

**Государственное профессиональное образовательное учреждение
Тульской области
«Тульский техникум социальных технологий»**

Рассмотрено на заседании
педагогического совета ГПОУ ТО
«Тульский техникум социальных
технологий»
Протокол № 6
от 29.08.2025

«Утверждаю»
Директор ГПОУ ТО «Тульский техникум
социальных технологий»


А.Н. Чулков
Приказ № 88/1-осн
от 29.08.2025



**Адаптированная дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ТехноМир за ЗОЖ»**

Уровень программы: базовый
Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: от 11 до 22 лет
Срок реализации программы: 2 года

Авторы-составители программы:
Шестова Елизавета Сергеевна,
педагог дополнительного образования
Калинина Ангелина Сергеевна,
педагог дополнительного образования

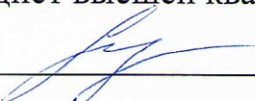
г. Тула, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.

Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом совете

ГПОУ ТО «Тульский техникум социальных технологий»

Методист высшей квалификационной категории

 (Ющина Т.А.)

«29» августа 2025 года

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ТехноМир за ЗОЖ» (далее – Программа) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012), Стратегией развития воспитания в РФ до 2025 года (распоряжение Правительства от 29 мая 2015г.№996-р),

- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р),

- Национальным проектом «Молодежь и дети», разработанный в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» (реализуется с 1 января 2025 года),

- постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"»,

- постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"»,

- письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 "О направлении информации" (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы),

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

- Приказом министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»,

- Приказом Минтруда и соцзащиты России от 22.09.21 № 652 «Стандарты педагога дополнительного образования детей и взрослых», п.3.1 (Действует с 01.09.22г по 01.09.28г.),

- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,

- Уставом ГПОУ ТО «Тулеский техникум социальных технологий» и иными документами, регламентирующими деятельность дополнительного образования.

Направленность программы:

- по содержанию – техническая (включающая элементы социально-гуманитарной направленности)

- по функциональному назначению - учебно-познавательная;

- по форме организации – групповая.

Актуальность программы

Одной из задач современного образования является воспитание нового поколения, отвечающего по своему уровню развития, самостоятельности, готовности сделать «правильный выбор» и образу жизни к условиям современного информационного общества. Решение этого вопроса важно для всех категорий обучающихся, в том числе и

для людей с особыми образовательными потребностями (далее - ООП).

В условиях инклюзивной среды программа знакомит обучающихся с основными правилами сохранения здоровья и правильного питания, преодоления психологических затруднений, противодействия негативным факторам социальной среды, существующими современными профессиями, технологиями производства, высокотехнологичным оборудованием, различными гаджетами.

Важным фактором социализации обучающихся является умение самостоятельно принимать решения, анализировать различные ситуации и делать выводы. Программа позволяет обучающимся развить данные способности, а также научиться делать самостоятельный выбор, ориентированный на здоровый образ жизни и определение будущей профессии.

Для этого обучающимся предлагается осваивать новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные цифровые и информационные технологии.

Новизна программы

Новизна адаптированной дополнительной общеобразовательной программы «ТехноМир за ЗОЖ» заключается в синтезе технологического, здоровьесберегающего и социально-адаптационного компонентов в едином образовательном пространстве для обучающихся с ОВЗ и инвалидностью.

1. Интеграция разнонаправленных содержательных областей: программа органично соединяет техническое творчество (IT, VR/AR, промдизайн, Hi-Tech и т.д.) с системным формированием культуры здорового и безопасного образа жизни. Это не просто параллельное изучение тем, а их смысловое и деятельностное слияние: например, изучение 3D-моделирования сопряжено с проектированием устройств для ЗОЖ, а освоение мультимедийной журналистики — с созданием контента на тему здоровья.

2. Модульный адаптивно-вариативный конструктор: содержание представлено в виде автономных, но взаимосвязанных модулей, что позволяет гибко формировать индивидуальный образовательный маршрут для разновозрастных и разноуровневых групп с учетом нозологических особенностей. Допускается сменный состав обучающихся при освоении модулей.

3. Фокус на развитии 4К-компетенций в инклюзивной среде: программа целенаправленно развивает критическое мышление, креативность, коммуникацию и кооперацию через проектную и тренинговую деятельность, специально адаптированную для детей с нарушениями слуха, речи, опорно-двигательного аппарата, РАС и др.

4. Применение технологии «геймификации» и иммерсивных практик (VR/AR) для социализации и профориентации: Использование игровых механик и технологий виртуальной/дополненной реальности для моделирования социальных и профессиональных ситуаций, что снижает тревожность и повышает мотивацию обучающихся с ОВЗ к освоению нового.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы обусловлена ее полным соответствием принципам адаптивного, личностно-ориентированного и практико-ориентированного образования для особой категории обучающихся.

1. Соответствие возрастным и психофизическим особенностям: содержание и методы дифференцированы для трех возрастных групп (11-13, 13-16, 16-22 лет) с учетом смены ведущего типа деятельности и задач социализации. Учебный материал и формы работы адаптированы под специфику различных нозологий (НОДА, нарушения слуха, РАС и т.д.), что закреплено в разделе «Особые образовательные потребности».

2. Реализация дидактических принципов в специальных условиях:

○ Доступности и посильности: через трехуровневую дифференциацию заданий (стартовый, базовый, продвинутый) и использование адаптированных дидактических материалов.

- Наглядности и мультисенсорности: через опору на визуальные расписания, тактильные макеты, видеоинструкции, работу с иммерсивными технологиями.
 - Связи теории с практикой: не менее 60% объема программы составляет практическая и проектная деятельность, результат которой — конкретный цифровой или материальный продукт.
 - Коррекционно-развивающей направленности: каждое занятие включает упражнения, направленные не только на обучение, но и на развитие дефицитных функций (моторики, пространственного мышления, коммуникации).
3. Ориентация на успех и социализацию: акцент на тренинговых и игровых формах, дозировании сложности, системе поддерживающего оценивания и публичной презентации проектов создает ситуацию успеха для каждого обучающегося, что является ключевым условием педагогической работы с детьми с ОВЗ.

Практическая значимость

Практическая значимость программы проявляется в ее выраженной социально-адаптивной и профориентационной направленности, обеспечивающей формирование у обучающихся компетенций, востребованных в современной жизни.

1. Формирование актуальных жизненных и предпрофессиональных навыков: Обучающиеся получают практический опыт работы с современным высокотехнологичным оборудованием (3D-принтеры, лазерные граверы, VR-шлемы, панорамные камеры) и программным обеспечением, что закладывает основу для дальнейшего профессионального обучения в IT-сфере, дизайне, медиа.

2. Развитие навыков, обеспечивающих независимую жизнь: Программа целенаправленно учит решению бытовых и социальных задач: от безопасного использования интернета и цифровых сервисов до анализа информации, принятия решений, планирования времени и ведения здорового образа жизни.

3. Создание продукта как основа социализации: Итогом освоения каждого модуля является создание конкретного, осязаемого продукта (анимационный ролик, 3D-модель, лонгрид, работающее устройство). Этот продукт является не только объектом оценки, но и инструментом самоутверждения, предметом гордости и основой для коммуникации со сверстниками и взрослыми.

4. Методический ресурс для инклюзивного дополнительного образования: Разработанная программа, ее модульная структура и банк адаптированных методических материалов могут быть использованы другими образовательными организациями в качестве модели для создания подобных инклюзивных практик технической направленности.

Воспитательный потенциал

Воспитательный потенциал программы реализуется через целостную систему формирования ценностных ориентаций, личностных качеств и социально одобряемых моделей поведения, интегрированную в процесс технического творчества.

1. Цель воспитания: Формирование социально ответственной, адаптированной и активной личности, осознанно относящейся к своему здоровью, труду и окружающим.

2. Ключевые воспитательные задачи:

- В сфере трудового воспитания: воспитание аккуратности, усидчивости, ответственности за результат, бережного отношения к оборудованию.

- В сфере социально-коммуникативного воспитания: развитие навыков командной работы, взаимопомощи, толерантности, культуры публичного выступления.

- В сфере нравственного и гражданского воспитания: формирование уважения к интеллектуальному труду, честности, этических норм в цифровой среде.

- В сфере физического воспитания и ЗОЖ: становление ценностного отношения к здоровью как к условию успешной самореализации, воспитание привычки к безопасному и осознанному использованию технологий.

3. Механизмы реализации:
- Через содержание: каждая тема модуля содержит воспитательный аспект (экология, информационная безопасность, стрессоустойчивость, профессиональная этика).
 - Через методы и формы: проектная деятельность (воспитывает ответственность), тренинги (развивают коммуникацию и рефлексивность), деловые игры (формируют навыки принятия решений), выставки и защиты проектов (воспитывают уверенность и культуру презентации).
 - Через систему отношений: создание в группе атмосферы психологической безопасности, взаимоподдержки и уважения к индивидуальным достижениям каждого.
4. Ожидаемый воспитательный результат: Обучающийся демонстрирует повышение уровня самостоятельности, социальной активности, способности к сотрудничеству, осознанное отношение к собственному развитию и здоровью, что в совокупности способствует его успешной интеграции в общество.

Отличительные особенности программы.

При разработке Программы осуществлена адаптация содержания учебного материала для разновозрастных разноуровневых групп, проведена разработка необходимых учебных и дидактических материалов и др. Программа спроектирована как модульная и включает в себя устойчивые, целостные части, которые являются самостоятельными и могут реализовываться отдельно друг от друга. При освоении модулей допускается возможность сменного состава обучающихся.

Синергия технического и социально-гуманитарного направлений в программе позволяет существенно повысить её эффективность, так как с одной стороны решает вопросы определения профессионального пути обучающихся, развития технических способностей, расширения знаний о современных профессиях технической направленности, высокотехнологичном оборудовании и информационных технологиях, а с другой стороны направлена на формирование навыков общей культуры, здорового и безопасного образа жизни обучающихся с ОВЗ и инвалидностью.

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 и уровень технических знаний и подготовленности. Программа предполагает овладение навыками основ логики, коммуникации, командообразования, стрессоустойчивости, креативности, технической деятельности, выработка и формирование ключевых ориентиров, дает возможность каждому воспитаннику реально открыть для себя современный мир и достижения 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.

Основными направлениями организации обучения являются тренинговая и проектная деятельность, практическая направленность, доступность содержания теоретического и практического материала, посильность выполнения заданий. При прохождении программы у каждого обучающегося должна быть своя история успеха и личностные результаты.

Занятия учат детей различным приемам здоровьесбережения, общения, работы в команде, по снятию эмоционального напряжения, противодействия негативного влияния

«отрицательных» лидеров, работы 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 (задания разного уровня сложности, групповые формы работы и др.), расширяя знания, полученные обучающимися на уроках информатики, истории, физики, математики, технологии, рисования, музыки, ОБЖ и др.

Проблемы для обучающихся общеобразовательных школ, имеющих ОВЗ и инвалидность заключаются в трудностях адаптации к изменениям, болезненность реагирования, нарушение полноценной мобильности.

Современные научные представления позволяют выделить общие особые образовательные потребности детей с ОВЗ и инвалидностью.

В соответствии с индивидуальным образовательным маршрутом были выделены: содержание образования, создание специальных методов и средств обучения, особая организация обучения.

Адресат программы: обучающиеся общеобразовательных школ с ограниченными возможностями здоровья, инвалидностью от 11 до 22 лет, имеющие нарушения слуха, речи, ментальной сферы (легкой степени), опорно-двигательного аппарата, соматические заболевания.

Объем программы: 144 часа.

Срок освоения программы — 2 года.

Форма обучения: очная.

Уровень программы: базовый

Особенности организации образовательного процесса: традиционная, а также с использованием сетевого взаимодействия, модульная, адаптированная.

Организационные формы обучения: групповая, индивидуально-групповая, допускается сменный состав обучающихся при освоении модулей. Группы формируются по возрасту: от 11 до 13 лет, от 13 до 16 и от 16 до 22 лет. Количество обучающихся в группе от 6 до 12 человек.

Режим занятий (периодичность и продолжительность занятий): 1-2 раза в неделю по 2 часа (2-4 часа в неделю).

Психолого-педагогическая характеристика детей с ОВЗ и детей-инвалидов

Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушением опорно-двигательного аппарата (НОДА)

У детей с нарушениями опорно-двигательного аппарата могут отмечаться недостатки интеллектуального развития, задержка психического развития, умственная отсталость разной степени выраженности.

У детей с НОДА часто выявляется: задержка формирования школьных навыков; сочетание интеллектуальной недостаточности с личностной и эмоциональной незрелостью; задержанное формирование понятийного, обобщенного мышления из-за речевой недостаточности и бедности практического опыта; малый объем знаний и представлений об окружающем мире; слабо сформированные коммуникативные навыки; внимание характеризуется неустойчивостью, повышенной отвлекаемостью, недостаточной концентрированностью на объекте.

Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушениями слуха

Глухие обучающиеся - это неоднородная группа школьников, которые различаются по степени, характеру и времени снижения слуха, а также по уровню общего и речевого развития, наличия или отсутствия сочетанных нарушений.

У обучающихся с нарушением слуха наблюдаются: трудности восприятия и речи окружающих; расстройство всех основных функций речи и составных частей языка; расстройство письменной речи, которое проявляется в форме различных дисграфий и аграмматизмов; нарушение мышления, памяти, эмоционально-волевой сферы и др.

Психолого-педагогическая характеристика детей с задержкой психического развития

У обучающихся с задержкой психического развития наблюдаются: низкий уровень развития восприятия и внимания; неравномерное развитие мышления; значительно выражено отставание в словесно-логическом мышлении; отклонения в поведении (высокая возбудимость, импульсивность, агрессивность, раздражительность, конфликтность или скованность, заторможенность, пугливость); слабое развитие произвольной сферы (умение сосредоточиваться, переключать внимание, усидчивость, умение удерживать задание, работать по образцу). У данной категории обучающихся дольше остается ведущей игровой мотивация; с трудом и в минимальной степени формируются учебные интересы.

Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушением речи

У обучающихся с расстройствами речевой функции зачастую наблюдаются различные сопутствующие нарушениям мозга нарушения социально-психической деятельности: нарушения и задержки психического развития, эмоционально-волевой сферы, умственного развития, нарушения памяти, внимания, познавательной деятельности.

Такие обучающиеся характеризуются: повышенной возбудимостью, двигательной активностью (иногда наоборот заторможенностью и вялостью); эмоциональной неустойчивостью; низкой работоспособностью, в том числе и умственной; повышенной утомляемостью; плохим самочувствием; нескоординированностью движений и нарушением равновесия; нарушениями памяти, внимания, понимания; ослаблением контроля за собственными действиями.

Психолого-педагогическая характеристика детей с расстройствами аутистического спектра (РАС)

У некоторых детей, даже если имеется сочетание с умственной отсталостью, может быть своеобразная (чаще односторонняя) одаренность. Такой ребенок может иногда решать на абстрактном уровне сложные задачи, но будет беспомощным в социальном отношении.

Для детей с РДА характерны следующие особенности: нарушение чувства самосохранения; нарушение аффективного взаимодействия с ближайшим окружением; грубое искажение в формировании вербальных и невербальных форм общения. Дети данной категории имеют привязанности, но аутичный ребенок не использует положительных эмоциональных реакций для выражения своей привязанности к близкому человеку. У ребенка возникают сложности при выражении собственного эмоционального состояния в выражении просьбы, они могут проявлять способность к символизации, одержимо выполнять сложные мыслительные операции; одержимость фантазиями.

Психолого-педагогическая характеристика детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями)

Для умственно отсталых детей характерно недоразвитие познавательных интересов; восприятие информации на низком уровне из-за снижения у них слуха, зрения, недоразвития речи. Им свойственно нарушение избирательности восприятия; беспорядочность, бессистемность использования имеющихся представлений и понятий; отсутствие или слабость смысловых связей, трудность их установления, инертность, узкая конкретность мышления и чрезвычайная затрудненность обобщений характерны для их мыслительной деятельности. Память как логическая, так и механическая, находится на

низком уровне. Речевые нарушения (фонетические, лексические, грамматические); расстройство письма, трудности овладения техникой чтения, снижена потребность в речевом общении; эмоциональная незрелость, недостаточная дифференцированность и нестабильность чувств, значительная ограниченность диапазона переживаний, крайний характер проявлений радости, огорчения, веселья - таковы их особенности.

Психолого-педагогическая характеристика детей с нарушениями эмоционально-волевой сферы

Нарушения эмоционально-волевой сферы чаще всего проявляются повышенной эмоциональной возбудимостью в сочетании с выраженной неустойчивостью вегетативных функций, общей гиперестезией, повышенной истощаемостью нервной системы.

Наиболее выраженные группы детей, имеющих проблемы в эмоциональной сфере:

- агрессивные дети: держатся вызывающе, неусидчивы, драчливы, инициативны, не признают за собой вины, требуют подчинения окружающих; пассивно-агрессивное поведение характеризуется капризами, упрямством, стремлением подчинить окружающих, нежеланием соблюдать дисциплину; инфантильная агрессивность проявляется в частых ссорах ребенка со сверстниками, непослушанием, выставлением требований родителям, стремлением оскорблять окружающих;
- эмоционально-расторможенные дети на все реагируют слишком бурно: если они выражают восторг, то в результате своего экспрессивного поведения влияет всю группу, если они страдают - их реакции слишком громкие и вызывающие;
- тревожные дети: стесняются громко и явно выражать свои эмоции, тихо переживают свои проблемы, боясь обратить на себя внимание.

Психолого-педагогическая характеристика детей с соматическими заболеваниями

Обучающиеся с соматическими заболеваниями, не имеющие видимых дефектов, имеющие сохранный интеллект. Однако у таких детей слабо развита познавательная сфера, отмечается недоразвитие личности, интеллектуальная пассивность, ограниченный объем принятой информации, низкая способность к обобщениям, быстрая потеря интереса к занятиям, тенденции к изоляции от общества, нарушение способности «включаться» в нормальный процесс жизнедеятельности, нарушение процесса познания, обучения, коммуникации.

