

## **Обобщенное содержание адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ТехноМир за ЗОЖ»**

Программа имеет социально-гуманитарную и техническую направленности. Разработана для детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидностью, имеющих нарушения слуха, речи, ментальной сферы (легкой степени), опорно-двигательного аппарата, соматические заболевания.

Направлена на:

### Социально-гуманитарное направление:

- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья;
- социализацию и адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- формирование навыков самостоятельности;
- формирование навыков противодействия негативному влиянию социума и информационной среды;
- потребности в творческом познавательном досуге;
- развитие навыков к поиску самостоятельных решений в незнакомых жизненных ситуациях.

### Техническое направление:

- формирование и развитие технических способностей;
- удовлетворение индивидуальных потребностей в творческом, техническом, логическом, интеллектуальном и нравственном развитии;
- формирование и развитие основ учебной деятельности (умение принимать, формулировать цели и следовать им в процессе решения учебных задач, планировать свою деятельность, контролировать ее процесс, доводить его до конца, оценивать результаты, взаимодействовать с педагогами и сверстниками);
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития и технического труда обучающихся;
- знакомство с современными технологиями и профессиями технической направленности.

Занятия проводятся с использованием тренинговых и интерактивных форм деятельности детей, позволяющих:

- раскрыть творческий потенциал каждого ребенка,
- реализовать их потребности в самовыражении,
- овладеть навыками «ценностного» самостоятельного выбора,
- сформировать и закрепить потребность в сохранении своего здоровья.

На занятиях применяются соответствующие возможностям детей способы оценки их достижений, продуктов их деятельности.

Особое внимание уделяется индивидуальному подходу к детям, относящимся к определенным нозологическим группам, имеющим различный уровень адаптации в социуме, уровень технических знаний и подготовленности. Программа предполагает овладение навыками основ логики, коммуникации, командообразования, стрессоустойчивости, креативности, технической деятельности, выработки и формирования ключевых ориентиров, дает возможность каждому воспитаннику реально открыть для себя современный мир и достижений научно-технического прогресса, выбрать приоритетные направления, максимально реализовать свои технические способности и интересы, тем самым помогая утвердиться в социуме, что способствует профориентации, гармоничному развитию личности, закреплению навыков ЗОЖ.

Занятия учат детей различным приемам здоровьесбережения, общения, работы в команде, снятию эмоционального напряжения, противодействию негативного влияния «отрицательных» лидеров, работе на высокотехнологичном оборудовании и направлены на закрепление обучающимися, полученных знаний и навыков, развитие технических способностей и решение воспитательных задач.

В ходе усвоения детьми содержания программы учитывается уровень развития специальных умений и навыков, самостоятельности, умение работать в паре, команде и отдельно. Программа позволяет индивидуализировать образовательный процесс, расширяя знания, полученные обучающимися на уроках информатики, истории, физики, математики, технологии, рисования, музыки, ОБЖ и др.

Программа содержит:

1) **Пояснительную записку**, в которой отражены направленности программы, актуальность, отличительные особенности, адресат, психолого-педагогические характеристики детей с ОВЗ и детей-инвалидов по различным нозологическим группам, особые образовательные потребности обучающихся в соответствии с нозологическими группами, объем программы, форма обучения, методы обучения (общие и дифференцированные по нозологическим группам), типы занятий, формы проведения занятий, срок освоения программы, режим занятий, цель, задачи (обучающие, развивающие, воспитательные), уровни сложности, особенности организации учебного занятия, изучаемые модули.

## **2) Содержание программы.**

В каждый модуль включены темы по профилактике употребления наркотических средств, психотропных и иных психоактивных веществ, формированию культуры здорового и безопасного образа жизни среди обучающихся.

Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности:

1) «Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

2) «Базовый уровень» обеспечивает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний.

Каждый из двух уровней предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом психофизиологических особенностей.

