

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ЧЕЛЯБИНСКОЙ
ОБЛАСТИ»
ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК "КВАНТОРИУМ" Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО
На заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 135 от «15» июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ»
Челябинской области
Халамов В.Н.
Приказ № 33/ср от «15» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«UX UI ДИЗАЙН»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Срок освоения программы: полгода (36 часов)
Возрастная категория обучающихся: 12 - 17 лет

Автор-составитель: Ляшева Анастасия Дмитриевна
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе	4
1.3 Цель и задачи программы	6
1.4 Содержание программы	7
1.5 Учебный план	8
1.6 Планируемые результаты	9
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	11
2.1 Календарный учебный график	11
2.2 Условия реализации программы	11
2.3 Форма аттестации	13
2.4 Оценочные материалы	13
2.5 Методические материалы	13
2.6 Воспитательный компонент	14
2.7 Информационные ресурсы и литература	14

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

В современном мире компьютерная графика все шире используется в самых различных отраслях человеческой деятельности: от рекламы - до космических исследований, от игры - до серьёзных научных экспериментов. Всё чаще можно услышать словосочетание «компьютерный художник», «компьютерный дизайнер».

Специальную область информатики, занимающуюся методами и средствами создания и обработки изображений с помощью программно-аппаратных вычислительных комплексов, называют *компьютерной графикой*. Она охватывает все виды и формы представления изображений, доступных для восприятия человеком либо на экране монитора, либо в виде копии на внешнем носителе (бумага, киноплёнка, ткань и прочее). Визуализация данных находит применение в самых разных сферах человеческой деятельности, например, медицина (компьютерная томография), научные исследования, моделирование тканей и одежды, опытно-конструкторские разработки.

На специализацию в отдельных областях указывают названия некоторых разделов: инженерная графика, научная графика, Web-графика, компьютерная полиграфия и прочие. На стыке компьютерных, телевизионных и кинотехнологий образовалась область компьютерной графики и анимации.

Дополнительная общеразвивающая программа «UX UI дизайн» разработана в детском технопарке «Кванториум» г. Магнитогорска согласно требованиям, следующих нормативных документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Распоряжения Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г.;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Указа Президента Российской Федерации «Стратегия научно технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N*143);
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Паспорта приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

- Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «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»);
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 - 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);
- Закона Челябинской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области»;
- Устава ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

Актуальность программы: Материал курса позволяет освоить знания и основные возможности современных графических пакетов по прототипированию интерфейсов сайтов и приложений, свободно пользоваться их инструментарием для воплощения задуманных идей.

Курс призван развить умения использовать графические программы для представления информации, предназначен для прикладного использования обучающимися в профессиональной деятельности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том что, ее освоение поможет сформировать и развить творческие способности, пространственное мышление. А также прохождение курса способствует профессиональному самоопределению подростка. UX UI-дизайн обеспечивает формирование общих компетенций по профессии или специальности.

Отличительная особенность программы заключается в простом и ясном, доступном для понимания детей среднего школьного возраста руководстве по использованию инструментов и возможностей в Figma, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций дизайна интерфейсов и пользовательского опыта.

Адресат программы: В группу идет набор детей 12 - 17 лет. Специальных умений от учащихся не требуется.

Форма обучения: Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

Срок реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «UX UI дизайн» - 36 часов (полгода). Начало занятий групп согласно учебному плану сентябрь. Состав групп - постоянный, количество обучающихся 14 человек.

Объем учебной нагрузки – 36 часов: 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия составляет 2 академических часа. Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых)
- 40 минут – рабочая часть;

Направленность: техническая.

Язык освоения программы: русский.

Особенности реализации программы: программа основана на системно-деятельностном подходе, большая часть времени отводится практической деятельности, способствующей развитию

творчества и достижению высоких результатов в области информационно-коммуникационных технологий.

Форма организации занятий: групповая, индивидуально-групповая,

Методы обучения: наглядный, практический, проблемно-поисковый.