Особые образовательные потребности обучающихся

Особые образовательные потребности обучающихся с нарушениями слуха:

- дублирование звуковой информации о расписании учебных занятий и их проведении визуальной;
- обеспечение возможности понимания и восприятия обучающимися на слухо-зрительной основе инструкций и речевого материала, связанного с тематикой учебных занятий, а также использования его в самостоятельной речи;
- использование с учетом речевого развития обучающихся разных форм словесной речи (устной, письменной, дактильной) для обеспечения полноты и точности восприятия информации и организации речевого взаимодействия в процессе учебных занятий;

Особые образовательные потребности обучающихся с нарушением речи:

- возможность адаптации образовательной программы с учетом необходимости коррекции речевых нарушений и оптимизации коммуникативных навыков учащихся и др.;
- адаптация содержания теоретического материала в текстовом, аудио-видеоформате в соответствии с речевыми возможностями обучающихся; создание условий, облегчающих работу с данным теоретическим материалом

(восприятие/воспроизведение);

- преимущественное использование методов и приемов демонстрации, показа действий, зрительного образца перед вербальными методами на первоначальном периоде обучения;
- стимуляция речевой активности и коммуникации (словесные отчеты о выполненных действиях, формулирование вопросов, поддержание диалога, информирование о возникающих проблемах);
- обеспечение понимания обращенной речи (четкое, внятное проговаривание инструкций, коротких и ясных по содержанию);
- нормативные речевые образцы (грамотная речь педагога);
- расширение пассивного и активного словаря обучающихся с тяжелыми нарушениями речи за счет освоения специальной терминологии;
- гибкое варьирование двух компонентов – академического и жизненной компетенции в процессе обучения путем расширения/сокращения содержания отдельных образовательных областей, изменения количества учебных часов и использования соответствующих методик и технологий;
- индивидуальный темп обучения и продвижения в образовательном пространстве для разных категорий детей с нарушениями речи;
- применение специальных методов, приемов и средств обучения, повышающих контроль за устной и письменной речью, в том числе специализированных компьютерных технологий, дидактических пособий, визуальных средств, обеспечивающих реализацию «обходных путей»;
- максимальное расширение образовательного пространства, увеличение социальных контактов;
- обучение умению выбирать и применять адекватные коммуникативные стратегии и тактики;
- стимуляция познавательной активности, развитие внимания и памяти;
- распорядок жизни группы должен быть четким с правилами, расписанием и др.

Особые образовательные потребности обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата:

- индивидуализация обучения;
- занятия в малых группах, включение в социальную активность с другими детьми на массовых мероприятиях;
- использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации занятий, повышение их эффективности и доступности;
- предоставление необходимых технических средств с учетом индивидуальных особенностей ученика с НОДА
- специальные компьютерные программы и оборудование;
- обеспечение особой пространственной и временной организации образовательной среды;
- предоставление различных видов дозированной помощи;
- наглядно-действенный характер содержания обучения и упрощение системы учебно-познавательных задач, решаемых в процессе образования;
- специальная помощь в развитии возможностей вербальной и невербальной коммуникации (для обучающихся с двигательными нарушениями в сочетании с грубыми нарушениями речи и коммуникации);
- соблюдение максимально допустимого уровня нагрузок;
- соблюдение комфортного режима образования в том числе ортопедического режима;
- включение в физкультминутки упражнений на развитие равновесия,

точность воспроизведения характера движений по темпу, ритмичности;

- создание благоприятной ситуации для развития возможностей ребенка справляться с тревогой, усталостью, пресыщением и перевозбуждением и т.д.

Особые образовательные потребности обучающихся с соматическими заболеваниями:

- индивидуальный темп обучения и продвижения в образовательном пространстве для детей с соматическими заболеваниями;
- особый режим нагрузки, отдыха и т.д.
- развитие познавательной мотивации и положительного отношения к обучению
- условия обучения, обеспечивающие деловую и эмоционально комфортную атмосферу, способствующую качественному образованию и личностному развитию обучающихся, расширению их социального опыта;
- создание условий для развития инициативы, познавательной активности, в том числе за счет привлечения к участию в различных (доступных) видах деятельности и т.д.

Особые образовательные потребности обучающихся с расстройствами аутистического спектра (РАС):

- использование визуальных расписаний;
- необходима специальная поддержка детей (индивидуальная и при работе в классе) в развитии возможностей вербальной и невербальной коммуникации: обратиться за информацией и помощью, выразить свое отношение, оценку, согласие или отказ, поделиться впечатлениями;
- необходимо создание особенно четкой и упорядоченной временно-пространственной структуры занятий, дающее ему опору для понимания происходящего и самоорганизации;
- создание условий обучения, обеспечивающих обстановку сенсорного и эмоционального комфорта (отсутствие резких перепадов настроения, ровный и теплый тон голоса учителя в отношении любого ученика класса), упорядоченности и предсказуемости происходящего;
- для социального развития ребёнка необходимо использовать существующие у него избирательные способности.

Особые образовательные потребности обучающихся с задержкой психического развития:

- использование дополнительной визуальной поддержки в виде смысловых опор, облегчающих восприятие инструкций, усвоение правил, алгоритмов выполнения спортивных упражнений (например, пошаговая памятка или визуальная подсказка, выполненная в знаково-символической форме);
- обеспечение особой структуры учебного занятия, обеспечивающей профилактику физических, эмоциональных и/или интеллектуальных перегрузок и формирование саморегуляции деятельности и поведения;
- использование специальных приемов и методов обучения;
- дифференциация требований к процессу и результатам учебных занятий с учетом психофизических возможностей обучающихся;
- соблюдение оптимального режима нагрузки с учетом особенностей обучающегося, его работоспособности, темповых характеристик, использование гибкого подхода к выбору видов и режима нагрузки с учетом особенностей функционального состояния центральной нервной системы и нейродинамики психических процессов обучающегося (быстрой истощаемости, низкой работоспособности, пониженного общего тонуса и другие), использование здоровьесберегающих и коррекционно-оздоровительных

технологий, направленных на компенсацию нарушений моторики, пространственной ориентировки, внимания.

Особые образовательные потребности обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями):

- специально образом организованные занятия, включающие упражнения для снятия сенсорной и эмоциональной перегрузки;
- учет особенностей обучающихся с умственной отсталостью (коммуникативные трудности с новыми людьми, замедленное восприятие и ориентировка в новом пространстве, ограниченное понимание словесной инструкции, замедленный темп усвоения нового материала, новых движений, изменения в поведении при физических нагрузках);
- сочетание различных методов обучения (подражание, показ, образец, словесная инструкция) с преобладанием практических методов обучения, многократное повторение для усвоения нового материала, новых движений.

Методы обучения:

В программе представлены как общепедагогические, так и адаптированные специфические методы развития социальных, здоровьесберегающих навыков и технических способностей у обучающихся с ОВЗ и инвалидностью.

Список используемых методов может быть модифицирован в зависимости от компетенций и индивидуальных особенностей обучающихся.

Методы и приёмы, предусмотренные программой, опираются на индивидуальные специфические психофизиологические закономерности развития обучающихся, имеющих психоневрологические нарушения, а также нарушения опорно-двигательного аппарата, речи и/или интеллекта, соматические заболевания и др.

- Словесные (доступное устное изложение, беседа, логичное подробное объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений, совместное обсуждение, анализ проблемных учебных занятий, рефлексия и т.д.)
- Наглядные (демонстрация наглядного материала, изучение источников, показ адаптированных видеоматериалов, иллюстраций, показ приемов исполнения, наблюдение, контроль, работа по образцу и т.д.)
- Практические (тренинги, дизайн-мышление, практические задания, выполнение творческих работ, игровые ситуации, сюжетно-ролевые и познавательные игры, арттерапия форсайт, фасилитация, частично-поисковый (эвристический) метод, тренинги и т.д.).

Методы обучения детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

Методы обучения детей с НОДА

Для организации учебного процесса для детей с НОДА, создаются специальные условия:

- индивидуализация обучения (реализуется по рекомендациям психолого-медикопедагогического обследования детей с целью выявления их особых образовательных потребностей и прописывает специальные условия, в которых нуждается ученик);
- занятия в малых группах, включение в социальную активность с другими детьми на массовых мероприятиях;
- использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации занятий, повышение их эффективности и доступности;
- предоставление необходимых технических средств с учетом индивидуальных особенностей ученика с НОДА;
- увеличение изображения экрана компьютера в любой момент работы;

- включение функции управления компьютером только при помощи мыши или клавиатуры;
- изменения режима ввода символов с клавиатуры, такие, как задержка действия нажатия клавиш, последовательный ввод сочетаний клавиш вместо одновременного их нажатия, сопровождения визуально и звуком нажатия клавиш модификаторов;
- увеличение размера указателя мыши, снижение скорости его движения и включение функции более наглядного прослеживания за ним;
- залипание кнопки мыши для перетаскивания объекта и др.;
- адаптация предлагаемого ребенку текстового материала (увеличение шрифта, обозначение цветом и т.п.).

Методы обучения детей с НОДА:

- словесный: объяснение, рассказ, чтение, опрос, инструктаж, эвристическая беседа, дискуссия, консультация, диалог;
- наглядно - демонстрационный: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов;
- практический: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты.

Дополнительные методы обучения, в зависимости от развития нарушений:

- метод игры: ролевые, развивающие, метод диагностики: комплекс упражнений на развитие воображения, фантазии, задачи на плоскостное конструирование, творческие задания на рационально - логическое мышление, тесты на развитие у детей воссоздающего воображения, образного мышления, фантазии, словесно - логического мышления, задания на пространственное.
- методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
- метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
- метод проектный.

Методы обучения детей с нарушением речи

К основным методам обучения детей с нарушением речи относятся следующие:

- наглядное представление информации, посредством применения специальных карточек и табличек;
- моделирование грамматического материала. Осуществляется схематичное представление членов предложения;
- составление сюжета по картинке. Детям предлагаются интересные картинки, используются иллюстрации, по которым составляется устный рассказ. Тактично корректировать ошибки ребенка и акцентировать его внимание на правильном произношении.

Методы обучения детей с нарушением слуха

Задача преподавателя - организовать самостоятельную познавательную деятельность учащегося, используя индивидуальный подход, научить его самостоятельно добывать знания при изучении предметов и применять их на практике.

Учитывая особые образовательные потребности детей с нарушениями слуха, педагог готов к выполнению обязательных правил:

- сотрудничать с сурдопедагогом и родителями ребёнка;
- стимулировать полноценное взаимодействие глухого/слабослышащего ребенка со сверстниками и способствовать скорейшей и наиболее полной адаптации его в детском коллективе;
- соблюдать необходимые методические требования (месторасположение относительно ученика с нарушенным слухом; требования к речи взрослого; наличие наглядного и дидактического материала на всех этапах урока; контроль понимания ребёнком заданий и инструкций до их выполнения и т.д.);

- организовать рабочее пространство ученика с нарушением слуха (подготовить его место; проверить наличие исправных слуховых аппаратов/кохлеарного импланта; проверить индивидуальные дидактические пособия и т.д.);

- включать глухого/слабослышащего ребёнка в обучение на уроке, используя специальные методы, приемы и средства, учитывая возможности ученика и избегая гиперопеки, не задерживая при этом темп проведения урока;

- решать ряд задач коррекционной направленности в процессе урока (стимулировать слухозрительное внимание; исправлять речевые ошибки и закреплять навыки грамматически правильной речи; расширять словарный запас; оказывать специальную помощь при написании изложений, диктантов, при составлении пересказов и т.д.);

- каждое занятие с обучающимся, имеющим ту или иную потерю слуха, требует четкой проработки психологической стороны обучения. Погодные условия, настроение, усталость, непонимание слов, задания, которые ему даются, - все имеет значение для ребенка и влияет на результат его деятельности на уроке. Поэтому особенностью занятия с неслышащими и глухими детьми является подача материала слухозрительно (педагог сопровождает письменную речь устной);

- учитывать определенные особенности учащихся с нарушением слуха. Некоторые слабослышащие могут воспринимать отдельные звуки в речи отрывочно, особенно начальные и конечные звуки в словах. В этом случае необходимо говорить более громко и четко, подбирая принятую учеником громкость. В других случаях необходимо снизить высоту голоса, поскольку ученик не в силах воспринимать на слух высокие частоты. Очень важно при работе с детьми с нарушенным слухом педагогу говорить так, чтобы ребенок мог следить за губами педагога.

Основные методы обучения детей с нарушением слуха:

• наглядно - демонстрационный: показ, демонстрация образцов, иллюстраций, рисунков, фотографий, таблиц, схем, чертежей, моделей, предметов; • практический: практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа (творческие задания, работа с эмулятором), опыты.

Дополнительные методы обучения, в зависимости от развития нарушений:

• методы стимулирования поведения и выполнения работы: похвала, поощрение;
• метод оценки: анализ, самооценка, взаимооценка, взаимоконтроль;
• метод информационно - коммуникативный поддержки: работа со специальной литературой, интернет ресурсами;
• метод компьютерного моделирования;
• метод проектный.

Осуществление целей образовательной программы обусловлено использованием в образовательном процессе следующих технологий дополнительного образования:

- 1) технология использования в обучении игровых методов;
- 2) информационно-коммуникативные технологии;
- 3) здоровьесберегающие технологии;
- 4) личностно-ориентированного обучения;
- 5) индивидуализации обучения;
- 6) групповые технологии;

Методы обучения детей с умственной отсталостью

На уроках с детьми с умственной отсталостью можно применять элементы различных инновационных педагогических технологий: разноуровневого обучения, обучения в сотрудничестве, проблемного обучения, игровая технология, здоровьесберегающая технология, коррекционно-развивающая технология и

информационно-коммуникационные технологии.

1. Подбор заданий, максимально возбуждающих активность ребенка, пробуждающие у него потребность в познавательной деятельности, требующих разнообразной деятельности.
2. Приспособление темпа изучения учебного материала и методов обучения к уровню развития детей с УО.
3. Индивидуальный подход.
4. Повторное объяснение учебного материала и подбор дополнительных заданий.
5. Постоянное использование наглядности, наводящих вопросов, аналогий.
6. Использование многократных указаний, упражнений.
7. Проявление большого такта со стороны учителя.
8. Использование поощрений, повышение самооценки ребенка, укрепление в нем веры в свои силы.
9. поэтапное обобщение проделанной на уроке работы.
10. Использование заданий с опорой на образцы, доступных инструкций.

Адаптация объема и характера учебного материала:

- дополнительные наводящие вопросы;
- наглядность – картинные планы, опорные, обобщающие схемы, «программированные карточки», графические модели, карточки-помощницы, которые составляются в соответствии с характером затруднений при усвоении учебного материала;
- приемы-предписания с указанием последовательности операций, необходимых для решения задач;
- помощь в выполнении определенных операций.

Методы обучения детей с расстройствами аутистического спектра

Условия получения образования и адаптации программ дополнительного образования обучающихся с расстройствами аутистического спектра (РАС):

- использовать информационные технологии, нестандартные способы и методы подачи содержания;
- отсутствие жестких временных рамок позволяет изучать материал в темпе и объеме, который доступен обучающемуся;
- сохранение привычного среднего уровня, позволяет находиться в комфортных условиях;
- коммуникация происходит дозированно, без форсирования и с сохранением дистанции;
- возможность чередования сложных и легких заданий;
- объемное задание разбивать на более мелкие части;
- последовательная подача индивидуального материала, не нарушающая стереотипа поведения в рамках занятий и не создавая трудностей в работе с учебными материалами;
- формирование учебного и временного стереотипа (у ученика должно быть четко обозначенное время занятия, плана, это помогает ученику отслеживать выполнение задания, в дистанционном формате необходимо предупредить ребенка о предстоящем занятии);
- дозированное введение новизны;
- при невозможности формирования графических навыков и невозможности вербального взаимодействия используются альтернативные средства коммуникации для обеспечения обратной связи.

Методы обучения детей с задержкой психического развития и соматическими заболеваниями

Коммуникативный метод обучения. Предоставление нового материала, включая проблемное обучение, и понимание его учащимися; обсуждение содержания нового

учебного материала; работа с текстом, включая самостоятельное изучение; оценка работы.

Познавательный метод обучения. Наблюдение, моделирование, изучение иллюстраций, наблюдение, анализ и обобщение продемонстрированных материалов.

Преобразовательный метод обучения. Выполнение упражнений, проблемных, познавательных заданий, практическая и производственная деятельность.

Систематизирующий метод обучения. Общее изъяснение информации преподавателя по нескольким связанным темам программы; общая дискуссия; коллекция систематизированных таблиц и т.д.

Метод руководства обучением. Выполнение письменных работ учениками, преподавателем, наблюдение за учениками, выполнение практических заданий.

Тип занятий:

- теоретический (изложение учебного материала);
- комбинированный (изложение теоретического материала и его практическое воплощение, с элементами презентации);
- практический (выполнение работ по образцу, приобретение и закрепление навыков работы в различных направлениях, выполнение творческих работ в изученных темах по собственному замыслу);
- контрольный (проверка знаний и умений обучающихся, тестирование, анкетирование, самостоятельная работа) и др.

Формы проведения занятий: беседы, тренинги, анкетирование, тестирование, викторины, проблемное изложение, информационный рассказ, акции, практические занятия, мастер-классы, встречи с интересными людьми, мозговой штурм, выставки, занятие-игры, деловые и ролевые игры, геймификационные задачи, защита проектов, печатная работа, конкурсы, творческие отчеты, Workshop, экскурсии и др.

Приветствуются встречи и видеоконференции с приглашенными спикерами, экспертами, индивидуальные и групповые консультации.

Цель программы – создание условий для профессионального самоопределения и всестороннего развития личности обучающихся путем интеграции освоения актуальных информационных технологий с формированием устойчивых навыков сохранения здоровья.

Воспитательная цель - формирование у обучающихся с ОВЗ и инвалидностью ценностного отношения к здоровью, труду, коллективу и собственному развитию, воспитание социально ответственной, адаптированной и активной личности средствами технического творчества и проектной деятельности.

Задачи программы:

обучающие:

- развить познавательный интерес к различным видам деятельности;
- расширить знания и представления о взаимосвязи ЗОЖ и успешности в жизни, о правильном питании, образовании, общении и т.д.;
- сформировать навыки по стрессоустойчивости, коммуникабельности, эмпатии, самостоятельности и т.д.
- сформировать и развить навыки работы с информацией;
- освоить терминологию в области социальной сферы и информационно-коммуникационных технологий, компьютерной техники;
- сформировать и расширить навыки работы с текстовым и графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса;
- усвоить математические основы информатики: принципы кодирования информации;

- научить использовать алгоритмы, применяемые в профессиональной деятельности;
- дать представление о различных направлениях развития информатики и
 - информационных технологиях, а также смежных отраслей IT-направления;
 - обучить базовым навыкам программирования;
 - познакомить со способами проектной, исследовательской, научной деятельности, планирования и выполнения учебного проекта с помощью педагога или родителей;
 - научить работе с устройствами виртуальной реальности;
 - научить базовым навыкам разработки приложения в области виртуальной и дополненной реальности;
 - научить навыкам 3D-моделирования, программирования, разработки собственных устройств;
 - научить работе с 3D-сканером и принтером.

Развивающие:

- стимулировать познавательную и творческую активность обучающихся;
- развивать мотивацию к обучению и познанию;
- развивать мелкую моторику рук и зрительно-моторную координацию;
- развивать умение координировать действия;
- расширять кругозор, культуру, социальную активность;
- развивать творческую активность и интерес к техническим наукам и, в частности, к информационным технологиям;
- развивать память, внимание, логическое, пространственное и аналитическое мышление и лидерство.