#### Учебно-тематический план

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ</b>	<b>60</b>	<b>23</b>	<b>37</b>	
	<b>Стартовый уровень</b>				
1.1.	Введение в курс. Общие понятия информационных технологиях. Командообразование	2	2	0	Анкетирование, опрос, тренинг
1.2	История компьютеров. IT и здоровье человека	2	1	1	Опросы, игра
1.3.	Устройство персонального компьютера	2	1	1	Опрос, деловая игра
1.4	Мультимедийные устройства	2	1	1	Опрос, кроссворд
1.5.	Операционная система	2	1	1	Опрос, практическое задание, квест-игра
1.6.	Текстовый редактор	4	1	3	Опрос, деловая игра
1.7.	Приемы работы с текстом	4	1	3	Практическое задание
1.8.	Редактор презентаций	4	2	2	Самостоятельная работа
1.9.	Основы и методы работы в Excel	2	1	1	Викторина
	<b>Базовый уровень</b>				
1.10.	Основы рисунка.	2	1	1	Практическое задание.
1.11.	Основы фотографии	6	2	4	Фотовыставка «Моя фотография»

1.12.	Работа с графикой	2	1	1	Деловая игра, практическое задание
1.13.	Художественная графика	2	1	1	Тестирование
1.14.	Компьютерная графика	4	1	3	Создание плаката по теме «Кластер»
1.15.	Растровая графика	4	1	3	Тестирование, практическое задание
1.16.	Работа в сети Интернет.	4	2	2	Практическое задание, опрос
1.17.	Информационная безопасность. Социум и его влияние	2	1	1	Практическое задание, опрос Тренинг
1.18.	Основы логики.	2	1	1	Решение логических задач
1.19.	Знакомство с профессиями в IT-сфере.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
1.20.	Проект. Создание проекта	4	0	4	Подготовка проекта.
1.21.	Аттестация по теме «Информационные технологии»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
<b>2.</b>	<b>Модуль 2. «VR/AR и ЗОЖ»</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
	<b>Стартовый уровень</b>				
2.1.	Технологии и организация создания виртуальной реальности. Путь к здоровью	2	1	1	Опрос
2.2.	Технология дополненной реальности	2	1	1	Опрос, деловая игра.
2.3.	Устройства VR/AR (оборудование)	2	1	1	Опрос, интерактивное упражнение
2.4.	VR- и AR-приложения.	2	1	1	Самостоятельная работа
2.5.	Смешанная реальность	2	1	1	Тестирование
2.6.	О современных технологиях и компьютерных играх с поддержкой VR. Влияние компьютерных игр на человека	2	2	0	Опрос, практическая работа

	<b>Базовый уровень</b>				
2.7.	Видеорепортаж	4	1	3	Опрос, презентация практической работы
2.8.	Видеомонтаж	4	1	3	Опрос, презентация практической работы
2.9.	Знакомство с профессиями VR/AR сферы. Стрессоустойчивость.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
2.10.	Аттестация по теме «Виртуальная и дополненная реальность»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
<b>3.</b>	<b>Модуль 3. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ</b>	<b>40</b>	<b>14</b>	<b>26</b>	
	<b>Стартовый уровень</b>				
3.1.	Основы промышленного дизайна. Самостоятельность и «правильный» выбор	2	1	1	Опрос, практическое задание Решение кейса
3.2.	Творческое воображение в технической деятельности	2	0	2	Выполнение практических упражнений
3.3.	Работа с графическими редакторами	2	1	1	Практическая работа
3.4.	Графическое проектирование и художественное конструирование	2	1	1	Опрос, практическое задание. Проектная деятельность
3.5.	Макетирование	2	1	1	Решение проблемной ситуации «Мозговой штурм»
	<b>Базовый уровень</b>				
3.6.	Изучение и применение основ промышленного дизайна на практике	2	1	1	Самостоятельное задание
3.7.	Проектирование в 3D-редакторе	2	1	1	Письменный опрос, практическое задание
3.8.	Создание 3D модели	6	2	4	Анкетирование, демонстрация работ, фотоотчет
3.9.	Программа Magical Voxel	10	1	9	Практические задания