1.2 Сведения о программе

Название программы	UX UI дизайн
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	36 часов
Количество занятий в неделю	1 раз в неделю по 2 часа
Цель, задачи	<p>Цель данного курса: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.</p> <p>Задачи курса:</p> <p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;- научить работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);- сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Adobe XD и Figma- познакомить учащихся с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, перспективой, основами композиции. <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей- развить навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;- развить креативное мышление учащихся;- развить визуальный опыт (насмотренность) учащихся;- развить творческие способности обучающихся; <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none">- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;- воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;- прививать культуру организации рабочего места;- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
Краткое описание программы	Во время освоения программы обучающиеся учатся работать в графических редакторах Adobe Xd и Figma. Знакомятся с основами Web-дизайна и основами прототипирования приложений. После окончания курса обучающийся сможет самостоятельно создать прототипы интерфейсов приложений и сайтов.
Первичные знания,	К занятиям могут приступать все желающие, имеющие

<p>необходимые для освоения программы</p>	<p>первоначальные компьютерные знания: прошедшие обучение в группе «Компьютерная грамотность», знающие структуру строения информации и умеющие создавать и сохранять документ в приложениях Microsoft Office.</p>
<p>Результат освоения программы</p>	<p><i>Обучающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – умение обрабатывать графическую информацию; – умение работать с растровой и векторной графикой; – умение работать в графическом редакторе Adobe Xd; – умение работать в графическом редакторе Figma; <p><i>Развивающие:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – Появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей; – Развитие навыка работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений; – Развитие креативного мышления учащихся; – Появление визуального опыта (насмотренности) у учащихся; – Развитие творческих способностей у учащающихся; <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности; – появление стремления к получению качественного законченного результата; – проявление к культуре организации рабочего места; – бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
<p>Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие</p>	<p>Чемпионат Профессионалы Региональный конкурс по информационным технологиям «IT-отражение»</p>
<p>Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы</p>	<p>Графическая станция с предустановленной ОС -15шт Монитор 27 -15шт Акустическая система 5.1 -1шт Графический планшет формат А4, угол наклона пера 60 градусов -15шт МФУ -1 Презентационное оборудование: Моноблочное интерактивное устройство -1 Напольная мобильная стойка для интерактивных панели с площадкой для крепления проекторов к стойке -1 Программное обеспечение: Операционная система (Windows) Офисное программное обеспечение Графический редактор (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign) Вспомогательное оборудование и аксессуары: Адаптер Lenovo DisplayPort to HDMI -2шт Сетевой удлинитель 3м (6 розеток) -10шт</p>

	<p>Мебель:</p> <p>Доска магнитно-маркерная настенная -1шт</p> <p>Стол учебный для размещения ПК-14шт</p> <p>Стул ученический -14шт</p> <p>Стол для учителя -1шт</p> <p>Кресло учителя СН-799 -1шт</p> <p>Кронштейн для настенного или потолочного крепления камер-4 шт</p> <p>Шкаф для хранения оборудования закрытый -1шт</p> <p>Корзина для мусора -1 шт</p>
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	<p>Отличительная особенность данной дополнительно образовательной программы в том что, она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными документами по дополнительному образованию.</p> <p>Развитие программы основана на системно-деятельном подходе, большая часть времени отводится практическому обучению.</p>

1.3 Цель и задачи программы

Настоящая программа занятий курса «UX UI дизайн» является примерной и носит вариативный характер. В зависимости от навыков учащихся, преподаватель может вносить изменения: сокращать материал по одной теме, увеличивать по другой, вносить новые задания, но при этом обязательно реализовывать **цель** данного курса: развитие интеллектуальных и творческих способностей детей и подростков через информационную культуру.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд педагогических, развивающих и воспитательных задач:

Обучающие:

- познакомить учащихся с графической информацией и ее обработкой;
- научить работать с двумя видами графической информации (растровой и векторной);
- сформировать знания, умения и навыки учащихся, необходимые для работы на современных компьютерах с графическими пакетами программ Adobe XD и Figma
- познакомить учащихся с различными видами изобразительного искусства, светотенью, цветоведением, основами композиции.