Воспитательные:

- формирование коммуникативных навыков: умение работать в паре с педагогом или родителем, слушать других, считаться с чужим мнением, аргументировать своё; публично демонстрировать свои проекты;
- воспитание ценностного отношения к информации, продуктам интеллектуальной деятельности (своей, чужой, командной);
- формирование добросовестного отношения к труду, аккуратности в работе, усидчивости.

Задачи воспитательной работы:

Воспитательные задачи сгруппированы по ключевым направлениям с учетом особенностей контингента:

Гражданско-патриотическое и нравственное воспитание:

Формировать уважение к культурному наследию, традициям и достижениям российской науки и техники.

Воспитывать чувство ответственности за результаты своего труда, честность и добросовестность.

Развивать способность к сопереживанию (эмпатию), взаимопомощи и толерантному отношению к окружающим.

Трудовое воспитание и профессиональное самоопределение:

Воспитывать культуру труда, аккуратность, усидчивость и бережное отношение к оборудованию и материалам.

Формировать умение ставить цели, планировать и доводить начатое дело до конца, преодолевая трудности.

Стимулировать осознанный интерес к техническим профессиям и профессиональному росту.

Социально-коммуникативное воспитание:

Развивать навыки эффективной работы в команде, умения слушать, договариваться и распределять роли.

Формировать навыки конструктивного общения и саморегуляции поведения в различных социальных ситуациях.

Воспитывать способность противостоять негативному влиянию среды, принимать самостоятельные и обоснованные решения.

Культура здорового и безопасного образа жизни (ЗОЖ):

Воспитывать ценностное и ответственное отношение к собственному физическому и психическому здоровью.

Формировать устойчивые навыки здоровьесбережения, безопасного поведения в цифровой среде и при работе с техникой.

Развивать навыки самоорганизации, рационального планирования режима дня и профилактики переутомления.

Планируемые воспитательные результаты (личностные достижения):

В результате реализации воспитательного компонента программы у обучающегося будут сформированы следующие качества и модели поведения:

- Ценностно-смысловая сфера: демонстрирует уважительное отношение к своей и чужой работе; понимает ценность здоровья и безопасности; проявляет интерес к техническому творчеству как к возможности самореализации.
- Эмоционально-волевая сфера: способен адекватно оценивать свои силы и возможности; проявляет настойчивость в достижении цели; умеет справляться с фрустрацией и конструктивно реагировать на неудачи.
- Коммуникативная и социальная сфера: активно и продуктивно взаимодействует со сверстниками и педагогом в ходе групповой работы; соблюдает правила и нормы поведения на занятии; способен публично представить результат своей деятельности.
- Деятельностная сфера: ответственно подходит к выполнению заданий; организует свое рабочее место; соблюдает правила техники безопасности; стремится к улучшению качества созданного продукта (проекта).

Основные формы и методы воспитательного воздействия:

Воспитательная работа осуществляется непрерывно в процессе всех учебных занятий, а также через специально организованные мероприятия. Применяемые методы адаптированы к психофизическим особенностям обучающихся с различными нозологиями и носят поддерживающий, позитивный характер.

Формы и методы воспитательной работы: метод примера, поощрения, убеждения, создания ситуаций успеха, рефлексии, коллективной творческой деятельности и т.д., а также форм организации воспитательной работы (традиционные мероприятия, акции, тематические недели, встречи с успешными людьми с ОВЗ, участие в социальных проектах, дежурство в технопарке).

Методы воспитания:

- Метод примера: демонстрация положительных образцов поведения педагогом, приглашенными специалистами, успешными выпускниками, в т.ч. с ОВЗ.
- Метод поощрения и поддержки: вербальная похвала, система баллов, размещение лучших работ на выставке, благодарственные письма родителям — для формирования ситуации успеха и повышения самооценки.
- Метод коллективной творческой деятельности и проектирования: совместная работа над проектами, где успех зависит от вклада каждого, формирует ответственность и сплоченность.
- Метод рефлексии: обсуждение в конце занятия («Что получилось? Что было трудно? Как помогали друг другу?»), ведение дневника достижений — для развития самоанализа и саморегуляции.
- Тренинговые методы: игровые и дискуссионные тренинги на командообразование, стрессоустойчивость, развитие коммуникативных навыков.

- Метод поручений: дозированные и посильные поручения по организации пространства, помощи товарищу, подготовке материалов — для развития самостоятельности и ответственности.

Формы организации воспитательной работы:

- В рамках учебного занятия: вводные беседы-мотиваторы, рефлексия, работа в малых группах и парах, взаимопомощь и взаимопроверка, презентация и защита личных и групповых проектов.

Специальные воспитательные мероприятия:

- Традиционные мероприятия: итоговые выставки-презентации проектов.
- Тематические акции и недели: «Неделя безопасного интернета», «Экологический марафон», акция «Поделись своим успехом».
- Встречи и экскурсии: встречи с интересными людьми, экскурсии в вузы и технопарки.
- Социально-значимые проекты: создание социальных роликов, плакатов или простых устройств, полезных для других людей с ОВЗ или для местного сообщества.
- Участие в конкурсах и фестивалях: подготовка и участие в мероприятиях различного уровня, направленных на поддержку технического творчества детей с ОВЗ.

Оценка воспитательных результатов:

Динамика личностного развития и достижения воспитательных результатов отслеживается через:

- Педагогическое наблюдение за активностью на занятии, умением работать в команде, отношением к труду, проявлениями самостоятельности.
- Анализ продуктов деятельности и проектов: оценка степени ответственности, креативности, завершенности работы.
- Рефлексивные методы: анализ высказываний обучающегося на итоговых обсуждениях, простые анкеты «Мое настроение», ведение «Портфолио личных достижений», куда включаются не только работы, но и отзывы, грамоты, фотографии с мероприятий.
- Опросы (беседы) с родителями (законными представителями) об изменениях в поведении, интересах и социальной активности ребенка вне занятий.

Особенности организации учебного занятия.

Уровень сложности учебного материала, используемые формы, методы и технологии, количество часов, запланированных для изучения тем, определяются педагогом в соответствии с нозологическими особенностями группы обучающихся.

Большое значение отводится практической части обучения через тренинговую и проектную деятельность. Предлагается не просто познакомить обучающихся (с ОВЗ и инвалидностью) с основами ЗОЖ и современными технологиями, а закрепить эти знания и научить их генерировать идеи по актуальным направлениям. Необходимо поддерживать инициативу обучающихся и мягко направлять на выполнение задания, предоставлять свободу для деятельности. Обучающиеся привлекаются к участию в проектах, конкурсах и выставках, где им предоставляется возможность продемонстрировать полученные практические навыки и знания.

В зависимости от темы занятия обучающиеся знакомятся с направлениями социальной, психологической областей и технического творчества («IT», «VR/AR», «Промдизайн» «HI-tech», «Анимация. Экология», «Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение»).

Особое значение на занятиях отводится здоровьесберегающей деятельности:

- Обеспечение безопасных материально-технических условий (в соответствии с нозологической группой);

- включение в занятия тренингов, динамических пауз, физкультминуток, упражнений, своевременная периодическая смена деятельности обучающихся;
- контроль соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Изучаемые модули:

В каждый модуль включены темы по профилактике вредных привычек, формированию и пропаганде культуры здорового и безопасного образа жизни.

Модуль 1. Информационные технологии 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 сверстников (по употреблению 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.

Модуль 2. Анимация. Экология знакомит обучающихся с методами создания анимационных продуктов, способствует развитию профессиональных качеств (любопытность, стрессоустойчивость, усидчивость, эстетический вкус и умение работать в команде), навыков пространственного мышления, четкости движений, рисования, развитию интереса к профессиям технической направленности. Также обучающиеся знакомятся с факторами влияния окружающей среды на человека и наоборот, учатся работать в различных программах по анимации.

Модуль 3. 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) реальностью, учатся снимать и монтировать панорамные видео, работать по техническому заданию и предлагать собственные решения, узнают о существующих современных профессиях VR/AR.

Модуль 4. Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение знакомит с процессом создания мультимедийного информационного продукта посредством объединения различных форматов (текст, фото, видео, инфографика, интерактив и т.п.) и распространением посредством сети Интернет. Обучающиеся научатся создавать свой журналистский материал в виде сайта (лонгрида), опубликовав видео для канала Rutube. Специалисты в этой области востребованы в редакциях СМИ, в крупных компаниях, которые производят собственный контент для сайта. Получив навыки мультимедийного журналиста обучающиеся смогут применять полученные навыки в своей будущей профессии или создать собственный блог, публикуя уникальный контент самостоятельно. Также обучающиеся получают знания о духовно-нравственном, социальном и эмоциональном здоровье, разовьют навыки сохранения здоровья.

Модуль 5. 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, конструирование изделий с применением новых информационных технологий, поиск 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 6. Hi-Tech и ЗОЖ это инженерия, изобретательство, лазерные технологии, аддитивные технологии, станки с ЧПУ, электронные компоненты. В модуле рассматриваются вопросы эмоционального интеллекта и эмпатии, ЗОЖ и успешности в жизни, 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.

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

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» предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка.

Каждый из двух уровней предполагает универсальную доступность для детей с любым видом и типом психофизиологических особенностей и содержит дифференцированные теоретические и практические задания 1,2,3 уровней. В свою очередь, материал программы учитывает особенности здоровья тех детей, которые могут испытывать сложности при чтении, прослушивании или совершении каких-либо манипуляций с предлагаемым им материалом.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название модулей, тем	Количество часов			Форма контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ	46	18	28	
	Стартовый уровень				
1.1.	Введение в курс. Общие понятия об информационных технологиях. Командообразование	2	2	0	Анкетирование, опрос, тренинг
1.2.	История компьютеров. IT и здоровье человека	2	1	1	Опрос, игра
1.3.	Устройство персонального компьютера	2	1	1	Опрос, деловая игра
1.4.	Операционная система	2	1	1	Опрос, практическое задание, квест-игра
1.5.	Текстовый редактор	2	1	1	Опрос, деловая игра
1.6.	Приемы работы с текстом	4	1	3	Задание по преобразованию, интерпретации и оценки информации
1.7.	Редактор презентаций	4	2	2	Самостоятельная работа
	Базовый уровень				
1.8.	Работа с графикой	2	1	1	Деловая игра, практическое задание
1.9.	Художественная графика	2	1	1	Тестирование

1.10	Компьютерная графика	4	1	3	Создание плаката по теме «Кластер»
1.11.	Растровая графика	4	1	3	Тестирование, практическое задание
1.12.	Работа в сети Интернет.	4	2	2	Практическое задание, опрос
1.13.	Информационная безопасность. Социум и его влияние	2	1	1	Практическое задание, опрос Тренинг
1.14.	Основы логики	2	1	1	Решение логических задач
1.15.	Знакомство с профессиями в IT-сфере.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
1.16.	Проект. Создание проекта	4	0	4	Подготовка проекта.
1.17.	Аттестация по теме «Информационные технологии»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
2.	Модуль 2. Анимация. Экология	10	4	6	
	Стартовый уровень				
2.1	Основы анимации. Экология.	2	1	1	Беседа, интерактивные задания
2.2	Создание сториборда	2	1	1	Практическая работа, создание комикса
2.3	Дизайн персонажа и окружения	2	1	1	Практическая работа, дизайн персонажа
2.4	Создание компьютерной анимации	2	1	1	Практическое задание, анимированный сюжет
2.5	Аттестация по теме «Анимация. Экология».	2	0	2	Презентация проекта
3.	Модуль 3. VR/AR и ЗОЖ	16	7	9	
	Стартовый уровень				
3.1.	Технологии и организация создания виртуальной реальности. Путь к здоровью	2	1	1	Опрос
3.2.	Технологии дополненной реальности	2	1	1	Опрос, деловая игра.
3.3.	Устройства VR/AR (оборудование)	2	1	1	Опрос, интерактивное упражнение
3.4.	VR- и AR-приложения.	2	1	1	Самостоятельная работа
3.5.	Смешанная реальность (MR)	2	1	1	Тестирование
	Базовый уровень				
3.6.	О современных технологиях и компьютерных играх с	2	1	1	опрос, презентация работы

	поддержкой VR. Влияние компьютерных игр на человека				
3.7.	Знакомство с профессиями VR/AR сферы. Стрессоустойчивость.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
3.8.	Аттестация по теме «VR/AR и ЗОЖ»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
4.	Модуль 4. Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение.	12	4	8	
	Стартовый уровень				
4.1	Основы мультимедийной журналистики. Духовно-нравственное, социальное и эмоциональное здоровье.	2	1	1	Беседа, кроссворд
4.2	Обработка фотографий в программе «Gimp»	2	1	1	Съемка репортажных фото, редактирование фотографий
4.3	Видеорепортаж	4	1	3	Практическая работа, съемка серии репортажных видео, монтаж видео
4.4	Репортажная статья	2	1	1	Создание лонгрида
4.5	Аттестация по теме «Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение»	2	0	2	Презентация проекта
5	Модуль 5. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ	40	14	26	
	Стартовый уровень				
5.1	Основы промышленного дизайна. Самостоятельность и «правильный» выбор	2	1	1	Опрос, практическое задание Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде
5.2	Творческое воображение в технической деятельности	2	0	2	Выполнение практических упражнений
5.3	Работа с графическими редакторами	2	1	1	Практическая работа
5.4	Графическое проектирование и художественное конструирование	2	1	1	Опрос, практическое задание. Проектная деятельность
5.5	Макетирование	2	1	1	Решение проблемного вопроса «Мозговой штурм»
	Базовый уровень				
5.6	Изучение и применение основ промышленного дизайна на практике	2	1	1	Самостоятельное задание

5.7	Проектирование в 3D-редакторе	2	1	1	Письменный опрос, практическое задание
5.8	Создание 3D модели	6	2	4	Анкетирование, демонстрация работ, фотоотчет
5.9	Программа MagicaVoxel	10	1	9	Практические задания
5.10	Зелёная энергетика Исторические этапы развития энергетики ТЭС, ГЭС, АЭС	4	2	2	Тестирование. Экологический рисунок
5.11	ЗОЖ и успешности в жизни	2	1	1	Тренинг
5.12	Знакомство с профессиями в сфере промдизайна. Креативность.	2	2	0	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
5.13	Аттестация по теме «Введение в промышленный дизайн»	2	0	2	Тестирование. Презентация проекта
6	Модуль 6. Hi-Tech и ЗОЖ	20	7	13	
	Стартовый уровень				
6.1	Знакомство с основными понятиями и оборудованием Hi Tech	2	1	1	Опрос, практическое задание
6.2	Аддитивные и лазерные технологии	2	1	1	Опрос, практическое задание
6.3	Основы фрезерной обработки изделий	2	1	1	Практическое задание
6.4	Решение задач с помощью двоичного кода. Эмоциональный интеллект и эмпатия.	2	1	1	Решение тестовых заданий
	Базовый уровень				
6.5	Основы программирования Искусственный интеллект и ЗОЖ	6	2	4	Практические задания
6.6	Знакомство с профессиями Hi-Tech сферы. Образование и общение.	2	1	1	Опрос. Профориентационное и психологическое тестирование
6.7	Аттестация по теме «Hi-Tech и ЗОЖ»	2	0	2	Тестирование. Практическое задание
6.8	Итоговое занятие.	2	0	2	Итоговое задание. Защита проектов. Выставка работ (артефактов). Рефлексия
	ИТОГО:	144	54	90	

III. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА.

Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ. (46 часов)

Тема № 1.1. Введение в курс. Общие понятия об информационных технологиях. Командообразование. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (2 часа): Введение в образовательную программу. Вводный инструктаж по ТБ. Правила работы в ИТ. Знакомство обучающихся с программой, приемами и формами работы. ИТ и перспективы развития ИТ направления в России. Изучение истории создания ПК. Техника безопасности при работе с оборудованием. Этапы формирования команды. Работа в команде.

1,2,3 уровни. Форма контроля: анкетирование, опрос, тренинг, ролевая игра «Дешифровщик».

Тема № 1.2. История компьютеров. ИТ и здоровье человека. (2 часа)

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

1 уровень. Практика (1 час): Поиск сходств и различий между компьютером первого поколения и современного. Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ на здоровье человека.

2,3 уровни. Практика (1 час): Поиск сходств и различий между компьютером первого поколения и современного, графическое проектирование ЭВМ будущего. Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ на здоровье человека.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Опрос, игра.

Тема № 1.3. Устройство персонального компьютера. (2 часа)

1, 2, 3 уровни. Теория (1 час): Знакомство с ПК. Изучение устройства ПК и мультимедийных устройств. Внутренне устройство системного блока: корпус, системная плата, процессор, оперативная память, видеокарты. Рассмотрение различных способов подачи информации, включение видео- и звукового сопровождения текста, графики и анимации. Рассмотрение объектов, содержащих текстовую, звуковую, графическую и видео информацию, а также способ интерактивного взаимодействия с ней.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Разборка системного блока: соотнесение детали компьютера с её названием и функцией.

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

Тема № 1.4. Операционная система. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение операционных систем Windows, Linux и Mac OS. Изучение свойств объектов и проведения определенных операций. Изучение технология работы с объектами и интерфейсом. Изучение интерфейса как инструмент взаимодействия человека и компьютера.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Рассмотрение программного обеспечения ноутбуков. Изучение основных свойств ПО. Изучение функционирования различных приложений ПК.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Опрос, практическое задание, квест-игра.

Тема № 1.5. Текстовый редактор. (4 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Рассмотрение основных видов текстовых редакторов. Изучение основных понятий текстового редактора. Создание и изменение текстовых данных в общем и текстовом файле, а также для печати. Изучение основных понятий и терминов (макет, панель инструментов и тд.).

1,2 уровни. Практика (3 часа): Форматирование шрифта, абзаца, страницы. Создание и форматирование текста по заданному образцу. Создание текста с помощью программы Libreoffice. Ввод и редактирование текста по образцу.

3 уровень: Форматирование шрифта, абзаца, страницы. Создание и форматирование текста по заданному образцу. Создание и и редактирование текста с помощью программы Libreoffice. Самостоятельный ввод и редактирование текста. Использование объектов, анимации. Творческие задания в виде кейсов.

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

Тема № 1.6. Приемы работы с текстом. (4 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение разных приёмов работы с текстом («Чтение с остановками», «Мозговой штурм», «Эксперт», «Поспорим с экспертом» и тд). Структурирование текста и дополнение (расширение).

1,2,3 уровни. Практика (3 часа): Парная работа с текстом (Оценка текста, сокращение и преобразование в конспект). Для разных уровней - разное кол-во символов 1, 2 уровни - текст 2000 символов, 3 уровень - 3500 символов.

1,2,3 уровни. Форма контроля: задание по преобразованию, интерпретации и оценки информации.