3.10.	Зелёная энергетика Исторические этапы развития энергетики ТЭС, ГЭС, АЭС	4	2	2	Тестирование. Экологический рисунок.
3.11.	ЗОЖ и успешности в жизни	2	1	1	Тренинг
3.12.	Знакомство с профессиями в сфере промдизайна. Креативность.	2	2	0	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
3.13.	Аттестация по теме «Введение в промышленный дизайн»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
4.	<b>Модуль 4. Hi-Tech и ЗОЖ</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
	<b>Стартовый уровень</b>				
4.1.	Знакомство с основными понятиями и оборудованием Hi Tech	2	1	1	Опрос, практическое задание
4.2.	Аддитивные и лазерные технологии	2	1	1	Опрос, практическое задание
4.3.	Основы фрезерной обработки изделий	2	1	1	Практическое задание
4.4.	Решение задач с помощью двоичного кода. Эмоциональный интеллект и эмпатия.	2	1	1	Решение тестовых заданий
	<b>Базовый уровень</b>				
4.5.	Основы программирования Искусственный интеллект и ЗОЖ	6	2	4	Практические задания
4.6.	Знакомство с профессиями Hi-Tech сферы. Образование и общение.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
4.7.	Аттестация по теме «Hi- Tech»	2	0	2	Тестирование. Практическое задание
5.	Итоговое занятие.	2	0	2	Итоговое задание. Защита проектов. Выставка работ (артефактов). Рефлексия
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>54</b>	<b>90</b>	

**3) Содержание учебно-тематического плана включает** дифференцированные теоретические и практические задания 1,2,3 уровней. Материал программы учитывает особенности здоровья различных нозологических и возрастных групп.

Модуль «**IT и ЗОЖ**» направлен на приобретение обучающимися знаний в сфере командообразования, информационных технологий и влияния IT на здоровье человека. Знакомит с основными правилами работы в команде, влиянием IT на здоровье, правилами работы на компьютере, внутренним устройством компьютера (из чего состоит и как работает), с идеями создания и программирования простейших устройств. Обучающиеся получают представление об ответственности каждого участника команды при работе над проектом, важности соблюдения норм поведения, узнают о том, как сохранить здоровье (в том числе при работе на компьютере), как избежать негативного влияния социума (профилактика употребления ПАВ), познакомятся с современными инструментами быстрого прототипирования и программирования микроконтроллерной техники, с работой мультимедийных устройств и использованием различных способов передачи информации, операционными системами и базовыми программами операционных систем, с современными профессиями IT (требованиям к здоровью и компетенциям).

Модуль «**VR/AR и ЗОЖ**» знакомит с методами по укреплению здоровья, развитию самостоятельности, устройствами и технологиями VR/AR, способствует развитию навыков пространственного мышления, четкости движений, развитию интереса к профессиям технической направленности. Обучающиеся знакомятся с методами стрессоустойчивости, преодоления психологических затруднений, правилами полезного питания, осваивают объемную визуализацию, работают с виртуальной (VR), дополненной (AR) и смешанной (MR) реальностями, учатся снимать и монтировать панорамные видео, работать по техническому заданию и предлагать собственные решения, знакомятся с существующими современными профессиями VR/AR (требованиями к здоровью и компетенциям).

Модуль «**Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ**» позволяет получить знания в области противодействия негативным факторам социальной среды, креативного и творческого воображения, объемнопространственного и графического проектирования; знакомит с передовым отечественным и зарубежным опытом в области «Зелёной энергетики», художественного конструирования, компьютерного моделирования с помощью специальных программ; предоставляет возможность принять участие в решении моделируемых проблемных ситуаций, конструировании изделий с применением новых информационных технологий, в поиске наиболее рациональных вариантов решений конструкционно-отделочных материалов и деталей внешнего оформления. Обучающиеся, решая ситуативные задачи получают опыт анализа проблем, принятия решений и самостоятельного выбора; работая на современном оборудовании (3D принтеры, графические планшеты и т.д.), выполняя реальные инженерные задачи, приобретут изобретательские умения в формате

игропрактик, попробуют себя в профессиях сферы промышленного дизайна, приобретут общесоциальные и ЗОЖ компетенции.

Модуль «**Hi Tech и ЗОЖ**» инженерия, изобретательство, интеллект, лазерные технологии, аддитивные технологии, станки с ЧПУ, электронные компоненты. В модуле рассматриваются вопросы эмоционального и искусственного интеллектов, эмпатии, образования и общения. Hi Tech позволяет расширить технический кругозор, развить конструкторские способности обучающихся, способствует их профессиональному самоопределению и направлен на подготовку к самостоятельной и командной работе над техническими проектами. Программа реализуется на высокотехнологичном оборудовании мобильного технопарка, знакомит с профессиями Hi-Tech сферы, формирует общесоциальные и ЗОЖ компетенции.

### **Примеры содержания учебно-тематического плана:**

#### Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ

##### Тема № 1.2. История компьютеров. IT и здоровье человека.

*1, 2, 3 уровни. Теория:* История создания и развития компьютера. Поколения ЭВМ. Персональные компьютеры сегодня. Изобретения в мире компьютеров. Влияние IT на здоровье человека. Плюсы и минусы.

