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил, что смысл предлагаемых поправок в том, чтобы «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы». Он подчеркнул, что система образования не только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество.

«Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему

поколению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде». (Статья 2, пункт 2, ФЗ № 304)

#### **Адресат программы:**

Настоящая программа воспитания разработана для детей **от 8 до 15 лет**, обучающихся в объединении по интересам **технической направленности «Цифровой мир 2»**, с целью организации воспитательной работы с учащимися. Реализация программы воспитательной работы осуществляется параллельно с выбранной ребенком или его родителями (законными представителями) основной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой.

**Цель программы:** формирование и развитие у учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами, как основы их воспитанности.

#### **Задачи программы:**

1. Активизировать интересы учащихся в направлении интеллектуального, нравственного, физического и духовного развития.
2. Создавать благоприятную обстановку для интеллектуального, эстетического, физического, коммуникативного самовыражения личности учащихся.
2. Формировать у учащихся стремление к здоровому образу жизни.
3. Прививать учащимся чувства долга и ответственности, любви к Родине, воспитывать бережное отношение к природе и окружающим живым существам.
4. Формировать у учащихся потребность в саморазвитии и личностном совершенствовании.
5. Приобщение учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению.
6. Развивать у учащихся культуру межличностных отношений.
7. Предупреждать возникновение вредных привычек, совершение правонарушений.
8. Формировать важные социальные навыки, позволяющие успешно адаптироваться в современном обществе.

#### **Планируемые результаты реализации программы воспитания**

- Формирование у учащихся представления о базовых национальных ценностях российского общества.
- Формирование у учащихся ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения.
- Формирование у учащихся коммуникативных умений и навыков, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях.
- Формирование и развитие положительных общечеловеческих и гражданских качеств личности.

## **Основные направления воспитательной работы**

Воспитательная работа в объединении по интересам **технической направленности «Цифровой мир 2»** осуществляется по шести направлениям, позволяющим охватить и развить важные аспекты личности учащихся.

### ***Направления воспитательной работы:***

1. Гражданско-патриотическая направленность.
2. Культурологическая направленность.
3. Экологическая направленность.
4. Здоровьесберегающая направленность.
5. Духовно-нравственная направленность.
6. Работа с родителями.

### **1. Гражданско-патриотическая направленность**

**Гражданско–патриотическое воспитание** основывается на воспитании учащихся в духе любви к своей Родине, формировании и развитии личности, обладающей качествами гражданина и патриота России способной на социально оправданные поступки в интересах российского общества и государства, в основе которых лежат общечеловеческие моральные и нравственные ценности патриота, гражданина своей страны. Направлено на выработку ощущения национальной принадлежности к русскому народу, его историческим корням и современным реалиям.

**Цель:** формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

#### **Задачи патриотического воспитания:**

- ✓ формирование патриотических чувств и сознания учащихся на основе исторических ценностей;
- ✓ сохранение и развитие чувства гордости и любви за свою страну, город, семью, их истории, культуре, традициям;
- ✓ воспитание личности гражданина - патриота Родины, способного встать на защиту государственных интересов;
- ✓ изучение истории своей семьи, города, культуры народов мира, своей страны;
- ✓ развитие чувства ответственности и гордости за достижения страны, культуры;
- ✓ формирование толерантности, чувства уважения к другим народам, их традициям.

### **2. Культурологическая направленность.**

**Культурологическое воспитание** осуществляется с целью приобщения учащихся к культурным ценностям, традициям России, ознакомления с культурой других стран, общемировыми культурными ценностями, для расширения их кругозора, создания благоприятных условий для развития творческой природы учащихся, выработки уважительного отношения к культурному наследию человечества и познавательных интересов к различным культурным областям.

**Цель:** создание условий для проявления учащимися инициативы и самостоятельности, искренности и открытости в реальных жизненных ситуациях, развитие интереса к данной деятельности.

**Задачи культурологического воспитания:**

- ✓ создание условий для равного проявления учащимися объединения по интересам своих индивидуальных способностей;
- ✓ использование активных и нестандартных форм в работе с детьми, отвечающих их интересам и возможностям;
- ✓ развитие способностей адекватно оценивать свои и чужие достижения, радоваться своим успехам и огорчаться за чужие неудачи.

**3. Экологическая направленность**

*Экологическое воспитание* направлено на развитие у учащихся экологической культуры как системы ценностных установок, включающей в себя знания о природе и формирующей гуманное, ответственное и уважительное отношение к ней как к наивысшей национальной и общечеловеческой ценности.

**Цель:** воспитание у учащихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

**Задачи экологического воспитания:**

- ✓ расширение знаний по экологии, географии, истории;
- ✓ расширение знаний об окружающем мире;
- ✓ развитие творческой, познавательной и созидательной активности;
- ✓ воспитание патриотизма посредством занятий по краеведению.

**4. Здоровьесберегающая направленность**

*Здоровьесберегающее воспитание* направлено на совершенствование и развитие физических качеств личности, формы и функций организма человека, формирования осознанной потребности в физкультурных занятиях, двигательных умений, навыков, связанных с ними знаний, потребности в активном, здоровом образе жизни, негативного отношения к вредным, для здоровья человека, привычкам.