Тема № 1.7. Редактор презентаций.(4 часа)

1 уровень. Теория (2 часа): Что такое презентация, для чего она нужна и где используется. Типы слайдов. Структура и сферы применения. Программы для создания мультимедийных презентаций. Правила разработки и создания презентации.

2, 3 уровни Теория (2 часа): Что такое презентация, для чего она нужна и где используется. Типы слайдов (макет, область текста, заголовков). Структура и сферы применения. Программы для создания мультимедийных презентаций. Правила разработки и создания.

1 уровень. Практика (2 часа): Запуск программы и ее настройка. Работа со слайдами. Ввод текста. Режим структуры. Форматирование текста. Анимационное оформление текста. Сохранение презентации.

2,3 уровни. Практика (2 часа): Запуск программы и ее настройка. Работа со слайдами. Ввод текста. Режим структуры. Форматирование текста. Анимационное оформление текста.

Создание фона слайда. Переходы. Сохранение презентации. Добавление графиков, таблиц.

1,2,3 уровни. Форма контроля: самостоятельная работа.

Тема № 1.8. Работа с графикой. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение понятия компьютерной графики. Основные характеристики и отличия растровой и векторной графики. Знакомство с графическим редактором. Изучение интерфейса графических редакторов. Рассмотрение цветовой коррекции изображения.

1,2 уровни. Практика (1 час): Графический диктант на бумаге в клетку, как пример растрового изображения. *3 уровень* Работа в редакторе для обработки растровых и векторных изображений. Работа с основными инструментами панели графического редактора. Сохранение и печать изображений.

1,2,3 уровни. Форма контроля: деловая игра, практическое задание.

Тема № 1.9. Художественная графика. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Видовая специфика графики. Особенности художественного языка графики, терминология. Основная проблематика графики. Сферы применения.

1,2 уровни. Практика (1 час): Создание группы тематических плоскостных изображений из 3 деталей, скетчей на бумаге с помощью простого карандаша. *3 уровень:* Создание группы тематических плоскостных изображений из 5 деталей, скетчей на бумаге с помощью маркеров.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Тестирование.

Тема № 1.10. Компьютерная графика. (4 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Понятие. Виды компьютерной графики. Области применения. История компьютерной графики. Аппаратный и программный уровни. Пользовательский уровень. Цветовые модели.

1 уровень. Практика (3 часа): выполнение рисунка в графическом редакторе. Создание персонажа в пиксельном редакторе. *2, 3 уровни* Создание персонажа в пиксельном редакторе. Создание объемных моделей и игровой механики.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Создание плаката по теме «Кластер».

Тема № 1.11. Растровая графика. (4 часа)

1,2 уровни. Теория (1 час): Основные понятия растровой компьютерной графики. Разрешение растровой графики. Виды разрешения. Кодирование изображения. Основные редакторы растровой графики. Интерфейс, меню на примере Photoshop.

3 уровень: Основные понятия растровой компьютерной графики. Разрешение растровой графики. Виды разрешения. Кодирование изображения. Глубина цвета. Цветовые палитры. Основные редакторы растровой графики. Форматы файлов. Интерфейс, меню на примере Photoshop. Форматы.

1,2,3 уровни. Практика (3 часа): Применение графических редакторов. Устранение недостатков изображения. Использование фильтров.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Тестирование, практическое задание.

Тема № 1.12. Работа в сети Интернет. (4 часа)

1,2,3 уровни. Теория (2 часа): Изучение работы всемирной сети интернет и беспроводного доступа в интернет (технологии WI-Fi). Рассмотрение основных браузеров и их сравнение. Информационные системы в виде электронной почты. Образовательные платформы и электронное обучение.

1,2,3 уровни. Практика (2 часа): Использование ресурсов интернета как средства работы. Создание электронной почты и учетной записи в системе электронного обучения Moodle.

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

Тема № 1.13. Информационная безопасность. Социум и его влияние. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): 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 (1 час): 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.

Тема № 1.14. Основы логики. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): логические операции: анализ-синтез, сравнение, ограничения, обобщение, систематизация, классификация, умозаключения.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): логические задачи, интеллектуальные игры, головоломки, развивающие сервисы и платформы.

1, 2, 3 уровни. Форма контроля: решение логических задач.

Тема № 1.15. Знакомство с профессиями IT-сферы. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение основных личностных особенностей, знаний, умений и навыков специалистов IT-сферы. Требования и ограничения данной профессии. Различные формы и виды направления в сфере IT.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Профориентационное и психологическое тестирование (по определению индивидуально-психологических особенностей), тренинги.

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

Тема № 1.16. Проект. Создание проекта. (4 часа)

1,2 уровни. Практика (4 часа): Разработка и создание проекта. Представление результатов в виде презентации.

3 уровень. Практика (4 часа): Представление проблемной ситуации в ходе мозгового штурма. Анализ проблемной ситуации, генерация и обсуждение методов ее решения и возможности достижения желаемого результата. Представление результатов в виде презентации.

1,2,3 уровни. Форма контроля: подготовка проекта.

Тема № 1.17. Аттестация по теме «Информационные технологии». (2 часа)

1,2,3 уровни. Практика (2 часа): Творческое задание по созданию и защите проекта. Создание презентации в PowerPoint по заданной теме. Загрузка созданного файла в учетную запись в системе электронного обучения Moodle на виртуальную доску Padlet.

1,2,3 уровни. Форма контроля: тестирование, презентация проекта (в формате печатной копии).

Модуль 2. Анимация. Экология. (10 часов)

Тема № 2.1. Основы анимации. Экология. (2 часа)

1, 2, 3 уровни. Теория (1 час): История анимации. Мультипликация в СССР и России. Основные техники. Этапы создания анимационного проекта. Методы классической анимации. Компьютерная графика. Растровые и векторные изображения.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Работа с PowerPoint. Составление простой анимации.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Опрос, семинар, проект в PowerPoint. Ситуационные задачи.

Тема № 2.2. Создание сториборда. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Основы сторителлинга. Введение в раскадровку. Термины и техники в раскадровке. Миниатюры. 12 принципов анимации. Процесс создания и разработки персонажа.

1 уровень. Практика (1 час): Создание сториборда и сценария мультипликационной работы. Готовый сюжет на одну из тем: Экология и здоровье человека. Лесные пожары. Экологические

изменения среды. Жизнь пластиковой бутылки.

2,3 уровни. Практика (1 час): Создание сториборда и сценария мультипликационной работы. Готовый сюжет на одну из тем: Влияние на здоровье психоэмоционального состояния и социальных условий жизни. Экологические проблемы человечества. Влияние транспорта на экологию и здоровье. Влияние сотовой связи на организм человека. Влияние экологических факторов на флору и фауну.

1 уровень. Форма контроля: Коллаж рисунков в виде эскиза.

2,3 уровни. Форма контроля: Коллаж рисунков.

Тема № 2.3. Дизайн персонажа и окружения. (2 часа)

1 уровень. Теория (1 час): Основы рисунка. Скетчинг. Основы композиции, цветовой круг, освещение. Сбор референсов. Основы анимационного рисунка. Создание образов героев и локаций.

2,3 уровни. Теория (1 час): Основы рисунка. Скетчинг. Основы композиции, цветовой круг, освещение. Сбор референсов. Основы анимационного рисунка. Создание образов героев и локаций. Рисунок персонажа в сложных позах и динамике. Прорисовка тела персонажа, отражение эмоций персонажа.

1 уровень. Практика (1 час): Создание комикса на одну из тем: Экология и здоровье человека. Лесные пожары. Экологические изменения среды. Жизнь пластиковой бутылки.

2,3 уровни. Практика (1 час): Создание комикса на одну из тем: Влияние на здоровье психоэмоционального состояния и социальных условий жизни. Экологические проблемы человечества. Влияние транспорта на экологию и здоровье. Влияние сотовой связи на организм человека. Влияние экологических факторов на флору и фауну.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Создание эскизов персонажа, локации.

1,2 уровни. Форма контроля: Создание эскизов персонажа, локации.

Тема № 2.4. Создание компьютерной анимации. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Обзор программы «Krita». Ключевые окна и инструменты. Программы для создания компьютерной анимации. Основные функции и возможности. Интерфейс и настройка. Слои и маски. Работа с цветом.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Работа в программе «Krita», готовый дизайн персонажа и локации на выбранную тему.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Тестирование, анимированный сюжет на выбранную тему.

Тема № 2.5. Аттестация по теме «Анимация. Экология». (2 часа)

1,2 уровень. Практика (2 часа): Создание проекта. Представление результатов в виде изображения, комикса на свободную тему по экологии.

3 уровень. Практика (2 часа): Создание проекта. Анализ проблемной ситуации, генерация и обсуждение методов ее решения и возможности достижения желаемого результата. Представление результатов в виде анимации на свободную тему по экологии.

Форма контроля: презентация проекта.

Модуль 3. VR/AR и ЗОЖ. (16 часов)

Тема № 3.1. Технологии и организация создания виртуальной реальности. Путь к здоровью (2 часа)

1,2 уровни. Теория (1 час): 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 (1 час): 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 (1 час): 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 (1 час): 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 (1 час): 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 № 3.2. Технологии дополненной реальности. (2 часа)

1 уровень. Теория (1 час): Изучение базовых понятий дополненной реальности (AR). Изучение инструментария дополненной реальности.

2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение основных технологий устройств AR. Обсуждение отличий дополненной реальности от виртуальной реальности. Устройство дополненной реальности (AR очки).

1,2,3 уровни. Практика (1 час): обзор очков AR, управление дополненной реальностью, обзор приложений AR.

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

Тема № 3.3. Устройства VR/AR (оборудование). (2 часа)

1,2 уровни. Теория (1 час): Классификация устройств - элементов VR/AR-систем. Программное обеспечение. Мобильные шлемы. Шлемы с подключением к ПК и игровым консолям. Автономные VR-шлемы. Контроллеры и трекеры: как мы ходим, трогаем и чувствуем предметы в VR-мире. Очки дополненной реальности.

3 уровень. Теория: Категории устройств – мобильные, стационарные, специальные.

1, 2,3 уровни. Практика (1 час): сравнение качества работы устройств.

1, 2, 3 уровни. Форма контроля: опрос, интерактивное упражнение.

Тема № 3.4. VR- и AR-приложения. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Определение VR- и AR-приложений. Зачем и кому нужны приложения. Особенности создания VR-приложения.

1,2 уровни. Практика (1 час): изучение платформы для разработки приложений, особенностей инструментария.

3 уровень. Практика (1 час): Особенности разработки приложений на выбранном инструментарии. Изучение интерфейса и тестовых приложений.

1,2,3 уровни. Форма контроля: самостоятельная работа.

Тема № 3.5. Смешанная реальность (MR). (2 часа)

1,2 уровни. Теория (1 час): Ввод и восприятие через окружающую среду. Спектр смешанной реальности.

3 уровень. Теория (1 час): Особенности устройств и датчиков, основные приемы работы с ними. В чём отличия смешанной реальности от виртуальной и дополненной. Применение MR в реальном мире.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): создание интерфейса приложения MR.

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

Тема № 3.6. О современных технологиях и компьютерных играх с поддержкой VR. Влияние компьютерных игр на человека (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): 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 (1 час): 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.

Тема № 3.7. Знакомство с профессиями VR/AR сферы. Стрессоустойчивость. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Изучение основных личностных особенностей, знаний, умений и навыков специалистов в VR/AR сферы. Требования и ограничения данной профессии. Стрессоустойчивость. Методы психорегуляции.

1,2,3 уровни. *Практика (1 час):* Профориентационное и психологическое тестирование. Тренинги. Практическое применение методов и приемов по стрессоустойчивости и психорегуляции.

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

Тема № 3.8. Аттестация по теме «VR/AR и ЗОЖ». (2 часа)

1,2,3 уровни. *Практика (2 часа):* Соотнесение деталей (настоящих или в виде фото) VR и AR с ее названием и функцией. Схемотехническое проектирование VR устройств. Съемка панорамного видео.

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* тестирование, презентация проекта.

Модуль 4. Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение. (12 часов)

Тема № 4.1. Основы мультимедийной журналистики. Духовно-нравственное, социальное и эмоциональное здоровье. (2 часа)

1,2,3 уровни. *Теория (1 час):* Медиа, мультимедиа, мультимедийная журналистика. История. Мультимедийная журналистика: платформы, форматы и инструменты. Здоровьесбережение в современных медиа. Этика журналиста.

Духовно-нравственное здоровье (моральные ценности, установки, мотивация, поведение индивида в обществе, отношение к труду, овладение культурными ценностями, гармония в общении с собой и окружающими). Социальное здоровье (социально-экономическое благополучие человека, взаимодействие с окружающими, забота о других, саморазвитие, стрессоустойчивость). Эмоциональное здоровье (важность понимания собственных эмоций, эмпатия).

1,2,3 уровни. *Практика (1 час):* Организация работы: этапы, платформы, алгоритмы, профессии. Сбор материалов для лонгрида.

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* Кроссворд, план работы. Ситуационные задачи.

Тема № 4.2. Обработка фотографий в программе «Gimp». (2 часа)

1,2,3 уровни. *Теория (1 час):* Основы фотосъемки и обработки текстовых и графических материалов. Основы фотосъемки и обработки фотографий. Основы фотографии: диафрагма, выдержка и светочувствительность. Освещение. Ракурс. ISO. Основные ошибки.

1,2,3 уровни. *Практика (1 час):* Съемка репортажных фото на одну из тем: Режим дня. Правильное питание. Анализ характера питания семьи. Спорт. Гигиеническая грамотность. Отбор и обработка лучших фотографий в программе «Gimp».

1, 2 уровни. *Форма контроля:* 7-10 обработанных фотографий. Фотовыставка.

3 уровень. *Форма контроля:* 10-15 обработанных фотографий. Фотовыставка.

Тема № 4.3. Видеорепортаж. (4 часа)

1, 2, 3 уровни. *Теория (1 час):* Подготовка к съёмке. Принципы съёмки. Репортажная съемка. Технологии монтажа и виды носителей информации. Принципы монтажа.

1, 2 уровни. *Практика (3 часа):* Съемка серии репортажных видео. Монтаж видео в программе «Shotcut»: склейка фрагментов, обрезка видео, добавление текста, применение эффектов.

3 уровень. *Практика (3 часа):* Съемка серии репортажных видео. Монтаж видео в программе «Shotcut»: склейка фрагментов, применение эффектов.

1, 2, 3 уровни. *Форма контроля:* Создание видеосюжета на выбранную тему.

Тема № 4.4. Репортажная статья. (2 часа)

1, 2, 3 уровни. *Теория (1 час):* Современные технологии копирайтинга. Принципы составления текстов. Виды репортажа. Композиция репортажа: ключевые моменты. Эффект присутствия. Динамика повествования. Эмоциональность.

1 уровень. *Практика (1 час):* Написать и представить репортажную статью на выбранную тему. Учет правил написания. Создать лонгрид на платформе «Гильда» на выбранную тему.

2, 3 уровни. *Практика (1 час):* Написать и представить репортажную статью. Учет правил написания.

1 уровень. *Форма контроля:* Создание лонгрида.

2, 3 уровни. *Форма контроля:* Создание репортажной статьи на выбранную тему.

Тема № 4.5. Аттестация по теме «Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение». (2 часа)

1, 2 уровни. *Практика (2 часа):* Создание проекта. Представление результатов в виде плаката с обработанными фотографиями и видеотреугольником на тему здоровья сбережения.

3 уровень. Практика (2 часа): Создание проекта. Представление результатов в виде лонгрида на платформе «Тильда» на тему здоровья сбережения.

Форма контроля: презентация проекта.

Модуль 5. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ (40 часов)

Тема № 5.1. Основы промышленного дизайна. Самостоятельность и «правильный» выбор. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): 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. Негативное влияние социума и вредные привычки. Как сделать правильный выбор?

1,2,3 уровни. Практика (1 час): 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 № 5.2. Творческое воображение в технической деятельности. (2 часа)

1,2,3 уровни. Практика (2 часа): Задание на развитие творческого воображения (игра «Иммаджинариум», рисунок незнакомого объекта и т.д.). Создание ассоциативных рядов. Тренинг и задания на снятие психической напряжённости: Создание творческих образов. Приемы и методы фантазирования. Генерирование идеи. Техническое творчество и изобретения.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Выполнение практических упражнений.

Тема № 5.3. Работа с графическими редакторами. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Назначение, принцип формирования изображения растрового и векторного редакторов. 3D-редакторы.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): работа в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Практическая работа.

Тема № 5.4. Графическое проектирование и художественное конструирование. (2 часа)

1 уровень. Теория (1 час): Знакомство с принципами моделирования.

2 уровень. Знакомство с принципами моделирования. Особенности работы с трехмерным пространством (оси X, Y, Z).

3 уровень. Знакомство с принципами моделирования. Знакомство с принципами моделирования. Особенности работы с трехмерным пространством (оси X, Y, Z). Изучение работы на графических планшетах с использованием программ.

1,2 уровни. Практика (1 час): Макетирование (художественное конструирование на примере пластилина).

3 уровень. Макетирование (художественное конструирование на примере пластилина). Кейс с разборкой предметов.

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

Тема № 5.5. Макетирование. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Особенности макетирования. Необходимые материалы, инструменты и рекомендации по их использованию. Основные приемы макетирования. Компьютерное моделирование.

1 уровень. Практика (1 час): Создание макета из пластилина.

2 уровень. Практика (1 час): Создание макета из картона.

3 уровень. Практика (1 час): Создание макета из конструктора.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Решение проблемного вопроса «Мозговой штурм».

Тема № 5.6. Изучение и применение основ промышленного дизайна на практике. (2 часа)

1 уровень. Теория (1 час): Изучение особенностей проектирования бытовых предметов (посуда, техника, мебель), одежда и здания.

2 уровень. Теория (1 час): Изучение особенностей проектирования бытовых предметов (посуда, техника, мебель), одежда и здания. Особенности скетчинга для различных материалов (ткань, камень, дерево, керамика и тд.).

3 уровень. Изучение особенностей проектирования бытовых предметов (посуда, техника, мебель), одежда и здания. Особенности скетчинга для различных материалов (ткань, камень, дерево, керамика и тд.). Визуализация предметов в формате 3D.

1,2,3 уровни. *Практика (1 час):* Создание плоскостного и объемного изображений на бумаге. Проектирование необходимых предметов или деталей (согласно проекту).

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* самостоятельное задание (эскиз опорных схем).

Тема № 5.7. Проектирование в 3D-редакторе. (2 часа)

1,2 уровни. *Теория (1 час):* Использование материалов. Интерфейс программ. Моделирование на основе простейших геометрических объектов.

3 уровень. Использование материалов. Интерфейс программ. Моделирование на основе простейших геометрических объектов. Трансформация объектов.

1,2,3 уровни. *Практика (1 час):* Конструирование несуществующего животного. Создание объектов и изменение их параметров, проектирование модели в Blender.