*1 уровень. Практика:* Поиск сходств и различий между компьютером первого поколения и современного. Составление карты положительного и отрицательного влияния IT на здоровье человека.

*2, 3 уровни. Практика:* Поиск сходств и различий между компьютером первого поколения и современного, графическое проектирование ЭВМ будущего. Составление карты положительного и отрицательного влияния IT на здоровье человека.

*1, 2, 3 уровни. Форма контроля:* опрос, игра.

##### Тема №1.17. Информационная безопасность. Социум и его влияние.

*1, 2, 3 уровни. Теория:* Кибербезопасность как профессия. Рассмотрение безопасности сети Интернет (виды угроз, механизм распространения и формы проявления компьютерных вирусов). Социум и его роль в формировании личности. Основные факторы социализации и правила поведения. Взаимодействие социума и личности. Влияние социальной среды. Социальная среда и медиа.

*1, 2, 3 уровни. Практика:* Использование ресурсов интернета как средства работы. Работа с антивирусными программами. Тренинг по предупреждению негативного влияния социума. Решение социальных ситуаций - кейсовые задания.

*1, 2, 3 уровни. Форма контроля:* практическое задание, опрос.

#### Модуль 2. VR/AR и ЗОЖ

Тема №2.1. Технологии и организация создания виртуальной реальности. Путь к здоровью.



*1,2 уровни. Теория:* История, актуальность и перспективы виртуальной реальности. Изучение понятий виртуальной реальности. Рассмотрение основных принципов работ VR. Изучение датчиков и их функций. Как сохранить здоровье. Факторы, влияющие на здоровье. Здоровое питание. Влияние VR и AR на психику человека. VR/AR технологии: применение на практике в медицине, образовании и других сферах.

*3 уровень. Теория:* Правила работы с устройствами VR. Изучение составляющих шлема. Обсуждение игр, где можно строить свои миры с помощью шлема VR. Техника безопасности при работе с оборудованием. Как сохранить здоровье. Факторы, влияющие на здоровье. Здоровое питание. VR/AR технологии: применение на практике в медицине, образовании и других сферах.

*1 уровень. Практика:* Поиск в интернете информации по современным устройствам VR. Управление системой VR. Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ. Решение VR - сценариев: «Правила безопасного поведения пешеходов», «Правила поведения при обнаружении в общественных местах неизвестных вещей и предметов».

*2 уровень. Практика:* Организация создания эффекта полного погружения в виртуальный мир. Решение VR - сценариев: «Правила оказания первой помощи при солнечном ударе», «Правила оказания первой помощи при обморожениях и общем переохлаждении».

*3 уровень. Практика:* Организация создания эффекта полного погружения в виртуальный мир. Интеллектуальная карта использования VR/AR в профилактике вредных привычек и пропаганде ЗОЖ.

*1, 2, 3 уровни. Форма контроля:* опрос. Презентация работы.

Тема № 2.6. О современных технологиях и компьютерных играх с поддержкой VR. Влияние компьютерных игр на человека

*1,2,3 уровни. Теория:* Изучение современных разработок в автомобильной промышленности с поддержкой VR/ AR. Рассмотрение игр с поддержкой VR, "взгляд в будущее". Компьютерные игры приносят пользу или вред здоровью? Виды видеоигр. Как не стать «рабом» видеоигр.

*1,2,3 уровень. Практика:* Создание чертежа-схемы взаимодействия пилота - машины и очков дополненной реальности. Использование очков виртуальной реальности, посещение виртуального музея. Мини сценарий для игры по сохранению здоровья («Мой отдых», «Любимое блюдо», «Живая вода»).

*1,2,3 уровни. Форма контроля:* опрос, презентация работы.

Модуль 3. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ

Тема № 3.1. Основы промышленного дизайна. Самостоятельность и «правильный» выбор.

*1,2,3 уровни. Теория:* Изучение базовых понятий промышленного дизайна (определение промдизайна, перспективы и тд). Обсуждение отличий между плоским рисунком и объёмным. Сравнение объектов на переднем и дальнем планах; как меняется восприятие размера объекта по мере его отдаления от человека. Понятия:

самостоятельность, критичность, ответственность. Профилактика вредных привычек. Как сделать правильный выбор?