Развивающие:

- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие технических способностей
- развить навыки работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;
- развить креативное мышление учащихся;
- развить визуальный опыт (насмотренность) учащихся;
- развить творческие способности у учащихся;

Воспитательные:

- поощрять целеустремленность, усердие, настойчивость, оптимизм, трудолюбие, аккуратность;
- воспитать у учащихся стремление к получению качественного законченного результата;
- прививать культуру организации рабочего места;
- воспитывать бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям;
-

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Знакомство с UX UI-дизайном

Тема 1.1 Вводное занятие. Что такое UX/UI? Чем занимается UX/UI дизайнер.

Теория Техника безопасности. Устройство компьютера. Клавиатура. Организация хранения информации в компьютере. Работа с приложениями, документами, папками, ярлыками. Узнаем что такое UX/UI-дизайн где используется, и где применяться.

Тема 1.2 Знакомство с трендами и направлениями UX UI-дизайна

Практика Создание папки с понравившимся референсами для использования в будущих работах. Изучение референсов для дальнейшей работы.

Тема 1.3 Что такое тех. задание и мудборд?

Теория Знакомство с понятиями: тех задание и мудборд. Ответ на вопрос, зачем дизайнер собирает эту информацию перед созданием проекта.

Раздел 2. Назначение и возможности онлайн редактора Figma

Тема 2. 1 Figma знакомство с интерфейсом: как работать в программе. Основные функции, работа со слоями, масками, группами.

Теория Знакомство с программой и её интерфейс. Ознакомление с палитрой инструментов. Обсуждение заданий и кейсов на будущее.

Тема 2.2 Работа с тех. заданием: учимся составлять план работы

Практика Разбор поставленной задачи на урок. Самостоятельное создание тех. Задания по образцу.

Тема 2.3 Создание мудборда по техзаданию. Поиск референсов.

Практика С прошлого урока у детей осталось тех. Задание, им нужно теперь найти подходящие референсы и создать подробный мудборд к будущей работе.

Раздел 3. Работа в программе Adobe XD

Тема 3.1 Разбор программы Adobe XD. Просмотр примеров работ

Теория Разбираемся с особенностями программы, а так же смотрим интересные аналоги.

Тема 3.2 Разбор тех. задания для будущего сайта с анимационными элементами

Практика Создаем самостоятельно тех. задание для будущего проекта.

Тема 3.3 Сбор компонентов для сайта (изображения, текст)

Практика Создание папки со всем необходимым для будущей работы. В нее нужно поместить все изображения и текст, которые будут на макете сайта.

Тема 3.4 Создание прототипа сайта

Практика Создание прототипа сайта по уже созданному тех. заданию.

Тема 3.5 Назначение анимации в макете

Практика Назначение анимации всем кнопкам и страницам приложения.

Раздел 4. Работа над итоговым приложением

Тема 4.1 Создание тех. задания для будущего интерфейса.

Практика Создание тех. задания с описанием будущего приложения.

Тема 4.2 Разработка дизайна.

Практика Работа над дизайном интерфейса.

Тема 4.3 Работа с анимацией макета.

Практика Создание анимации для презентации итоговой работы.

Тема 4.4 Итоговое тестирование.

Практика Подведение итогов обучения. Итоговый тест.