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

Тема № 5.8. Создание 3D модели. (6 часов)

1 уровень. *Теория (2 часа):* Изучение основных понятий 3D технологий. Рассмотрение визуализации объектов с помощью компьютерных программ.

2 уровень. *Теория (2 часа):* Изучение основных понятий 3D технологий. Рассмотрение визуализации объектов с помощью компьютерных программ. Сравнение разных видов 3D технологий.

3 модуль *Теория (2 часа):* Изучение основных понятий 3D технологий. Рассмотрение визуализации объектов с помощью компьютерных программ. Сравнение разных видов 3D технологий. Технологии будущего.

1,2,3 уровни. *Практика (4 часа):* Подготовка прототипа (проектная 3D модели по теме реализуемого проекта).

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* анкетирование, демонстрация работ, фотоотчет.

Тема № 5.9. Программа MagicaVoxel (10 часов)

1,2,3 уровни. *Теория (1 час):* Основы работы в программе, рендеринг и основные инструменты, работа с цветом.

Практика (9 часов):

1 уровень. Создание моделей: «Стив», «Фонарь», «Замок», «Комната». Создание проекта здания будущего.

2 уровень. Создание моделей: «Стив», «Фонарь», «Замок», «Комната». Создание проекта района будущего.

3 уровень. Создание моделей: «Стив», «Фонарь», «Замок», «Комната». Создание проекта города будущего «Cybercity» из 4 районов (административный, торговый, промышленный, спальный).

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

Тема № 5.10. Зелёная энергетика. Исторические этапы развития энергетики ТЭС, ГЭС, АЭС (4 часа)

Теория (2 часа):

1 уровень. Ознакомление с видами зеленой энергетикой. История возникновения и разновидности данной энергетики в современном мире. Актуальность данной технологии. Первые двигатели и их виды. С какими научными открытиями связаны этапы развития энергетики, кто из ученых внес весомый вклад в развитие энергетики.

2 уровень. Ознакомление с видами зеленой энергетикой. Первые двигатели и их виды. С какими научными открытиями связаны этапы развития энергетики, кто из ученых внес весомый вклад в развитие энергетики.

3 уровень. Ознакомление с видами зеленой энергетикой. Первые двигатели и их виды. С какими научными открытиями связаны этапы развития энергетики, кто из ученых внес весомый вклад в развитие энергетики. Плюсы и минусы данных видов энергетики.

Практика (2 часа):

1 уровень. Создание макет-проекта ветреной установки из картонной бумаги. Создание схемы работы АЭС.

2 уровень. Создание макет-проекта солнечной установки из картонной бумаги. Создание схемы работы ГЭС.

3 уровень. Создание макет-проекта ветреной и солнечной установки как единая установка выработки электричества. Создание схемы работы ТЭС.

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* Тестирование. Экологический рисунок.

Решение кейса «Современные проблемы зеленой энергетики».

Тема № 5.11. ЗОЖ и успешности в жизни. (2 часа)

Теория (1 час): 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 (1 час): 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.

Тема № 5.12. Знакомство с профессиями в сфере промдизайна. Креативность. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (2 часа): Изучение основных личностных особенностей, знаний, умений и навыков специалистов промышленного дизайна. Требования и ограничения данной профессии. Креативность.

1,2,3 уровни. Форма контроля: опрос, профориентационное и психологическое тестирование. Психологическое тестирование.

Тема № 5.13. Аттестация по теме «Введение в промышленный дизайн». (2 часа)

1,2,3 уровни. Практика (2 часа): Создание 3D модели по направлению реализуемого проекта.

1,2,3 уровни. Форма контроля: тестирование, презентация проекта.

Модуль 6. Hi-Tech и ЗОЖ (20 часов)

Тема № 6.1. Знакомство с основными понятиями и оборудованием Hi Tech. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Знакомство с высокотехнологичным оборудованием, принципами работы фрезерного станка с ЧПУ, лазерного гравера.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Демонстрация расходных материалов и видов аддитивных устройств. Обзор процесса работы основных устройств (на примере лазерного гравера и фрезерного станка с ЧПУ).

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

Тема № 6.2. Аддитивные и лазерные технологии. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Знакомство с понятием аддитивных технологий. Изучение сферы применения и перспектив развития аддитивных и лазерных технологий за рубежом и в России. Обсуждение этапов подготовки к работе с лазерным гравером и рассмотрение типов расходных материалов.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Создание графического рисунка деталей с описанием составных частей.

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

Тема № 6.3. Основы фрезерной обработки изделий.(2 часа)

1 уровень. Теория (1 час): Общие сведения. Особенности процесса фрезерования. Технологическое оборудование.

2 уровень. Теория (1 час): Общие сведения. Особенности процесса фрезерования. Технологическое оборудование. Технологические этапы процесса. Типы фрезерных станков. Изучение различных видов письма.

3 уровень. Теория (1 час): Общие сведения. Особенности процесса фрезерования. Технологическое оборудование. Технологические этапы процесса. Типы фрезерных станков. Изучение различных видов письма. Знакомство с логотипами и их значением. Особенности нанесения гравировки на различные материалы (дерево, железо, золото, сталь, серебро, кожа).

1 уровень. Практика (1 час): Создание чертежей фрезы 3-х видов

2 уровень. Практика (1 час): Создание схемы работы фрезерного станка

3 уровень. Практика (1 час): Создание шрифта логотипа индивидуального проекта.

1,2,3 уровни. Форма контроля: Практическое задание.

Тема № 6.4. Решение задач с помощью двоичного кода. Эмоциональный интеллект и эмпатия. (2 часа)

1,2,3 уровни. Теория (1 час): Двоичный код. Способ представления данных в виде кода. Расшифровка двоичного кода. Область применения двоичного кода. Что такое эмоциональный интеллект и эмпатия? Мотивация помогающего человека. Эмпатия в контексте межгрупповых отношений.

1,2,3 уровни. Практика (1 час): Решение задач. Тренинги по развитию эмоционального интеллекта. *3 уровни.* Составление карт эмпатии.

1,2,3 уровни. *Форма контроля:* решение тестовых заданий, профориентационное и психологическое тестирование.

Тема № 6.5. Основы программирования. Искусственный интеллект и ЗОЖ. (6 часов)

1 уровень. Теория (2 часа): Введение в программирование. 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 (2 часа): Введение в программирование. Ввод и вывод данных. Что такое Пайтон и ресурсы для написания кода. 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 (2 часа): Введение в программирование. Ввод и вывод данных. Что такое Пайтон и ресурсы для написания кода. Функции Print, int, input, математические операции. Что такое условные конструкции, для чего нужны if и else. 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 (4 часа): 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. Программирование в программе KТurtle.

2 уровень. Практика (4 часа): 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. Программирование в программе KТurtle.

3 уровень. Практика (4 часа): 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 KТurtle. 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. Программирование в программе KТurtle.

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

Тема № 6.6. Знакомство с профессиями Hi-Tech сферы. Образование и общение. (2 часа)

Знакомство с профессиями Hi-Tech сферы. Образование и общение.

1,2,3 уровни. *Теория (1 час):* 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 (1 час):* изучение приложения для помощи с домашними заданиями и в разрешении противоречивых ситуаций в общении. Профориентационное и психологическое тестирование. Тренинг.

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

Тема № 6.7. Аттестация по теме «Hi-Tech и ЗОЖ». Итоговое занятие. (2 часа)

1,2,3 уровни. *Практика (2 часа):* Графическое проектирование детали и загрузка изображения в учетную запись электронного обучения на платформе Moodle.

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

Тема № 6.8. Итоговое занятие. (2 часа)

1, 2, 3 уровни. *Практика (2 часа):* Защита проектов.

1, 2, 3 уровни. *Форма контроля:* итоговое задание, защита проектов, выставка работ (артефактов), рефлексия.

IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ И СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.

Планируемые результаты.

В обучающемся будут преобладать такие личностные качества, как навыки здорового образа жизни, социальная ответственность и общественная активность, гражданская позиция, культура общения и поведения в социуме.

Обучающийся сможет решать следующие жизненно-практические задачи: самостоятельно находить необходимую информацию, анализировать ситуации и принимать самостоятельные решения, научиться правилам защиты негативным влияниям, научиться выполнять задания аккуратно, соблюдая технологию изготовления изделий, оценивать эффективность процесса изготовления, вносить предложения по его оптимизации, экономно распределять имеющиеся средства и материалы.

Обучающийся от поверхностного интереса перейдет к углубленному изучению правил формирования культуры здорового образа и безопасного жизни, изучению технических видов деятельности по программе, активизации потребности в сохранении своего здоровья, как фактора успешности будущего, самопознании, саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности, аккуратности. Получит систему специальных знаний, умений, навыков и компетенций в областях: здоровьесбережения, «IT», «VR/AR», «Промдизайн» «HI-tech».

Обучающийся приобретёт следующие компетенции:

- ценностно-смысловые: развитие ответственности, совести, чести, достоинства, способности отвечать за свои поступки, навыков общения в коллективе;
- учебно-познавательные и социально-трудовые, среди которых выделяются: мотивационно-ценностный компонент – формируется установка на постоянное
- саморазвитие, самовоспитание, профессиональную ориентацию;
- социальный и креативный компоненты – обучающиеся учатся познавать, действовать и ориентироваться в разных жизненных ситуациях, делать «правильный выбор», задавать вопросы и/или находить на них ответы, решать практические задачи.
- общекультурные и информационные: знакомство с многообразием современных здоровьесберегающих и информационных технологий, высокотехнологичным оборудованием, видами используемого в работе материалами.
- коммуникативные и личностные компетенции самосовершенствования: уверенность в себе, желание не останавливаться на достигнутом, самостоятельность выбора и решений;
- компетенции здоровьесбережения: выработка ценностного отношения к здоровью, правильному питанию, посадке, положению используемых инструментов в руках, использованию упражнений для снятия утомления с различных групп мышц и глаз и т.д.

Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ

Универсальные компетенции (Soft skills):

- умение искать информацию в различных источниках и структурировать ее
- умение искать проблемы, связанные с темой задания (проекта)
- умение формулировать свои мысли и аргументированно обосновывать свою точку зрения
- способность к творческому решению социальных и технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области IT для решения проблем в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- владение ключевыми понятиями в области здоровьесбережения и IT
- владение основными этапами решения кейсов и проектирования
- навыки работы с Microsoft Office и другими офисными программами
- начальные навыки прототипирования и программирования
- навыки презентации представления проекта

- навыки пользования ПК и его периферийным оборудованием

Модуль 2. Анимация. Экология.

Универсальные компетенции (Soft skills):

- умение искать информацию в различных источниках и структурировать ее
- умение формулировать свои мысли и аргументированно обосновывать свою точку зрения
- критическое мышление и объективная оценка личных результатов
- способность к творческому решению социальных и технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области анимации для решения задач в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- владение ключевыми понятиями в области экологии и анимации
- владение основными этапами решения кейсов и проектирования
- навыки работы с программами по анимации
- навыки презентации представления проекта

Модуль 3. VR/AR и ЗОЖ

Универсальные компетенции (Soft skills):

- умение искать информацию в различных источниках и структурировать ее
- критическое мышление и объективная оценка личных результатов
- способность к творческому решению технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области здоровьесбережения, VR и AR для решения проблем в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- навыки критического и пространственного мышления
- владение ключевыми понятиями в области здоровьесбережения и VR/AR
- умение устанавливать и активировать запуск приложений виртуальной реальности и дополнительной реальности
- навыки пользования ПК и его периферийным оборудованием
- навыки съемки панорамного видео
- навыки видеомонтажа

Модуль 4. Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение.

Универсальные компетенции (Soft skills):

- умение искать информацию в различных источниках и структурировать ее
- умение искать проблемы, связанные с темой задания (проекта)
- умение формулировать свои мысли и аргументированно обосновывать свою точку зрения
- способность к творческому решению социальных и технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области мультимедийной журналистики для решения задач в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- владение ключевыми понятиями в области мультимедийной журналистики и здоровьесбережения
- владение основными этапами создания сайта, видеорепортажей, статей
- навыки работы с компьютерными программами, интернет-платформами
- навыки презентации представления проекта

Модуль 5. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ

Универсальные компетенции (Soft skills):

- умение работать в команде (работа в общем ритме, эффективное распределение задач

и др.)

- умение ставить вопросы, связанные с темой кейса или проекта
- умение формулировать свои мысли и аргументированно обосновывать свою точку зрения
- критическое мышление и объективная оценка личных результатов
- способность к творческому решению технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области промышленного дизайна для решения проблем в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- владение ключевыми понятиями в области здоровьесбережения и промышленного дизайна
- навыки объемно-пространственного проектирования
- навыки графического проектирования
- навыки компьютерного моделирования
- выполнение инженерных задач в соответствии с поставленной задачей

Модуль 6. Hi-Tech и ЗОЖ

Универсальные компетенции (Soft skills):

- владение ключевыми понятиями в области здоровьесбережения и Hi-Tech
- умение слушать и слышать/понимать собеседника
- умение работать в команде (работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.)
- умение искать информацию в различных источниках и структурировать ее
- умение формулировать свои мысли и аргументированно обосновывать свою точку зрения
- способность к творческому решению технических задач
- поиск и применение теоретических знаний в области Hi-tech для решения проблем в реальном мире

Предметные компетенции (Hard skills):

- навыки самостоятельной работы над техническими проектами
- умение устанавливать и активировать запуск промышленных программ
- базовые основы 3D-моделирования
- навыки работы с 3-D принтером и фрезерным станком

V. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Условия реализации программы:

Материально-техническое оснащение образовательного процесса организовано согласно распоряжения Правительства Российской Федерации № от 17 декабря 2019 г. N P-134 «Методические рекомендации по созданию мобильных технопарков "Кванториум" для детей, проживающих в сельской местности и малых городах, в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата федерального проекта "Все лучшее детям" национального проекта "Молодежь и дети" и указано в дополнительных общеразвивающих программах перечня необходимого оборудования.

Материально-техническое обеспечение:

Особенности материально-технического обеспечения программ дополнительного образования для слабослышащих, позднооглохших и глухих детей.

Под особой организацией образовательного пространства понимается создание комфортных условий для слухозрительного и слухового восприятия устной речи слабослышащих, позднооглохших и глухих детей.

Среди них: расположение обучающегося в помещении, продуманность освещенности лица, говорящего и фона за ним, использование современной электроакустической, в том числе звукоусиливающей аппаратуры, а также аппаратуры, позволяющей лучше видеть происходящее на расстоянии (проецирование на большой экран), регулирование уровня шума в помещениях и другие.

Обязательный учет данных условий требует специальной организации образовательного пространства при проведении любого рода мероприятий во всех учебных и внеучебных помещениях (включая коридоры, холлы, залы и др.), а также при проведении выездных мероприятий. Важным условием организации пространства для программ дополнительного образования для слабослышащих и позднооглохших детей является наличие текстовой информации, представленной в виде печатных таблиц на стендах или электронных носителях, предупреждающей об опасностях, изменениях в режиме обучения и обозначающей названия приборов, кабинетов и мастерских, облегчающих самостоятельную ориентировку в пространстве образовательной организации. В помещениях для занятий необходимо предусмотреть специальные места для хранения FM-систем, слуховых аппаратов, зарядных устройств, батареек.

Организация рабочего места слабослышащего, позднооглохшего и глухого ребенка.

Рабочее место ребенка - участника программы дополнительного образования с нарушением слуха занимает такое положение, чтобы сидящий за ней ребенок мог видеть лицо специалиста, педагога и большинства сверстников. Рабочее место ребенка должно быть хорошо освещено. На нем предусмотрено размещение специальной конструкции, планшетной доски, используемой в ситуациях предъявления незнакомых слов, терминов, необходимости дополнительной индивидуальной помощи со стороны специалиста, педагога.

При наличии у данной категории детей других индивидуальных особенностей здоровья рабочее место дополнительно комплектуется в соответствии с ними. В то же время, обязательным условием является обеспечение глухого ребенка индивидуальной современной электроакустической и звукоусиливающей аппаратурой. Бинауральное(двустороннее) слухопротезирование современными цифровыми слуховыми аппаратами, при отсутствии медицинских противопоказаний, и/или двусторонняя имплантация позволяют повысить эффективность восприятия звучащей речи и неречевых звучаний, а также локализовать звук в пространстве, в том числе быстро находить говорящего. Целесообразно оснащение деятельности по программам дополнительного образования дополнительными техническими средствами, обеспечивающими оптимальные условия для восприятия устной речи при повышенном уровне шума. Среди них коммуникационные системы (системы РМ-радио), программно-аппаратные комплексы, видео- и аудиосистемы, технические средства для формирования произносительной стороны устной речи, в том числе позволяющие ребенку осуществлять визуальный контроль за характеристиками собственной речи. К необходимым техническим средствам

относятся также специализированные компьютерные инструменты, ориентированные на удовлетворение особых образовательных потребностей слабослышащих, позднооглохших и глухих детей.

Особенности материально-технического обеспечения программ дополнительного образования для детей с нарушениями НОДА.

Все особенности развития и трудности обучения необходимо учитывать при материально-техническом обеспечении образовательной деятельности. Все помещения образовательной организации, включая санузлы, должны обеспечивать ребенку с нарушениями ОДА беспрепятственное передвижение (наличие пандусов, лифтов, подъемников, поручней, широких дверных проемов). Ребенок с НОДА (особенно с ДЦП) требует от специалиста системы дополнительного образования больше внимания, в случае выраженных двигательных нарушений, чем нормально развивающийся. В случае необходимости (выраженные двигательные расстройства, тяжелое поражение рук, препятствующее формированию графомоторных навыков) рабочее место обучающегося с НОДА должно быть специально организовано. Необходимо предусмотреть наличие персональных компьютеров, технических приспособлений (специальная клавиатура, различного вида контакторы, заменяющие мышь (джойстики, трекболы, сенсорные, планшеты). В этом случае сопровождать работу ребенка во время урока должен специалист, педагог.