*1,2,3 уровни. Практика:* Дизайнерский скетчинг (создание перспективы в виде рисунка на бумаге). Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде».

*1,2,3 уровни. Форма контроля:* Опрос, практическое задание. Ответ на кейс.

### Тема № 3.11. ЗОЖ и успешность в жизни.

*1,2,3 уровни. Теория:* Здоровый образ жизни, правильное питание, психологический комфорт. Влияние ЗОЖ на отношения с окружающими. Важность поиска хобби в жизни. Самодисциплина и самоконтроль. ЗОЖ и будущая карьера.

*1,2,3 уровни. Практика:* Тренинг. Правила разработки плана дня, обучение умению правильно распределять время. Разбор советов для поддержания здорового образа жизни.

*1,2,3 уровни. Форма контроля:* Психологическое тестирование.

### Модуль 4. Hi-Tech и ЗОЖ

#### Тема № 4.5. Основы программирования. Искусственный интеллект (ИИ) и ЗОЖ.

*1 уровень. Теория:* Введение в программирование на Python. Ввод и вывод данных. Что такое Пайтон? Ресурсы для написания кода. Понятие ИИ. Сферы применения ИИ (с/х, медицина, дорожное хозяйство, образование и т.д). Составление программ тренировок ИИ. Как ИИ поможет поддержать здоровый образ жизни. Польза чат-ботов.

*2 уровень. Теория:* Введение в программирование на Python. Ввод и вывод данных. Что такое Пайтон и ресурсы для написания кода. Переменные и типы данных, правила для переменных в Python. Функции Print, int, input, математические операции. Понятие и сферы применения ИИ. ИИ в гаджетах. Составления программ тренировок ИИ. Программное обеспечение устройств для фитнеса. Анализ показаний устройств для фитнеса: на что обращать внимание, как правильно отслеживать свои показатели и активность.

*3 уровень. Теория:* Введение в программирование на Python. Ввод и вывод данных. Что такое Пайтон и ресурсы для написания кода. Переменные и типы данных, правила для переменных в Python. Функции Print, int, input, математические операции. Что такое условные конструкции, для чего нужны if и else. «Python (withTurtle)» проект с поддержкой «библиотеки черепашки». Понятие и сферы применения ИИ. Как ИИ поможет поддержать здоровый образ жизни. ИИ в гаджетах. Польза чат-ботов. Мобильные приложения на базе ИИ для составления программ тренировок и ЗОЖ. Анализ показаний устройств для фитнеса: на что обращать внимание, как правильно отслеживать свои показатели и активность.

*1 уровень. Практика:* Создание калькулятора и программы проверки пароля. Составление с помощью ИИ программ тренировок по заданным параметрам: вес, рост, питание, нагрузки, время и т.д. Постановка полезных целей.

*2 уровень. Практика:* Создание калькулятора, программы проверки пароля, условной конструкции с несколькими вариантами. Составление с помощью ИИ программ тренировок по заданным параметрам: вес, рост, питание, нагрузки, время и т.д. Чат-бот как инструмент улучшения физической активности, рациона питания и сна.

*3 уровень. Практика:* Создание калькулятора, программы проверки пароля, условной конструкции с несколькими вариантами. Написание программы проверки возраста человека. Обучение рисованию геометрических фигур посредством написания программы с поддержкой библиотеки Turtle. Составление с помощью ИИ программ тренировок с учетом индивидуальных особенностей обучающегося: вес, рост, питание, нагрузки, время и т.д. Чат-бот как инструмент улучшения физической активности, рациона питания и сна. Правильность постановки полезных целей.

*1,2,3 уровни. Форма контроля:* практические задания.

Тема № 4.6. Знакомство с профессиями Hi-Tech сферы. Образование и общение.

*1,2,3 уровни. Теория:* Изучение основных личностных особенностей, компетенций, требований к здоровью, образованию специалистов Hi-Tech. Требования и ограничения данной профессии. Почему так важно получить хорошее образование. Типы учебных заведений. Формы образования. Общение. Дружба. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями. Как технологии меняют образование. Использование ИИ в образовании.

*1,2,3 уровни. Практика:* изучение приложения для помощи с домашними заданиями и в разрешении противоречивых ситуаций в общении. Профорientационное и психологическое тестирование. Тренинг.

*1,2,3 уровни. Форма контроля:* опрос, профорientационное и психологическое тестирование.