1.5 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля, темы	Количество часов			Форма аттестации\ контроля
		всего	практика	теория	
Раздел 1. Знакомство с UX UI-дизайном		6	2	4	
1	Тема 1.1 Вводное занятие. Что такое UX UI? Чем занимается UX UI дизайнер.	2	-	2	Викторина «Знакомство с графическим дизайном»
2	Тема 1.2 Знакомство с трендами и направлениями UX UI-дизайна	2	2	-	Устный опрос
3	Тема 1.3 Что такое тех. задание и мудборд?	2	-	2	Устный опрос
Раздел 2. Назначение и возможности онлайн редактора Figma		10	8	2	
4	Тема 2.1 Figma знакомство с интерфейсом: как работать в программе. Основные функции, работа со слоями, масками, группами.	2	2	-	Устный опрос
5	Тема 2.2 Работа с тех. заданием, учимся составлять план работы	2	-	2	Тестирование
6	Тема 2.3.Создание мудборда по тех.заданию. Поиск референсов	2	2	-	Практическое задание
7	Тема 2.4 Разработка лендинга	4	4	-	Практическое задание
Раздел 3. Работа в программе Adobe XD		10	8	2	
8	Тема 3.1 Разбор программы Adobe XD. Просмотр примеров работ	2	-	2	Устный опрос
9	Тема 3. 2 Разбор тех. задания для будущего сайта с анимационными элементами	2	2	-	Практическое задание
10	Тема 3.3. Сбор компонентов для сайта (изображения, текст)	2	2	-	Практическое задание
11	Тема 3.4 Создание прототипа сайта	2	2	-	Практическое задание
12	Тема 3.5 Назначение анимации в макете	2	2	-	Практическое задание
Раздел 4. Работа над итоговым приложением		10	10	-	
13	Тема 4 .1 Создание тех. задания для будущего интерфейса.	2	2	-	Практическое задание
14	Тема 4.2 Разработка дизайна	4	4	-	Практическое задание
15	Тема 4.3 Работа с анимацией макета	2	2	-	Практическое задание
16	Тема 4.4 Итоговое тестирование	2	2	-	Тестирование
Итого		36	28	10	

1.6 Планируемые результаты

Прогнозируемые результаты способы их проверки заключаются в том, что обучающийся в ходе образовательного процесса должен приобрести знания и умения. А также предполагается отслеживать данные знания и умения различными способами учета знаний, умений, например,

практические работы, оценивание выполнения разработанных приложений, устные опросы, защита практических работ, оценивание презентаций.

Обучающие:

- умение обрабатывать графическую информацию;
- умение работать с растровой и векторной графикой;
- умение работать в графическом редакторе Adobe Xd;

умение работать в графическом редакторе Figma;

Развивающие:

- Появление творческой активности через индивидуальное раскрытие технических способностей;
- Развитие навыка работы с инструментальными средствами проектирования и разработки приложений;
- Развитие креативного мышления учащихся;
- Появление визуального опыта (насмотренности) у учащихся;
- Развитие творческих способностей у учащающихся;

Воспитательные:

- развитие целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- появление стремления к получению качественного законченного результата;
- проявление к культуре организации рабочего места;
- бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

2 Организационно-педагогические условия реализации общеразвивающей программы

2.1 Календарный учебный график

Полгода обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	18	36	1 раз в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в светлом помещении с хорошей вентиляцией. Для продуктивной работы с проектором используется зональное освещение аудитории. Экран проектора затемнен, а рабочие места учеников достаточно освещены.

Наименование	Количество (из расчета на 14 учащихся), шт.
<i>Профильное оборудование:</i>	
Графическая станция с предустановленной ОС	15
Монитор 27	15
Акустическая система 5.1	1
Графический планшет формат А4, угол наклона пера 60 градусов	15
МФУ	1