Материально-техническое обеспечение учебного процесса:

1) **Учебный кабинет, оборудованный в соответствии с особыми образовательными потребностями обучающихся** (*обеспечивается образовательной организацией, на базе которого проводятся занятия*)

2) **Сеть интернет** (*обеспечивается образовательной организацией, на базе которого проводятся занятия*)

3) **Оборудование** (*высокотехнологичное оборудование по образовательным модулям программы*):

Модуль «Информационные технологии и ЗОЖ», «Анимация. Экология», «Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение» и «Промышленный дизайн и ЗОЖ»

- Компьютер-моноблок
- Планшетный компьютер
- Web-камера
- Ноутбуки
- Программное обеспечение для компьютеров

Модуль «Виртуальная и дополненная реальность и ЗОЖ»

- Компьютер-моноблок
- Панорамная камера
- Очки виртуальной
- Шлем виртуальной реальности OculusRift S
- Шлем HTC Cosmos
- Шлем Homido HEADSEV2
- Очки дополнительной реальности VUZEBLADESMARTGLASSES и очки дополнительной реальности EPSON MOVERIO BT-300

- Планшетный компьютер
- Web-камера
- Ноутбуки

Модуль «Hi-Tech и ЗОЖ»

- 3D принтер учебный
- 3D принтер с двумя экструдерами
- Графические планшеты
- Программное обеспечение для работы с графикой, эскизирование
- Программное обеспечение для 3D моделирования

- Фрейзер станок с ЧПУ с принадлежностями
- Лазерный гравёр
- Ручной инструмен (бокорезы, набор надфелей и др.)
- Программное обеспечение для станков
- Программное обеспечение для 3Д моделирования

Информационное обеспечение

- Презентации и видео по теме занятия
- Интернет ссылки

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, обладающего профессиональными знаниями и компетенциями в организации и обучении лиц с ОВЗ и инвалидностью, владеющего технологиями разноуровневого обучения. Уровень образования педагога: среднее профессиональное образование, высшее образование – бакалавриат, высшее образование – специалитет или магистратура. Уровень соответствия квалификации: образование педагога соответствует профилю программы. Профессиональная категория: без требований к категории. Реализовывать программу могут и другие педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии, знающие особенности обучения подростков с ОВЗ и инвалидностью (с нарушениями интеллекта, слуха, речи, ОДА, РАС и др.).

VI. 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 и т.д.;

- деловые игры;

- опрос и т.д.

3. Итоговый контроль:

- анкетирование, тестирование;

- защита проекта;

- практическое задание;

- фотоотчет;

- интернет-выставка;

- демонстрация работ.

Оценочные материалы:

Входной контроль – анкетирование/мини-тест «Расскажи мне о себе», практическое задание и т.д.

Текущий контроль – проектная деятельность, деловые игры, практические задания, выставки, творческие конкурсы и др.

Итоговая аттестация (промежуточная аттестация) – защита проектов, творческие отчеты, анкетирование, выставки и др.

Диагностическая карта уровня освоения адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «ТехноМир за ЗОЖ»

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Критерии оценки компетентности обучающихся								ИТОГО
		Знание и соблюдение правил ОТиТБ	Уверенное знание названия используемого в работе оборудования	Пользование ПК и периферийным оборудованием	Способность творчески решать социальные/технические задачи	Увлеченность учебным процессом	Способность правильно организовать рабочее место	Координировать свои действия с командой	Активность на занятии	
1.										
2.										
3.										

Максимальная сумма баллов – 80 баллов;

Максимальное количество баллов за каждый показатель – 10 баллов

Низкий уровень – 0-25 баллов;

Средний уровень – 26-55 баллов;

Высокий уровень – 56-80 баллов.

Контрольно-измерительные материалы (ЗУН) (Приложениях № 9.1-9.5)

Календарный учебный график (Приложении № 9.6).

Методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение в ходе занятий;
- педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, тренингов, опросов, решение кейсов, выполнение обучающимися творческих заданий и реализация проектов, участия в мероприятиях и т.д.;

- мониторинг, рефлексия.

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, 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 публичной демонстрации результатов проектной деятельности и его презентации, выставке работ.

VII. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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

Формы организации образовательного процесса: индивидуально-групповая, групповая.

Формы организации занятия: беседа, проект, практическое занятие, выставка, игра, конкурс, лекция, мастер-класс, презентация и др.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный.

Педагогические технологии:

Групповое обучение - предполагает организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию. Осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Работа в парах сменного состава позволяет развивать у обучающихся самостоятельность и коммуникативность;

Дифференцированное обучение - личностно-ориентированное обучения, предполагает применение таких вариантов дифференциации, как: комплектование учебных групп однородного состава и внутригрупповую дифференциацию для разделения по уровням познавательного интереса;

Проектная деятельность - заключается в организации под руководством педагога творческой лаборатории, где обозначается тема и ставится задача, а воспитанники создают творческую импровизацию, участвуют в процессе подготовки различных мероприятий коллектива);

Игровая деятельность - помогает развитию творческого мышления, развивает воображение и фантазию, улучшает общение и взаимодействие в коллективе);

Геймификация — использование игровых подходов, которые широко распространены в компьютерных играх, для неигровых процессов, что позволяет повысить вовлечённость участников в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг, усилить лояльность клиентов;

SCRUM (Скрам) — гибкая методология ведения проекта, учитывающая потребности всех заинтересованных сторон продукта и использующая итерационный подход, позволяющий в короткие сроки находить новые идеи, которые в дальнейшем реализуются и предоставляются пользователям, а также регулярно собирать информацию о проделанной работе и выявлять недоработки;

Дизайн-мышление — (англ. design thinking) — методология решения инженерных, деловых и прочих задач, основывающаяся на творческом, а не аналитическом подходе, ставящая в центр пользовательский запрос. Главной особенностью дизайн-мышления, в отличие от аналитического мышления, является не критический анализ, а творческий процесс, в котором порой самые неожиданные идеи ведут к лучшему решению проблемы

Форсайт — (англ. Foresight — взгляд в будущее) — технология формирования представлений о будущем за счет обработки мнений целевой аудитории. Является основным элементом многих технологий проектирования.

Тренинг – интерактивная технология группового обучения, направленная на личностное и профессиональное развитие обучающихся на основе отработки алгоритмов, способов действий в ходе решения профессиональных и личностно значимых задач в психологически комфортной среде.

Кейс-технология (от англ. «case» — случай) — интерактивная технология обучения, направленная на формирование у обучающихся знаний, умений, личностных качеств на основе анализа и решения реальной или смоделированной проблемной ситуации в контексте профессиональной деятельности, представленной в виде кейса.

Здоровьесберегающая технология - помогает воспитать всесторонне развитую личность, бережно относящуюся к своему здоровью, и соблюдающую принципы здорового образа жизни

и др.

Виды методической продукции: используются тематические папки, статьи по темам, схемы, раздаточный материал, методические разработки (игр, бесед, экскурсий, конкурсов и т.д.), рекомендации (по проведению проектов, практических работ и др.) видеоматериалы, методические разработки по планированию, организации и проведению занятий.

Дидактические материалы: для проведения занятий используются раздаточные материалы (действующие модели механизмов, аппаратов, макеты, схемы, трафареты, инструкционные карты, образцы материалов и оборудования, образцы изделий, видеоматериалы, видеоролики, презентации и др.)

Алгоритм учебного занятия.

Введение в проблему (вводная часть): каждое занятие по программе начинается с оргвопросов, беседы. В идеальном случае вводная часть должна создавать понятную интригу, обрисовывать проблематику.

Основная часть занятия:

- Погружение в проблему (происходит через групповое обсуждение).
- Поиск технического решения. В зависимости от индивидуальных особенностей участников группы и уровня их подготовки рекомендуется использовать: метод фокальных объектов; метод изобретательской разминки, практические задания, выполнение творческих работ, игровые ситуации, форсайт, частично-поисковый (эвристический) метод.
 - Техническое задание (составление минимального технического задания на разработку технического решения с указанием продолжительности выполнения каждого этапа технического задания).
 - Создание изделия (непосредственно выполнение этапов технического задания и создание изделия).
 - Тестовые испытания (проведение тестовых испытаний для подтверждения решений; поиск и устранение недочётов в работе).
 - Доработка изделия (итоговая доработка изделия, завершение разработки прототипа).

Итоговая часть занятия: презентация и демонстрация изделия, рефлексия.

- Презентация (подготовка выступления и представление итогов работы над проектом в виде презентации с демонстрацией работы прототипа).
- Рефлексия (в завершение проводится подведение итогов и групповая рефлексия. Вопросы рефлексии должны быть направлены на понимание того, как был достигнут результат, что не получилось, что можно улучшить, насколько эффективно работала команда).

Образовательный процесс осуществляется в очной форме и предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

*Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы
объединения «ТехноМир за ЗОЖ»*

Наименование модуля	Учебно-методическая литература	Методические разработки педагога	ТСО	Оборудование для развивающих упражнений	Наглядные пособия
«IT-технологии»	Интернет-ресурс https:// codecombat.com/ Куроуз, Д. Компьютерные сети. Нисходящий подход / Д. Куроуз, К. Росс. М.: Эксмо, 2016. 912 с. CodeCombat — это платформа для учеников, чтобы изучать информатику во время игры. — Режим доступа: https:// codecombat.com/	Конспекты занятий, презентации.	Ноутбук	Дидактические игры, мозаика, трафареты.	Иллюстрации, системный блок, детали, шаблоны поделок.
Промышленный дизайн	С.В. Киселев, С.В. Алексахин, А.В. Остроух Flash-технологии, М: Академия, 2009. 64 с. Фил Кливер «Чему вас не научат в дизайн-школе», М: Изд-во Рипол Классик, 2015 Саакян С. Г. Промышленный дизайн. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017 –128 с.	Конспекты занятий, видео мастер-класс, презентации.	Ноутбук Графический планшет 3D принтер	Дидактические игры, пластилин, бумага, трафареты.	Иллюстрации. Образцы поделок 3D моделей
VR/AR	Кузнецова Ирина. ВИАР туллит. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017 –128 с. 89. Миловская Ольга: 3ds Max 2016	Конспекты занятий, презентации, видео мастер-класса	Ноутбук шлем VR, очки AR,	Дидактические и виртуальные игры, компьютерные программы	Иллюстрации, схемы
Hi-Tech	Ройтман И.А., Владимиров Я.В. — «Черчение. Учебное пособие для учащихся 9 класса общеобразовательных учреждений», г. Смоленск, 2000. Рязанов И. Основы проектной деятельности. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017 –52 с. 113. Тимирбаев Д. Ф. Хайтек туллит. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017 –128 с.	Конспекты занятий, презентации, видео.	Ноутбук, лазерный гравер	Компьютерные программы, сетевые ресурсы, дидактические игры	Иллюстрации, схемы, обучающие видео, бумага

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

(по модулям)

для педагога:

1. Баева И. А., Волкова Е. Н., Лактионова Е. Б. Психологическая безопасность образовательной среды: Учебное пособие. М., 2009.
2. Исаев Е. И., Слободчиков В.И. Психология образования человека. Становление субъективности в образовательных процессах. Учебное пособие. — Изд-во ПСТГУ, 2013.
3. Климов Е. А., Носкова О.Г., Солнцева Г.Н. Психология труда, инженерная психология и эргономика. В 2ч. Учебник для академического бакалавриата. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – С. 351.
4. Купцова С.А. Педагогическое просвещение как способ воспитания культуры безопасной жизнедеятельности, защиты и укрепления здоровья субъектов образовательного процесса // Научно-методический электронный журнал "Концепт". — 2020. — № 10. — С. 44-59. — ISSN 2304-120X.
5. Леонова Е. В. Психологическое обеспечение непрерывного образования: монография – 2 е изд. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – С. 275.

Литература и периодические издания:

6. Мархакова Е.Д. Особенности формирования у студентов ценностного отношения к здоровому образу жизни // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Проблемы высшего образования. — 2021. — № 4. — С. 58-61. — ISSN 1609-0721.
7. Пастернак А.Н. Психология образования: учебник и практикум для академического бакалавриата – 2-е изд. пер. и доп. – М.: Издательство Юрайт, 2019. – С. 213. Программа «Кванториум 1.0» С. 168 - 187.
8. Сапогова Е. В. Психология развития человека. Учебное пособие. — Изд-во М.: Аспект Пресс, 2005.
9. Эльконин Д. Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. — 4-е изд., стер. — М.: Издательский центр «Академия», 2007. — С. 384.

для родителей и детей:

1. Баева И. А., Волкова Е. Н., Лактионова Е. Б. Психологическая безопасность образовательной среды: Учебное пособие. Под ред. И. А. Баева. М., 2009.
2. Бенина В.Л. Человек. Общество. Культура. Социализация / Материалы XIII Всероссийской (с международным участием) молодежной научно-практической конференции. – Уфа, 2017. – Часть 3. – С. 279.
3. Попова Н. Н., Михалёв В. С. Мониторинг компонентов формирования здорового образа жизни студентов // Учёные записки Забайкальского государственного университета. — 2024. — № 1. — С. 91-101. — ISSN 2658-7114.

Модуль «IT-технологии»

для педагога:

1. Блум Дж. Изучаем Arduino: инструменты и методы технического волшебства: Пер с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. — С. 336.
2. Куроуз Д., Росс К. Компьютерные сети. Нисходящий подход. — М.: Эксмо, 2016. — С. 912.
3. Ревич Ю. Азбука электроники. Изучаем Arduino. — Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2017 — С. 224.

4. Бортникова С.А. Мотивационный компонент в структуре здорового образа жизни школьников средних классов // Культура физическая и здоровье. — 2022. — № 4. — С. 56-61. — ISSN 1999-3455.
5. Гареева И.А. Здоровый образ жизни студенческой молодежи как социальная ценность и реальная практика (по материалам социологического исследования) // Власть и управление на Востоке России. — 2020. — № 4. — С. 178-190. — ISSN 1818-4049.
6. Калыкеева, А.А. Формирование ценностного отношения к здоровому образу жизни у учащихся средней школы // Бюллетень науки и практики. — 2023. — № 8. — С. 288-294. — ISSN 2414-2948.
7. Блогинг ЗОЖ как фактор пищевого программирования студента // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. — 2022. — №1 — С. 148-157. — ISSN 2408-932X.
8. Киселев Г.М., Бочкова Р.В. Информационные технологии в педагогическом образовании: учебник для бакалавров, Россия, ЛитРес, 2021, С. 34.

для родителей и детей:

1. Егорова У.Г. Формирование культуры здорового образа жизни у студентов в период пандемии // Вестник Самарского университета. История, педагогика, филология. — 2021. — № 1. — С. 62-67. — ISSN 2542-0445.
2. Ревич Ю. Азбука электроники. Изучаем Arduino. — Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2017. — С.224.

Модуль «Промышленный дизайн»

для педагога:

1. Алексеева А.А. Характеристика социальных факторов формирования здоровьесберегающей среды в учреждениях общего среднего образования: мнения учащихся. — 2020. — № 1. — С. 117-124. — ISSN 2221-5336.
2. Васильев В.В. Система формирования здорового образа жизни в детских образовательных организациях как средство профилактики нарушений здоровья у детей // Анализ риска здоровью. — 2021. — № 2. — С. 72-82. — ISSN 2308-1155.
3. Лидтка Ж., Огилви Т. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2014.
4. Майкл Дж. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах: Изд-во Питер, 2019. С. 74.
5. Саакян С. Г. Промышленный дизайн. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017 – С. 128.
6. Синявский, Н.И. Формирование отношения обучающихся к здоровому образу жизни и реализации комплекса ГТО // Культура физическая и здоровье. — 2020. — № 2. — С. 60-62. — ISSN 1999-3455.
7. Скоблина Н. А., Милушкина О. Ю., Маркелова С. В. Осведомленность педагогов об основах здорового образа жизни и гигиенических принципах охраны зрения // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Медико-биологические науки. — 2020. — № 3. — С. 269-276. — ISSN 2542-1298.

для родителей и детей:

1. Фил К. Чему вас не научат в дизайн-школе, М: Изд-во Рипол Классик, 2015.
2. Романенко Н.И., Горбунова С.А., Черняк Д.В., Шенцова Е.С.. Формирование культуры здоровья будущих специалистов по информационным технологиям // Заметки ученого. — 2023. — № 2.— С. 108-111. — ISSN 2713-0142.

Модуль «VR/AR»

для педагога:

1. Магомедова Р. Р., Слюсаревой Е. С. Адаптивная безопасно-развивающая среда в

инклюзивном образовании: проектирование, особенности реализации для лиц с ограниченными возможностями здоровья: учебно- методическое пособие. — Ставрополь: СГПИ, 2020. — С. 136. — ISBN 978-5-6044707-5-6.

2. Мэрдок К.. Autodesk 3ds Max 2013. Библия пользователя Autodesk 3ds Max 2013 Bible. — М.: «Диалектика», 2013. — С. 816. — ISBN 978-5-8459-1817.

3. Одинцова М.А. Перспективы развития информационных систем управления талантами в направлении автоматизации well-being-программ // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Экономика. — 2020. — № 4. — С. 89-96. — ISSN 2072-8549.

4. Прохоров М. С., Кузнецова З. М. Организация здорового образа жизни студентов как условие их профессиональной подготовки // Наука и спорт: современные тенденции. — 2024. — № S2 (47). — С. 236-246. — ISSN 2308-8826.

5. Ахмерова, Н. М. Педагогика творчества: учебное пособие для вузов, Москва: Издательство Юрайт, 2022. С5.

6. Гребенюк, О. С. Педагогика индивидуальности: учебник и практикум для вузов, Москва: Издательство Юрайт, 2022. С. 27.

7. Дейч, Б.А. Дополнительное образование детей: история и современность: учебное пособие для среднего профессионального образования, Москва: Издательство Юрайт, 2022. С.180.

8. Рослякова, С. В., Пташко, Т. Г., Соколова Н. А. Педагогика: учебник и практикум для вузов, Москва: Издательство Юрайт, 2022. С. 219.

для родителей и детей:

1. Проблемы качества физкультурно-оздоровительной и здоровьесберегающей деятельности образовательных организаций: сборник статей 15-й Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Екатеринбург, 4 апреля 2024 г: материалы конференции / под общей редакцией С. В. Комлевой. — Екатеринбург: РГППУ, 2024. — С. 270.

2. Кузнецова И. ВИАР тулжит. — М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. — С. 128.

3. Миловская О. 3ds Max 2016. Дизайн интерьеров и архитектуры.— Питер. 2016. — С. 368. SIBN: 978-5-496-02001-5

4. Хлызова И.В. Воспитание здорового образа жизни школьников как приоритетная задача современного общества // Вестник Владимирского государственного университета имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Серия: Педагогические и психологические науки. — 2020. — № 43. — С. 49-56. — ISSN 2307-3241.

Модуль «Hi-Tech»

для педагога:

1. Астапчик С. А., Голубев В. С., Маклаков А. Г. Лазерные технологии в машиностроении и металлообработке. — М.: Изд-во Белорусская наука, 2008.

2. Вейко В.П., Петров А.А. Опорный конспект лекций по курсу «Лазерные технологии». Модуль: Введение в лазерные технологии. — СПб: СПбГУ ИТМО, 2009. — С. 143.

3. Виноградов В.Н., Ботвинников А.Д., Вишнепольский И.С. — «Черчение. Учебник для общеобразовательных учреждений», г. Москва, «Астрель», 2009.

4. Горбачева, С. С. Компетентностный подход в высшем профессиональном образовании : учебно-методическое пособие. — Воронеж: ВГПУ, 2022. — С. 72.