#### **4) Планируемые результаты и способы определения результативности образовательного процесса.**

В разделе отражены направления по планируемым результатам для обучающихся и компетенции: ценностно-смысловые, учебно-познавательные и социально-трудовые, социальный и креативный компоненты, общекультурные и информационные, коммуникативные и личностные компетенции самосовершенствования, компетенции здоровьесбережения.

В том числе отдельно для каждого модуля: универсальные компетенции (Soft skills) и предметные компетенции (Hard skills).

#### **5) Организационно-педагогические условия реализации программы**

включают: материально-техническое обеспечение и особенности создания необходимых условий для обучающихся различных нозологических групп, материально-техническое обеспечение учебного процесса (учебный кабинет, сеть интернет, оборудование), кадровое обеспечение и требования к сотрудникам.

## **6) Формы аттестации (контроля) обучающихся.**

Система контроля знаний и умений учащихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий по модулям.

1. Первичное и итоговое анкетирование обучающихся.

2. Промежуточный контроль: зачётная работа (проектная деятельность, выполнение индивидуальных и групповых проектов, практических заданий различных уровней сложности; решение кейсов; тренинги; решение ситуационных задач, направленных на проверку умения использовать приобретенные знания на практике; участие в конкурсах, выставках, ярмарках, фестивалях; деловые игры; опрос и т.д.)

3. Итоговый контроль: анкетирование, тестирование; защита проекта; практическое задание; фотоотчет; интернет-выставка; демонстрация работ.

Методы отслеживания результативности осуществляется с помощью педагогического наблюдения в ходе занятий; педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, тренингов, опросов, решения кейсов, выполнения обучающимися творческих заданий и реализация проектов, участия в мероприятиях и т.д., мониторинга, рефлексии.

Для анализа результативности обучения по данному курсу в начале, после завершения модулей и конце учебного года проводится диагностика уровня фактических знаний и умений каждого обучающегося, при этом используется наблюдение, контроль, оценочные материалы, анализ результатов участия в проектах, конкурсах, выставках и др.

Промежуточный контроль результата проектной деятельности осуществляется по итогам выполнения групповых и индивидуальных заданий, а также по итогам самостоятельной работы участников команды. Итоговый контроль состоит в решении заданий, публичной демонстрации результатов проектной деятельности и его презентации, выставке работ.

## **7) Методические материалы.**

Применяются соответствующие возможностям и потребностям обучающихся современные технологии, методы, приемы, формы организации учебной работы.

В программе описаны формы организации образовательного процесса, формы организации занятия, методы обучения, педагогические технологии, виды методической продукции, дидактические материалы, алгоритм учебного занятия, методическое обеспечение программы.

**8) Список литературы** систематизирован по модулям для педагогов, родителей и обучающихся, представлены ссылки на интернет-ресурсы.

**9) Представлен перечень нормативно-правовых документов для разработки адаптированных дополнительных общеобразовательных программ и организации обучения.**

10) **Оценочные материалы** разработаны отдельно для каждого модуля и для итоговой проверки знаний, включают задания трех уровней сложности.