<i>Презентационное оборудование:</i>	
Моноблочное интерактивное устройство	1
Напольная мобильная стойка для интерактивных панели с площадкой для крепления проекторов к стойке	1
<i>Программное обеспечение</i>	
Операционная система (Windows)	
Офисное программное обеспечение	
Графический редактор (Adobe Photoshop, Figma)	
<i>Вспомогательное оборудование и аксессуары:</i>	
Адаптер Lenovo DisplayPort to HDMI	2
Сетевой удлинитель 3м (6 розеток)	10
<i>Мебель:</i>	
Доска магнитно-маркерная настенная	1
Стол учебный для размещения ПК	14
Стул ученический	14
Стол для учителя	1
Кресло учителя СН-799	1
Кронштейн для настенного или потолочного крепления камер	4
Шкаф для хранения оборудования закрытый	1
Корзина для мусора	1

Кадровое обеспечение

- требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;

- особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации;

- прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью;

- необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом;

- необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Информационное обеспечение:

Для реализации общеразвивающей программы «UX UI дизайн» используются следующие материалы:

- дидактические материалы;
- методические материалы;
- фото-материалы;
- видео-материалы;
- интернет источники.

2.3 Форма аттестации

Программой предусмотрены следующие виды контроля.

Предварительный контроль проводится в первые дни обучения блока в форме викторины или опроса с целью определения уровня развития обучающихся, их технических и творческих способностей.

Текущий контроль проводится в следующих формах: опрос, компьютерное тестирование, решение кейсов, выполнение практических заданий, выставки проектов после прохождения каждого модуля.

Итоговый контроль определяет изменения уровня развития обучающихся, сформированности предметных и личностных компетенций, получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и методов обучения.

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учета результатов по итогам выполнения итогового теста. Тест состоит из 10 вопросов, каждый вопрос оценивается по 10 бальной шкале

2.4. Оценочные материалы

Для отслеживания результативности процесса обучения осуществляется:

Аттестация по итогам освоения программы учащихся осуществляется по 100 бальной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание критериев:

«высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

При оценивании достижений планируемых результатов используются следующие формы, методы и виды оценки:

- кейсы (проекты), практические работы (для промежуточного и итогового оценивания обучающихся);
- тесты (обобщающее занятие по завершению разделов и по итогам года);
- анализ деятельности обучающихся по критериям (для промежуточного оценивания).

2.5 Методические материалы

Методы обучения: В образовательном процессе используются следующие методы: кейс-методы, словесные (беседа, опрос и т. д.), метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой), наглядные (демонстрация схем, таблиц, инфографики, презентаций и т. д.), практические (практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций, показ учителем готовой модели и т. д.), метод проектов.

Форма организации учебного процесса:

Учебный процесс происходит в групповой и индивидуально групповой деятельности.

Формы организации учебного занятия:

Познавательные задачи, учебные дискуссии, создание ситуации новизны, ситуации гарантированного успеха, лекции, мастер-классы.

Образовательные технологии:

Технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения.

Дидактические материалы:

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

Для обеспечения наглядности и доступности изучаемого материала используются наглядные пособия следующих видов:

- объёмный (макеты и муляжи растений и их плодов, технических установок и сооружений, образцы изделий);
- схематический или символический (таблицы, схемы, рисунки, чертежи, шаблоны и т.п.).

2.6. Воспитательный компонент

Общей **целью воспитания** в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;

- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;

- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Перечень мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований
Сентябрь	Региональный	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
Октябрь	Региональный	Конкурс полезного устройства, приуроченный к празднику «День пожилого человека»
Ноябрь	Всероссийский	Профоориентационное мероприятие «SkillCity»
Декабрь	Всероссийский	«Технологический диктант»

2.7. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Информационные ресурсы

1. Электронные образовательные ресурсы для УМК
<http://metodist.lbz.ru/iumk/informatics/er.php#bosova>
2. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов <http://school-collection.edu.ru/>
3. Ресурсы федерального центра информационно-образовательных ресурсов <http://fcior.edu.ru/>
4. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л. <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/3/>
5. Канал «Дизайнпросмотр» <https://www.youtube.com/channel/UCwhdOXBJuNWFXYNQid6ciw>
6. Методическая копилка учителя информатики <http://www.metod-kopilka.ru/>