5. Малюх В. Н. Введение в современные САПР: Курс лекций. —М.: ДМК Пресс, 2010. — 192 с. 109. Негодаев И. А. Философия техники: Учебн. пособие. — Ростов-на-Дону: Центр ДГТУ, 1997 110. Прахов А.А. Самоучитель Blender 2.7.- СПб.: БХВ-Петербург, 2016. - С. 400.

6. Мониторинг физического состояния человека: учебное пособие для вузов / С. В. Михайлова, Е. А. Калужный, Е. А. Болтачева [и др.]. — 2-е изд., стер. — Санкт-Петербург:

Лань, 2024. — С. 216.— ISBN 978-5-507-47759-3.

7. Рязанов И. Основы проектной деятельности. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. – С. 52.

8. Тимирбаев Д. Ф. Хайтек тулжит. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017. - С. 128.

для родителей и детей:

1. Боровков А. И. Компьютерный инжиниринг: учеб. пособие. —СПб. : Изд-во Политехн. ун-та, 2012. — С. 93.

2. Герасимов А. А. Самоучитель КОМПАС-3D V9. Трехмерное проектирование — С. 400.



3. Шувалова, Н.В. Некоторые аспекты социализации личности и формирования ценностных ориентаций современного студента // Педагогика и психология образования. — 2023. — № 2. — С. 138-151. — ISSN 2500-297X.

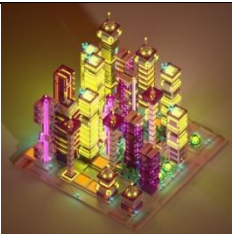
4. Яковлева, В. Н. Новые физкультурно-спортивные виды двигательной активности на примере подвижных и спортивных игр. — Санкт-Петербург: Лань, 2023. — С. 128.— ISBN 978-5-507-45258-3.

IX. ПРИЛОЖЕНИЯ
Нормативно-правовые основы разработки
дополнительных общеобразовательных
программ

1. Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29.12.2012);
2. Стратегией развития воспитания в РФ до 2025 года (распоряжение Правительства от 29 мая 2015г.№996-р);
3. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
4. Национальным проектом «Молодежь и дети», разработанный в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года». (реализуется с 1 января 2025 года);
5. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"»;
6. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"»;
7. письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
8. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
9. Приказом министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 5.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
10. Приказом Минтруда и соцзащиты России от 22.09.21 №652 «Стандарты педагога дополнительного образования детей и взрослых», п.3.1 (Действует с 01.09.22г по 01.09.28г.);
11. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Оценочные материалы
Модуль 1. Информационные технологии и ЗОЖ

№ 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>ПК это:</p> <p>А) устройства компьютера для воспроизведения изображения, видео и звука</p> <p>Б) программа для создания, редактирования и просмотра графических изображений</p> <p>В) электронное устройство, позволяющее выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</p>	<p>ПК это:</p> <p>А) устройства компьютера для воспроизведения изображения, видео и звука</p> <p>Б) программа для создания, редактирования и просмотра графических изображений</p> <p>В) электронное устройство, позволяющее выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</p>	<p>Что такое ПК и что Вы о нем знаете? (не более 5 предложений)</p> <p><i>Ответ: ПК (персональный компьютер) – электронно-вычислительная машина, с помощью которой можно выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</i></p>
2	<p>Укажите правильную последовательность выключения ноутбука:</p> <p>-Свернуть все окна (1)</p> <p>Закрыть крышку ноутбука (4)</p> <p>-нажать «Пуск» (2)</p> <p>-нажать «Выключение компьютера (3)</p>	<p>Укажите правильную последовательность выключения ноутбука:</p> <p>-Свернуть все окна (1)</p> <p>Закрыть крышку ноутбука (4)</p> <p>-нажать «Пуск» (2)</p> <p>-нажать «Выключение компьютера (3)</p>	<p>Напишите правильную последовательность выключения и включения ноутбука, если вам необходимо работать в текстовом документе.</p>
3	<p>Соотнесите устройства с определениями к ним:</p> <p>А) Наушники</p> <p>Б) Проектор</p> <p>В) Интерактивная доска</p> <p>Г) Презентация</p> <p>1) Сочетание компьютерной анимации, графики, видео, музыки, текста в единую среду</p> <p>2) Сенсорный прибор, позволяющий работать с информации в режиме реального времени</p> <p>3) Оптическое устройство для проецирования изображение на поверхности</p> <p>4) Устройство, состоящее из пары динамиков, для воспроизведения звуков, делятся на проводные и беспроводные.</p>	<p>Соотнесите устройства с определениями к ним:</p> <p>А) Интерактивная доска</p> <p>Б) Проектор</p> <p>В) МФУ</p> <p>Г) Мультимедийные колонки</p> <p>1) Сенсорный прибор, позволяющий работать с информации в режиме реального времени</p> <p>2) Оптическое устройство для проецирование изображение на поверхности</p> <p>3) Многофункциональное устройство для копирования, печати, фотопечати, сканирование различной бумажной продукции.</p> <p>4) Продаваемые для использования с телевизором, компьютером или обособлено, для воспроизведения звуков в режиме реального времени</p>	<p>К какому виду компьютерной графики относятся следующие изображения, напишите ответ:</p> <p>1) </p> <p>2) </p>


			 <p>3)</p>
4	<p>Напечатать в текстовом документе текст и выполнить задание.</p> <p>«Нейронная сеть — это метод в искусственном интеллекте, который учит компьютеры обрабатывать данные таким же способом, как и человеческий мозг. Это тип процесса машинного обучения, называемый глубоким обучением, который использует взаимосвязанные узлы или нейроны в слоистой структуре, напоминающей человеческий мозг».</p> <p>Задание: Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным курсивом</p>	<p>Напечатать в текстовом документе следующий текст и выполнить задание.</p> <p>«Нейронная сеть — это метод в искусственном интеллекте, который учит компьютеры обрабатывать данные таким же способом, как и человеческий мозг. Это тип процесса машинного обучения, называемый глубоким обучением, который использует взаимосвязанные узлы или нейроны в слоистой структуре, напоминающей человеческий мозг»</p> <p>Задание: Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным, второе предложение выделить курсивом, выравнивание текста по центру</p>	<p>Напечатать в текстовом документе следующий текст и выполнить задание.</p> <p>«Нейронная сеть (также искусственная нейронная сеть, ИНС) — математическая модель, а также её программное или аппаратное воплощение, построенная по принципу организации и функционирования биологических нейронных сетей — сетей нервных клеток живого организма. Это понятие возникло при изучении процессов, протекающих в мозге, и при попытке смоделировать эти процессы.</p> <ul style="list-style-type: none"> • С точки зрения математики, обучение нейронных сетей — это многопараметрическая задача нелинейной оптимизации; • С точки зрения кибернетики, нейронная сеть используется в задачах адаптивного управления и как алгоритмы для робототехники; • С точки зрения искусственного интеллекта, ИНС является основой философского течения коннекционизма и основным направлением в структурном подходе по изучению возможности построения (моделирования) естественного интеллекта с помощью компьютерных алгоритмов». <p>Задание: Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным, второе предложение выделить курсивом, выравнивание текста по центру</p>
5	<p>Выберите правильное определение к слову Композиция:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Построение художественного произведения, обусловленное его содержанием, характером и назначением. 2) Заполнение трафаретом замкнутых областей рисунка 3) Ясное видение, панорама, взгляд вдаль, картина широкого пространства. 	<p>В свободной форме напишите не более 5 предложений, в чем различия пиксельной, растровой, воксельной графики и что их объединяет.</p> <p><i>Ответ:</i> Основное различие в использованной единице элемента: пиксель, растр, воксель. Объединяет: это виды графики, относится к компьютерной графике и</p>	<p>Ответьте на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Что такое воксельная графика? 2) В чем отличия воксельной графики от растровой? 3) Какие существуют основные расширения файлов пиксельной графики

		<i>являются цифровым видом искусства.</i>	
6	<p>Заполните пропуски в предложении:</p> <p>Пиксельная— форма _2_ изображения, созданного на ___3___ с помощью ___1_ графического редактора.</p> <p>1) Растрового 2) Цифрового 3) Компьютере</p>	<p>Заполните пропуски в предложении:</p> <p>Воксельная графика – это растр в ___2_ изображении, где используются стандартные параметры для формирования _1_, присущи _4_ графике, но здесь прибавляются еще координаты оси _3_– глубины.</p> <p>1) Картинки 2) Растровом 3) Z 4) Трехмерной</p>	<p>Заполните пропуски в предложении, используя слова: информационная, техническая, физическая</p> <p>_____ безопасность – это область науки и техники, которая занимается защитой от утечки информации и тестированием программ и компьютерных систем.</p> <p>_____ защита информации – это механические, электромеханические и электронные устройства, которые решают задачу информационной защиты.</p> <p>_____ защита информации - устройства, приспособления, конструкции, аппараты, изделия, предназначенные для создания препятствий на пути движения злоумышленников</p>
7	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ и здоровье человека.	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ и здоровье человека.	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ и здоровье человека.
	Максимальное количество баллов – 21	Максимальное количество баллов - 28	Максимальное количество баллов - 35

Оценочные материалы
Модуль 2. Анимация. Экология

№ п/п	1 уровень (начальный) – 3 балла за ответ	2 уровень (средний) - 4 балла за ответ	4 уровень (высокий) - 5 баллов за ответ
1	<p>Определение понятия «Анимация».</p> <p>А) вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен</p> <p>Б) процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени</p> <p>В) вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен</p> <p>Г) вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен</p>	<p>Определение понятия «Анимация».</p> <p>А) вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен</p> <p>Б) процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени</p> <p>В) вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен</p> <p>Г) вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен</p>	<p>Определение понятия «Анимация».</p> <p>А) вид искусства, произведения которого создаются путём автоматической съёмки отдельных рисунков или сцен</p> <p>Б) процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта с течением времени</p> <p>В) вид искусства, произведения которого создаются путём записи отдельных рисунков или сцен</p> <p>Г) вид искусства, произведения которого создаются путём рисования отдельных рисунков или сцен</p>
2	Назвать 12 принципов анимации и коротко их описать.	Назвать 12 принципов анимации и описать их.	Назвать 12 принципов анимации и описать их.
3	Для чего предназначена шкала времени в программе «Krita»?	Для чего предназначена шкала времени в программе «Krita»? Назовите основные инструменты программы.	Для чего предназначена шкала времени в программе «Krita»? Назовите основные инструменты программы.
4	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>
5	Создание анимированного сюжета на одну из тем: Экология и здоровье человека. Лесные пожары. Экологические изменения среды. Жизнь пластиковой бутылки.	Создание анимированного сюжета на одну из тем: Влияние на здоровье психоэмоционального состояния и социальных условий жизни. Экологические проблемы человечества. Влияние транспорта на экологию и здоровье. Влияние сотовой связи на организм человека. Влияние экологических факторов на флору и фауну.	Создание анимированного сюжета на одну из тем: Влияние на здоровье психоэмоционального состояния и социальных условий жизни. Экологические проблемы человечества. Влияние транспорта на экологию и здоровье. Влияние сотовой связи на организм человека. Влияние экологических факторов на флору и фауну.
	Максимальное количество баллов – 21	Максимальное количество баллов - 28	Максимальное количество баллов - 35

**Оценочные материалы
Модуль 3. «VR/AR и ЗОЖ»**

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

4	Нарисуйте схему работы шлема виртуальной реальности	Нарисуйте схему работы шлема виртуальной реальности и напишите, какие средства технической коммуникации и для чего используются в данной схеме.	1) Нарисуйте схему работы шлема виртуальной реальности и напишите, какие средства технической коммуникации и для чего используются в данной схеме. 2) Нарисуйте схему строения очков виртуальной реальности
5	Ответьте на вопросы: 1) Что такое видеорепортаж? 2) Какие приемы монтажа вы знаете?	Ответьте на вопросы: 1) Что такое видеорепортаж? 2) Какие приемы монтажа вы знаете? 3) Интервью - это?	Из предложенных отрывков 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	Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ	Укажите положительные и отрицательные стороны влияния компьютерных игр на здоровье человека. Какие правила необходимо соблюдать, чтобы избежать негативных последствий?
	Максимальное количество баллов – 21	Максимальное количество баллов - 28	Максимальное количество баллов - 35

Оценочные материалы

Модуль 4. Мультимедийная журналистика. Здоровьесбережение.

№ 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>От какого слова, латинского происхождения, произошёл термин "Медиа"?</p> <p>1) Коммуникатор 2) Агрегатор/Проводник 3) Медиум</p>	<p>От какого слова, латинского происхождения, произошёл термин "Медиа"?</p> <p>1) Коммуникатор 2) Агрегатор/Проводник 3) Медиум</p>	<p>От какого слова, латинского происхождения, произошёл термин "Медиа"?</p> <p>1) Коммуникатор 2) Агрегатор/Проводник 3) Медиум</p>
2	<p>Выберите верное/верные утверждения: Что характерно для мультимедийной журналистики?</p> <p>1) Появление синтетических жанров (лонгрид, мультимедийная история) 2) Простое механическое перенесение «старых», традиционных журналистских инструментов и технологий в новую цифровую среду 3) Верно утверждение 1 4) Верно утверждение 2 5) Верны оба утверждения 6) Неверны оба утверждения</p>	<p>Выберите верное/верные утверждения: Что характерно для мультимедийной журналистики?</p> <p>1) Появление синтетических жанров (лонгрид, мультимедийная история) 2) Простое механическое перенесение «старых», традиционных журналистских инструментов и технологий в новую цифровую среду 3) Верно утверждение 1 4) Верно утверждение 2 5) Верны оба утверждения 6) Неверны оба утверждения</p>	<p>Выберите верное/верные утверждения: Что характерно для мультимедийной журналистики?</p> <p>1) Появление синтетических жанров (лонгрид, мультимедийная история) 2) Простое механическое перенесение «старых», традиционных журналистских инструментов и технологий в новую цифровую среду 3) Верно утверждение 1 4) Верно утверждение 2 5) Верны оба утверждения 6) Неверны оба утверждения</p>
3	<p>Сколько слов должно быть в заголовке?</p> <p>1. 3-5 2. 1-2 3. 5-7 4. Сколько угодно</p>	<p>Сколько слов должно быть в заголовке?</p> <p>1. 3-5 2. 1-2 3. 5-7 Сколько угодно</p>	<p>Сколько слов должно быть в заголовке?</p> <p>1. 3-5 2. 1-2 3. 5-7 Сколько угодно</p>
4	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>1. Чтобы не затекли ноги оператора 2. Чтобы избежать брака во время монтажа 3. Чтобы получить разноплановые кадры 4. Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>1. Чтобы не затекли ноги оператора 2. Чтобы избежать брака во время монтажа 3. Чтобы получить разноплановые кадры Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>1. Чтобы не затекли ноги оператора 2. Чтобы избежать брака во время монтажа 3. Чтобы получить разноплановые кадры Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>
5	<p>Съемка репортажных фото на одну из тем: Режим дня. Правильное питание. Анализ характера питания семьи. Спорт. Гигиеническая грамотность.</p>	<p>Съемка репортажных фото на одну из тем: Режим дня. Правильное питание. Анализ характера питания семьи. Спорт. Гигиеническая грамотность.</p>	<p>Съемка репортажных фото на одну из тем: Духовно-нравственное здоровье (моральные ценности, установки, мотивация, поведение индивида в обществе, отношение к труду, овладение культурными ценностями, гармония в общении с собой и окружающими). Социальное здоровье (социально-экономическое благополучие человека,</p>

			взаимодействие с окружающими, забота о других, саморазвитие, стрессоустойчивость). Эмоциональное здоровье (важность понимания собственных эмоций, эмпатия).
6	Создание видеосюжета на выбранную тему.	Создание видеосюжета на выбранную тему.	Создание видеосюжета на выбранную тему.
	Максимальное количество баллов – 21	Максимальное количество баллов - 28	Максимальное количество баллов - 35

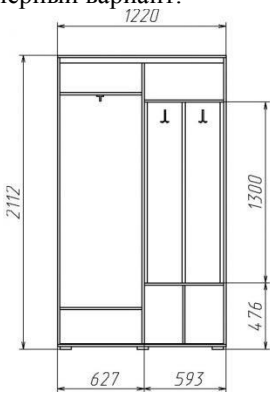
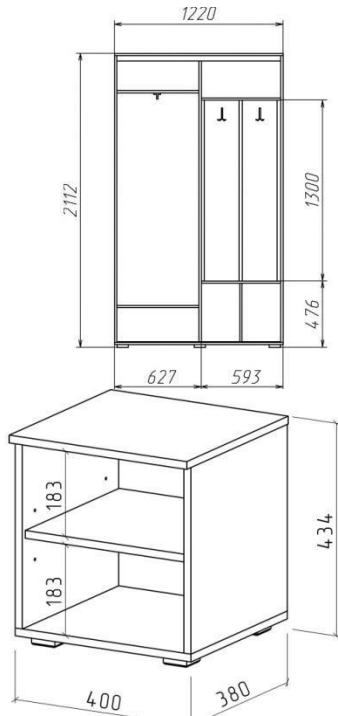
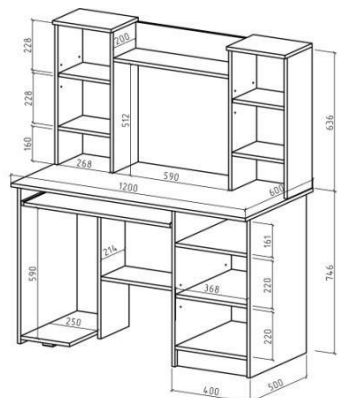
Оценочные материалы
Модуль 5. Введение в промышленный дизайн и ЗОЖ