**Цель:** способствовать воспитанию понимания у учащихся важности здоровья, обучение детей правилам безопасного поведения на улице и дорогах, использование педагогических технологий и методических приемов для демонстрации учащимся значимости физического и психического здоровья человека.

**Задачи здоровьесберегающего воспитания:**

- ✓ формирование у учащихся культуры сохранения и совершенствования собственного здоровья;
- ✓ познакомить учащихся с правилами поведения на улице, дороге, в транспорте, на природе;
- ✓ познакомить учащихся с дорожными знаками, сигналами светофора.

**5. Духовно-нравственная направленность**

*Духовно-нравственное воспитание* направлено на формирование гармоничной личности, развитие ее ценностно-смысловой сферы посредством сообщения духовно-нравственных, морально-волевых и других базовых ценностей с целью развития:

- *нравственных чувств*- совести, долга, веры, ответственности; нравственного облика - терпения, милосердия;
- *нравственной позиции*- способности к различению добра и зла, проявлению самоотверженной любви, готовности к преодолению жизненных испытаний;
- *нравственного поведения*- проявления духовной рассудительности, послушания, доброй воли.

**Цель:** социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного и компетентного гражданина России.

**Задачи духовно-нравственного воспитания:**

- ✓ формирование у учащихся нравственной культуры миропонимания;
- ✓ формирование у учащихся осознания значимости нравственного опыта прошлого и будущего и своей роли в нем;
- ✓ воспитание доброго отношения к родителям, к окружающим людям, сверстникам;
- ✓ воспитание добросовестного отношения к своим обязанностям, к самому себе, к общественным поручениям.

**6. Работа с родителями**

*Работа с родителями* направлена на создание условий для формирования системы детско-родительских отношений на основе приоритетных направлений воспитательной работы в объединении по интересам, повышение родительской ответственности за обучение и воспитание детей.

**Цель:** создание условий для активного участия семьи в воспитательной системе объединения по интересам, формирование единомышленников из числа родителей.

**Задачи:**

- ✓ довести до сознания родителей педагогические советы и рекомендации, выработать положительное отношение к ним;
- ✓ создать эмоциональный настрой на совместную работу родителей с детьми;
- ✓ привлекать родителей к активному участию в мероприятиях, родительских собраниях.
- ✓

**2. Календарный план воспитательной работы объединения по интересам «Цифровой мир 2» на 2024-2025 учебный год**

№ п/п	Направление воспитательной деятельности	Мероприятие (форма, название)	Сроки
1	Работа с родителями	Родительское собрание	сентябрь
2	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальный тур «Прохоровское сражение»	сентябрь

3	Экологическое направление	Конкурс цифровых рисунков «Живой лес»	октябрь
4	Культурологическое направление	Конкурс цифровых рисунков «Яркая осень»	октябрь
5	Здоровьесберегающее направление	Конкурс цифровых рисунков «Гимнастика для глаз»	ноябрь
6	Духовно-нравственное направление	Мероприятие, посвященное Дню Матери	ноябрь
7	Культурологическое направление	Виртуальный квест «Спаси Деда Мороза»	декабрь
8	Духовно-нравственное направление	Конкурс цифровых рисунков «Новогодняя сказка»	декабрь
9	Здоровьесберегающее направление	Конкурс анимаций «Компьютер за ЗОЖ»	январь
10	Духовно-нравственное направление	Конкурс цифровых рисунков и анимаций «Символ России»	январь
11	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальный патриотический квест «Солдатская смекалка»	февраль
12	Культурологическое направление	Виртуальная экскурсия «Виртуальный Белгород»	февраль
13	Духовно-нравственное направление	Мастер-класс «Подарок маме»	март
14	Здоровьесберегающее направление	Виртуальная игра-квест «Кто хочет стать пожарным?»	март
15	Экологическое направление	Круглый стол «Береги лес от пожара!»	апрель
16	Культурологическое направление	Мастер-класс «Путешествуем в Лондон с дополненной реальностью»	апрель
17	Гражданско-патриотическое направление	Виртуальная игра-квест «Танковое сражение»	май
18	Здоровьесберегающее направление	Виртуальный квест «Безопасные каникулы»	май
19	Работа с родителями	Родительское собрание	май

### Список используемой литературы

1. Маленкова П.И. Теория и методика воспитания - М., 2017;
2. Сластенин В.А. Методика воспитательной работы - изд.3-е-М, 2015;
3. Озорнина А.Г. Разговоры о важном - М., 2023;
4. Кузнецов А.П, Моя страна Россия. Символы Отечества - М., 2011.



### **Электронные ресурсы:**

1. [Государственный военно-исторический музей-заповедник «Прохоровское поле» \(xn----ctbjbwiaaccdifcs7d.xn--p1ai\)](http://xn----ctbjbwiaaccdifcs7d.xn--p1ai)
2. <https://evtoolbox.school/courses/arpostcard>
3. [правила поведения летом по безопасности смотреть онлайн видео от Инна в хорошем качестве. \(rutube.ru\)](https://rutube.ru)
4. [Дети и пожар - Рекомендации для детей - Главное управление МЧС России по Белгородской области \(mchs.gov.ru\)](http://mchs.gov.ru)
5. [Панорамы улиц на карте Белгорода — Яндекс Карты \(yandex.ru\)](https://yandex.ru/maps)