### Примеры заданий

#### Модуль 2. Виртуальная и дополненная реальность

№ п/п	1 уровень (начальный) – 3 балла за ответ	2 уровень (средний) - 4 балла за ответ	3 уровень (высокий) - 5 баллов за ответ
1	<p><b>Что такое виртуальная реальность?</b></p> <p>А) среда, в реальном времени дополняющая физический мир, каким мы его видим, цифровыми данными с помощью каких-либо устройств</p> <p>Б) это погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий.</p> <p>В) технология беспроводной локальной сети с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11</p>	<p><b>Что такое виртуальная реальность?</b></p> <p>А) среда, в реальном времени дополняющая физический мир, каким мы его видим, цифровыми данными с помощью каких-либо устройств</p> <p>Б) это погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий.</p> <p>В) технология беспроводной локальной сети с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11</p>	<p><b>Что такое виртуальная реальность и что Вы о ней знаете?</b></p> <p><i>Виртуальная реальность - это полное погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий, в котором можно перемещаться.</i></p>
2	<p><b>Что такое дополненная реальность?</b></p> <p>А) технология беспроводной локальной сети с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11</p> <p>Б) среда, в реальном времени дополняющая физический мир, каким мы его видим, цифровыми данными с помощью каких-либо устройств</p> <p>В) это погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий.</p>	<p><b>Что такое дополненная реальность?</b></p> <p>А) технология беспроводной локальной сети с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11</p> <p>Б) среда, в реальном времени дополняющая физический мир, каким мы его видим, цифровыми данными с помощью каких-либо устройств</p> <p>В) это погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий.</p>	<p><b>Чем отличается виртуальная реальность от дополненной?</b></p> <p><i>Виртуальная реальность (VR) - это симуляции, созданные с помощью шлемов виртуальной реальности. Отличием от дополненной реальности (AR) является то, что настоящие предметы полностью исчезают из поля зрения, вы видите только виртуальную среду.</i></p>
3	<p><b>Как называется данное устройство VR?</b></p>  <p><i>Контроллер (джостик)</i></p>	<p><b>Какие программы, методы или устройства не относятся к виртуальной реальности</b></p> <p>A. Шлем VR</p> <p>B. Очки Google Glass AR</p> <p>C. Трекинг</p> <p>D. Контроллер HTC VIVE</p> <p>E. Half-Life: Alyx</p> <p>F. Google Translate</p> <p>G. Клавиатура и мышь</p> <p>H. Movavi Video Editor</p> <p>I. Vk капсула mini</p> <p>J. Oculus Rift S</p>	<p><b>Опишите/назовите функции датчика и контроллера при использовании шлема виртуальной реальности.</b></p> <p><i>Контроллер необходим для управления виртуальной реальностью, а функция датчиков - отслеживание движения и положения шлема в видимом поле.</i></p>

4	<b>Нарисуйте</b> схему работы шлема виртуальной реальности	<b>Нарисуйте</b> схему работы шлема виртуальной реальности и напишите, какие средства технической коммуникации и для чего используются в данной схеме.	1) <b>Нарисуйте</b> схему работы шлема виртуальной реальности и напишите, какие средства технической коммуникации и для чего используются в данной схеме. 2) <b>Нарисуйте</b> схему строения очков виртуальной реальности
5	<b>Ответьте на вопросы:</b> 1) Что такое видеорепортаж? 2) Какие приемы монтажа вы знаете?	<b>Ответьте на вопросы:</b> 1) Что такое видеорепортаж? 2) Какие приемы монтажа вы знаете? 3) Интервью - это?	<b>Из предложенных отрывков</b> из фильмов, мультфильмов, аниме и музыки смонтируйте музыкальный клип.
6	Придумайте и создайте в Paint схему – раскадровки на предложенную тему не менее 3 слайдов.	Придумайте и создайте в Paint схему – раскадровки на предложенную тему не менее 6 слайдов.	Создайте в Paint чертеж-раскадровки вашего клипа не менее 9 слайдов
7	Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ	Составьте интеллектуальную карту по профилактике вредных привычек и пропаганде ЗОЖ.	Составьте интеллектуальную карту по профилактике вредных привычек и пропаганде ЗОЖ.
8	Идея для сценария игры по сохранению здоровья (свободная тема)	Идея для сценария игры по сохранению здоровья (свободная тема)	Рассказ мини-сценария игры по сохранению здоровья (свободная тема)
9	Моделирование ситуаций и их решение, выбор правильного сценария развития событий.	Моделирование ситуаций и их решение, выбор правильного сценария развития событий.	Моделирование ситуаций и их решение, выбор правильного сценария развития событий.
	<b>Максимальное количество баллов – 27</b>	<b>Максимальное количество баллов - 36</b>	<b>Максимальное количество баллов - 45</b>

**11) Календарный учебный график** составляется на группу ежегодно, имеет определенную структуру и является приложением к программе.

## Форма календарного учебного графика

«Утверждаю»

Директор \_\_\_\_\_

« \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ года

### Календарный учебный график на 20\_\_-20\_\_ учебный год

к адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «ТехноМир за ЗОЖ»

Год обучения – \_\_\_\_\_

Возраст обучающихся – \_\_\_\_\_ лет

школа \_\_\_\_\_», группа \_\_\_\_\_

Составитель: \_\_\_\_\_, педагог дополнительного образования

### Пояснительная записка

1.	Цели и задачи						
2.	Особенности обучения						
3.	Особенности организации образовательной деятельности по адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе						
4.	Режим занятий <u>в текущем учебном году</u>						
№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Тема занятия	Количество часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
1.							
2.							
3.							