№ п/п	1 уровень (начальный) – 3 балла за ответ	3 уровень (средний) - 4 балла за ответ	3 уровень (высокий) - 5 баллов за ответ
1	<p>Выберите правильное определение к понятию «Промышленный дизайн»</p> <p>1) Это область в дизайнерском искусстве, где осуществляется художественное проектирование предметов, которые наполняют среду жизнедеятельности человека.</p> <p>2) Это творческая деятельность, связанная с проектированием и руководством процесса создания сооружений, отвечающих утилитарным и духовным потребностям людей.</p> <p>3) Это художественно-проектная деятельность, основанная на уникальных авторских концепциях, производимая посредством традиционной техники изобразительного искусства и (или) высоких технологий, цель которой — создание специфических объектов.</p>	<p>Выберите правильное определение к понятию «Промышленный дизайн»</p> <p>1) Это область в дизайнерском искусстве, где осуществляется художественное проектирование предметов, которые наполняют среду жизнедеятельности человека.</p> <p>2) Это творческая деятельность, связанная с проектированием и руководством процесса создания сооружений, отвечающих утилитарным и духовным потребностям людей.</p> <p>3) Это художественно-проектная деятельность, основанная на уникальных авторских концепциях, производимая посредством традиционной техники изобразительного искусства и (или) высоких технологий, цель которой — создание специфических объектов.</p>	<p>Дать определение понятию «Промышленный дизайн»</p> <p><i>Это область в дизайнерском искусстве, где осуществляется художественное проектирование предметов, которые наполняют среду жизнедеятельности человека.</i></p>
2	<p>Какие из следующих программ являются графическим редактором?</p> <p>1) Microsoft Excel 2) Adobe Photoshop 3) Blender 4) Adobe Illustrator 5) Gimp 6) MagicaVoxel</p>	<p>Какие из следующих программ являются графическим редактором?</p> <p>1) Microsoft Excel 2) Adobe Photoshop 3) Blender 4) Adobe Illustrator 5) Gimp 6) MagicaVoxel</p>	<p>Назовите программы, которые являются 2D и 3D редакторами (не менее 3)</p>
3	<p>Что такое макетирование? Выберите правильное определение:</p> <p>1) Это процесс создания объемного изображения, позволяющего определить параметры пространственной структуры, размеров, пластики и пропорций поверхностей.</p> <p>2) Это деятельность человека или организации (ий) по созданию проекта, то есть прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, состояния.</p>	<p>Создайте макет дома в приложении MagicaVoxel, наименьшее значение полей 40x40x40.</p> <p>Обязательные критерии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Присутствует фундамент дома, выполнены стены, есть крыша. • Отверстия для окон и двери, либо подсветка данных мест • Выдержанное цветовое решение с учетом теории цвета 	<p>Создание концептуального проекта района</p> <p>Обязательные критерии:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Проект выполнен с учетом назначения района и его особенностей • Выдержанное цветовое решение • Новизна идеи • Актуальность данного проекта
4	<p>Создайте проект чайного сервиза</p> <p>1. Чайник 2. 4 чашки 3. Поднос для набора</p>	<p>Как называется настройка в программе MagicaVoxel, которая отвечает за освещение или подсветку объектов.</p>	<p>Представьте ваш проект концептуального района в виде мультимедийной презентации с демонстрацией района, его особенностей и различных характеристик. Опишите свой район так, словно</p>

	4. Посуда для хранения чая Критерии: * Изделия выполнены за отведенное время – 20 мин. * Выдержанное цветовое решение с учетом теории цвета	1) Cloud 2) Glass 3) Metal 4) Diffuse 5) Emission	вы представляете его будущему застройщику.
5	Что такое АЭС?	Чем АЭС отличается от ГЭС?	Дайте определение, напишите плюсы и минусы к таким объектам как: 1) АЭС 2) ГЭС 3) ТЭС
6	Напишите плюсы зеленой энергетики (не менее 3)	Напишите не менее 3 видов зеленой энергетики, их плюсы для современного мира.	Нарисуйте схему гибридной ветро-солнечной электростанции
7	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»
	Максимальное количество баллов – 21	Максимальное количество баллов - 28	Максимальное количество баллов - 35

**Оценочные материалы
Модуль 6. Hi-Tech и ЗОЖ**

№ 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>Что такое «Hi-Tech»? Выберите правильное понятие из представленных ниже:</p> <p>1) совокупность информации, знаний, опыта, материальных средств, используемых при разработке, создании и производстве технически сложной продукции, требующей использования научного знания при проектировании и производстве, например, биотехнологии, электроника и робототехника, авиакосмические технологии.</p> <p>2) Это способность компьютерной системы имитировать когнитивные способности человека, такие как обучение и решение задач.</p> <p>3) Метод создания трехмерных объектов, деталей или вещей путем послойного добавления материала: пластика, металла, бетона и, возможно, в будущем — человеческой ткани.</p>	<p>Какие направления входят в технологии «Hi-Tech» (Высокие технологии)? Напишите не менее 4 направлений.</p> <p><i>Ответ:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Робототехника 2) Биотехнологии 3) Квантовые технологии 4) Авиакосмические технологии 5) Нанотехнологии 6) Зеленая энергетика 7) Искусственный интеллект 8) Нейронные сети 9) Аддитивные технологии 	<p>Напишите определения «Hi-Tech» и не менее 3 направлений, которые входят в область «Высоких технологий»</p> <p><i>Ответ:</i></p> <p>«Hi-Tech» - совокупность информации, знаний, опыта, материальных средств, используемых при разработке, создании и производстве технически сложной продукции, требующей использования научного знания при проектировании и производстве, например, биотехнологии, электроника и робототехника, авиакосмические технологии.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Робототехника 2) Биотехнологии 3) Квантовые технологии 4) Авиакосмические технологии 5) Нанотехнологии 6) Зеленая энергетика 7) Искусственный интеллект 8) Нейронные сети 9) Аддитивные технологии
2	<p>Расшифруйте аббревиатуру ЧПУ, какое оборудование вы знаете с ЧПУ, напишите/назовите несколько вариантов.</p> <p><i>Числовое программное управление Фрезерный станок Лазерный гравёр</i></p>	<p>Опишите/назовите кратко принципы работы фрезерного станка.</p> <p><i>Фрезерный станок работает от подключения к розетке, основной инструмент обработки – фреза. Выполняет работу посредством загруженной модели напрямую в станок либо через ЭВМ в специальную программу, где заданы параметры обработки изделия. Обработка осуществляется автоматически без вмешательства человека.</i></p>	<p>Опишите/назовите кратко принципы работы фрезерного станка и лазерного гравера, с какими материалами могут работать данные устройства?</p> <p><i>Фрезерный станок работает от подключения к розетке, основной инструмент обработки – фреза. Выполняет работу посредством загруженной модели напрямую в станок либо через ЭВМ в специальную программу, где заданы параметры обработки изделия. Обработка осуществляется автоматически без вмешательства человека.</i></p>

<p>3</p>	<p>Создайте чертёж шкафа (фронтальную проекцию) Критерии оценки: 1) Выполнен чертёж целостного объекта 2) Указаны размеры деталей объекта</p> <p>Примерный вариант:</p> 	<p>Создайте чертёж шкафа и тумбы (фронтальную проекцию) Критерии оценки: 3) Выполнен чертёж целостного объекта 4) Указаны размеры деталей объекта</p> <p>Примерный вариант:</p> 	<p>Создайте чертёж компьютерного стола (фронтальную проекцию)</p> <ul style="list-style-type: none"> С встроенной тумбой под столом С открытыми полками над столом Местом под Монитор <p>Критерии оценки: 1) Выполнен чертёж целостного объекта 2) Указаны размеры деталей объекта</p> <p>Примерный вариант:</p> 																
<p>4</p>	<p>Переведите двоичное число 10001010 в десятичное:</p> <p>Решение: $0 * 2^0 + 1 * 2^1 + 0 * 2^2 + 1 * 2^3 + 0 * 2^4 + 0 * 2^5 + 0 * 2^6 + 1 * 2^7 = 1 * 2 + 1 * 8 + 1 * 128 = 2 + 8 + 128 = 138$</p> <p>Ответ: Двоичное число 10001010 равно десятичному числу 138.</p>	<p>Представление информации с помощью двоичного алфавита называют...</p> <p>а) двоичным кодированием б) двоичной последовательностью в) троичным кодированием г) кодированием</p>	<p>В таблице представлены трёхразрядные двоичные коды букв:</p> <table border="1" data-bbox="1489 1133 2105 1204"> <tr> <td>А</td> <td>И</td> <td>К</td> <td>М</td> <td>Р</td> <td>Н</td> <td>О</td> <td>Т</td> </tr> <tr> <td>000</td> <td>001</td> <td>010</td> <td>011</td> <td>100</td> <td>101</td> <td>110</td> <td>111</td> </tr> </table> <p>1) Расшифруйте слово, представленное в двоичном коде: 011 001 010 100 110 101 <i>Ответ: МИКРОН</i></p> <p>2) Закодируйте с помощью данной таблицы слово МАРКА <i>Ответ: 011 000 100 010 000</i></p>	А	И	К	М	Р	Н	О	Т	000	001	010	011	100	101	110	111
А	И	К	М	Р	Н	О	Т												
000	001	010	011	100	101	110	111												
<p>5</p>	<p>Что такое Python ?</p>	<p>За что отвечают следующие переменные: Int, Float,</p>	<p>Напишите код квадрата с помощью системы</p>																

		<p>String, Bool?</p> <p>Соедините стрелками названия и определения:</p> <table border="1"> <tr> <td>Int</td> <td>тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключаются в кавычки)</td> </tr> <tr> <td>Float</td> <td>логический тип (значения True или False, истина или ложь)</td> </tr> <tr> <td>String</td> <td>тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)</td> </tr> <tr> <td>Bool</td> <td>тип переменных, которые хранят только целые числа</td> </tr> </table> <p>Ответ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Int – тип переменных, которые хранят только целые числа • Float – тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел) • String – тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключаются в кавычки) • Bool – логический тип (значения True или False, истина или ложь) 	Int	тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключаются в кавычки)	Float	логический тип (значения True или False, истина или ложь)	String	тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)	Bool	тип переменных, которые хранят только целые числа	<p>«Черепашья графика»</p> <ul style="list-style-type: none"> • import turtle • turtle.shape("turtle") • turtle.speed(3) • turtle.forward(30) • turtle.left(90) • turtle.forward(30) • turtle.left(90) • turtle.forward(30) • turtle.left(90) • turtle.forward(30)
Int	тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключаются в кавычки)										
Float	логический тип (значения True или False, истина или ложь)										
String	тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)										
Bool	тип переменных, которые хранят только целые числа										
6	<p>Напишите команду для вывода строчки вашего имени и возраста</p> <p>Пример: 1. name = «Misha» 2. print(name, 26)</p>	<p>Напишите программу для подсчета следующей суммы 25+50</p> <ul style="list-style-type: none"> • var1 = 125 • var2 = 50 • summ = var1 + var2 • print(summ) 	<p>Напишите программу для сложения двух слагаемых, которые пользователь будет вводить самостоятельно через консоль (также укажите подсказки)</p> <ul style="list-style-type: none"> • var1 = int(input("введите число")) • var2 = int(input("введите второе число")) • summ = var1 + var2 • print(summ) 								
7	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»								
	Максимальное количество баллов – 18	Максимальное количество баллов - 24	Максимальное количество баллов - 30								

Оценочные материалы
Итоговое задание

№ 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>ПК это: А) устройства компьютера для воспроизведения изображения, видео и звука Б) программа для создания, редактирования и просмотра графических изображений В) электронное устройство, позволяющее выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</p>	<p>ПК это: А) устройства компьютера для воспроизведения изображения, видео и звука Б) программа для создания, редактирования и просмотра графических изображений В) электронное устройство, позволяющее выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</p>	<p>Что такое ПК и что Вы о нем знаете? ПК (персональный компьютер) – электронно-вычислительная машина, с помощью которой можно выполнять различные действий – играть, учиться, смотреть фильмы, писать документы, составлять программы и т.д.</p>
2.	<p>Напечатать в текстовом документе текст и выполнить задание.</p> <p>«3D-дизайнер — это работник в сфере 3D-графики, который делает правдоподобные и реалистичные трёхмерные изображения на компьютере. Профессия требует развитого воображения, творческих способностей».</p> <p>Задание: Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным курсивом</p>	<p>Напечатать в текстовом документе текст и выполнить задание.</p> <p>«3D-дизайнер — это работник в сфере 3D-графики, который делает правдоподобные и реалистичные трёхмерные изображения на компьютере. Профессия требует развитого воображения, творческих способностей. Помимо этого, труд 3D сопровождается умением работать в специфических программах, с полуслова понимать желания клиента и выполняя проект в установленные сроки».</p> <p>Задание: Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным, второе предложение выделить курсивом, выравнивание текста по центру</p>	<p>Напечатать в текстовом документе текст, вставить картинку и выполнить задание.</p> <p>Посадка на Марс</p>  <p>«Этапы полета 01. Запуск и возврат бустера: Starship запускается с ускорителем Starship Super Heavy. Ракета-носитель отделяется, возвращаясь на Землю. 02. Корабль прибывает на земную орбиту. 03. Звездолет выходит на орбиту Земли, а заправщик запускается, чтобы стыковаться со Звездолетом на орбите... 04. Танкеры заправляют корабль и возвращаются на землю: Корабль-танкер стыкуется со Starship, заправляет его и возвращается на Землю».</p> <p>Тема шрифта: Times New Romans, размер: 14 пт, первое предложение выделить жирным, второе предложение выделить курсивом, выравнивание</p>

			текста по центру									
3.	<p>Какие средства виртуальной и дополненной реальности может использовать 3D дизайнер?</p> <p>1) шлем VR 2) Очки AR 3) Контроллеры 4) Комнаты / Cave Automatic Virtual Environment 5) Все средства</p>	<p>Что такое виртуальная реальность?</p> <p>А) среда, в реальном времени дополняющая физический мир, каким мы его видим, цифровыми данными с помощью каких-либо устройств Б) это погружение в трехмерное пространство, созданное с помощью современных технологий. В) технология беспроводной локальной сети с устройствами на основе стандартов IEEE 802.11</p>	<p>Какое оборудование могут использовать исследователи «Красной планеты» для изучения грунта? (правильных ответов 3)</p> <p>1) Удаленно управляемый вездеход 2) Блендер 3) Очки дополненной реальности 4) Шатл 5) Генератор электричества 6) Солнечные панели 7) Стиральная машина 8) Фрезерный станок</p>									
4.	 <p>Ответ: Контроллер (джостик)</p>	<p>Нарисуйте схему работы шлема виртуальной реальности и напишите, какие средства технической коммуникации и для чего используются в данной схеме.</p>	<p>Чем отличается виртуальная реальность от дополненной?</p> <p>Ответ: 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.</p>									
5.	<p>Какие из следующих программ являются графическими редакторами?</p> <p>1) Microsoft Excel 2) Adobe Photoshop 3) Blender 4) Adobe Illustrator 5) Microsoft Word 6) MagicaVoxel 7) Paint</p>	<p>Напишите в чем разница между АЭС и зеленой энергетикой. Составьте таблицу в Microsoft Word: Где 1 колонка - АЭС, Вторая колонка - зеленая энергетика. Первая строчка – плюсы Вторая строчка минусы Образец таблицы:</p> <table border="1" data-bbox="792 1109 1422 1236"> <tr> <td></td> <td>АЭС</td> <td>Зеленая энергетика</td> </tr> <tr> <td>Плюсы</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Минусы</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		АЭС	Зеленая энергетика	Плюсы			Минусы			<p>Создайте концептуальный проект первой марсианской колонии в любом графическом 2D редакторе</p>
	АЭС	Зеленая энергетика										
Плюсы												
Минусы												
6.	<p>Создайте чертеж-схему игрального кубика с 6-ю сторонами в редакторе Paint</p>	<p>Создайте чертеж электростанции будущего в Paint или Word</p>	<p>Создайте чертеж главного корпуса (пункта управления) марсианской колонии в Paint или Word</p>									
7.	<p>Создайте объемную 3D model игрального кубика в программе MagicaVoxel</p>	<p>По чертежу создайте объемную модель в воксельной графике в программе MagicaVoxel</p>	<p>Создайте в программе MagicaVoxel марсианскую колонию (на основе вашего рисунка), при условии, что ваши поля не должны превышать 100x100x100 Проработайте и включите все необходимые элементы колонии.</p>									

			<ul style="list-style-type: none"> * Командный центр на основе вашего чертежа) * Жилой блок * Рабочий блок * Транспорт * Соединительные каналы передвижения персонала * Посадочную станцию 								
8.	<p>Перепишите без ошибок код для броска игрального кубика в текстовом документе.</p> <pre> 1.from random import randint 2.repeat_rolling = True 3.while repeat_rolling: 4. print("You rolled the following number using the Dice -",randint(1,6)) 5. print("Do you wish to roll the dice again?") 6. repeat_rolling = ("y" or "yes") in input().lower() </pre>	<p>За что отвечают следующие переменные: Int, Float, String, Bool?</p> <p>Соедините стрелками названия и определения:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Int</td> <td>тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключатся в кавычки)</td> </tr> <tr> <td>Float</td> <td>логический тип (значения True или False, истина или ложь)</td> </tr> <tr> <td>String</td> <td>тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)</td> </tr> <tr> <td>Bool</td> <td>тип переменных, которые хранят только целые числа</td> </tr> </table> <p>Ответ:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Int – тип переменных, которые хранят только целые числа • Float – тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел) • String – тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключатся в кавычки) • Bool – логический тип (значения True или False, истина или ложь) 	Int	тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключатся в кавычки)	Float	логический тип (значения True или False, истина или ложь)	String	тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)	Bool	тип переменных, которые хранят только целые числа	<p>Соедините ваш графический рисунок, чертеж, 3д модель в мультимедийную презентацию. Представьте ваш проект «Первая марсианская колония»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Слайд. Название, автор 2 Слайд. Описание проекта 3 Слайд. Рисунок 4 Слайд. Чертеж с описанием 5-6 слайды. Скриншоты 3D модели колонии с 4 сторон 7 Слайд. Примерное кол-во требуемых средств и материалов.
Int	тип переменных, для хранения строк (набор символов, которые заключатся в кавычки)										
Float	логический тип (значения True или False, истина или ложь)										
String	тип переменных для хранения вещественных (дробных чисел)										
Bool	тип переменных, которые хранят только целые числа										
9.	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ, ИИ на здоровье человека.	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ и здоровье человека.	Составление карты положительного и отрицательного влияния ИТ и здоровье человека.								
10.	Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ на каникулах	Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ на каникулах	Составить распорядок дня с учетом ЗОЖ на каникулах								
11.	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»	Решение кейса «Негативные факторы для подростка в «своей» среде»								
12.	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»	Решение кейса «Общение. Как помочь себе справиться с психологическими трудностями»								
13.	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>	<p>Укажите правильные высказывания:</p> <p>А) сиреневая или светло-зелёная окраска шкалы времени говорит о том, что кадры сгенерированы автоматически</p> <p>Б) при покадровой анимации все кадры являются ключевыми и создаются вручную</p> <p>В) различают три вида автоматической анимации</p>								

14.	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>5. Чтобы не затекли ноги оператора</p> <p>6. Чтобы избежать брака во время монтажа</p> <p>7. Чтобы получить разноплановые кадры</p> <p>8. Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>4. Чтобы не затекли ноги оператора</p> <p>5. Чтобы избежать брака во время монтажа</p> <p>6. Чтобы получить разноплановые кадры</p> <p>Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>	<p>Почему важно передвижение по локации во время съемки?</p> <p>4. Чтобы не затекли ноги оператора</p> <p>5. Чтобы избежать брака во время монтажа</p> <p>6. Чтобы получить разноплановые кадры</p> <p>Чтобы приобщить к съемке как можно больше участников</p>
	Максимальное количество баллов – 42	Максимальное количество баллов - 56	Максимальное количество баллов - 70