

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования Республики Адыгея

«Центр дополнительного образования детей республики Адыгея»

Согласованно:
Заместитель директора по
учебно-воспитательной работе
М. А. Воздемирова
«14» июня 2023 год



Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2
От «14» 06 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная программа
дополнительного образования детей ИТ-КВАНТУМА
«Компьютерная грамотность»

Направленность	техническая
Уровень	базовый
Срок реализации программы	1 год
Количество часов	144
Вид программы	модифицированная
Квантум	ИТ
Возраст обучающихся	7 – 10 лет
Педагог дополнительного образования	Онищенко М.С.

г. Майкоп, 2023

Содержание

1. Пояснительная записка.....	3
2. Ожидаемые результаты.....	7
3. Учебный план.....	11
4. Содержание изучаемого курса.....	15
5. Формы аттестации.....	19
6. Рабочая программа воспитания.....	24
7. Организационно – педагогические условия реализации программы.....	29
8. Информационное обеспечение.....	30
9. Календарно – тематический план	33

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа дополнительного образования детей «Компьютерная грамотность» разработана на основе методических рекомендаций по созданию и функционированию ДТ «Кванториум» №Р-27 от 30 марта 2019 года.

Нормативно-правовая основа программы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.
3. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03 сентября 2019 года №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
4. Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 N ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий".
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 09 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения от 27.07.2022 г № 629)
7. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
8. Устав ГБОУ ДО РА «Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея» (Утвержден 9.12.2020 год).

Актуальность программы

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и

информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность обучающимся приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, учиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Актуальность настоящей дополнительной образовательной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Для большинства учащихся компьютерный мир очень привлекателен. Но зачастую весь интерес к компьютеру сводится только к играм. Поэтому задача правильно направить интерес ребенка, развить его потребности не только в развлекательной области, но и творческой и развивающей.

Данная образовательная программа написана на основе личного опыта педагога, теоретического материала по данному направлению, взятому из различных информационных источников. Особенностью данной программы является более углубленное изучение предмета информатика. Это способствует более качественному изучению данного предмета в школе.

Степень авторства

Данная программа является модифицированной и разработана на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса «Первые шаги в мире информатики» Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 2 - 4 классов, допущенной Министерством образования и науки к изучению в общеобразовательных школах, авторской программы по «Информатике» для 2-4 классов начальной общеобразовательной школы Н. В. Матвеевой, Е. Н. Челак, Москва, БИНОМ. Лаборатория знаний, 2008 год.

Направленность программы – техническая, базового уровня сложности.

Информационные технологии все больше и больше вторгаются в нашу жизнь, проникают во все процессы (социальные, экономические, политические), подменяя их, помогая им развиваться, являются сопутствующим и одновременно неотъемлемым средством предоставления и анализа информации. Активно разрабатываются различные проекты, которые упрощают жизнь человеку, создавая огромное количество всевозможных

гаджетов и автономных комплексов.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в получении обучающимися «фундамента» базовых знаний в области информационных технологий как инструмента для саморазвития личности, формирование познавательного интереса у обучающихся к сфере IT, к исследовательской и изобретательской деятельности, формирование способности к нестандартному мышлению и принятию решений в условиях неопределенности. Так же, программа направлена на формирование у обучающихся базовых компетенций в области исследовательской деятельности в целом и анализа информации в интернет-пространстве в частности.

Отличительная особенность программы. Программа опирается на сбалансированное сочетание многолетних научно-технических достижений в сфере IT, современных технологий и устройств их дополняющих, и открывающих новые перспективы в исследованиях.

Программа предполагает работу обучающихся по собственным проектам. Такая постановка вопроса обучения и воспитания позволяет, с одной стороны, расширить индивидуальное поле деятельности каждого обучающегося, с другой стороны, учит работать в команде; позволяет раскрыть таланты обучающихся в сфере IT-технологий и содействовать в их профессиональном самоопределении.

Немаловажной целевой установкой данной программы является умение работать, и решать поставленные перед обучающимся задачи как самостоятельно, так и в команде со сверстниками, приобретение межличностных навыков, улучшение тайм-менеджмента.

Программа основана на принципах понимания и систематизации полученных знаний. Теоретические знания фиксируются анализом при развитии коммуникационной компетенции. Значительную часть времени, занимают практические занятия с использованием интерактивного метода обучения.

Практическая направленность обучения позволяет обучающимся закрепить теоретические знания на практике, таким образом обучение IT проходит более продуктивно.

Адресат программы

Данная программа предназначена для обучающихся в возрасте 7 -10 лет. Оптимальная наполняемость группы – 12 человек. Прием обучающихся

подходящих под возрастную группу осуществляется без предварительного отбора, предусмотрен дополнительный набор обучающихся младше указанного возраста, на основании тестирования или собеседования.

Форма реализации программы: программа разработана для очной формы обучения.

Объём и срок освоения программы, режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа изучается в течение одного учебного года (36 недель), 2 раза в неделю по 2 академических часа, объём программы – 144 часа. По окончании курса происходит защита проектной работы.

Форма организации занятий: индивидуальная, групповая.

Особенности организации образовательного процесса: формирование квантумов происходит по следующим критериям: возраст и уровень знаний информатики. В основу содержания положены основные направления работы квантумов (творческих лабораторий) ДТ «Кванториум», а также тренинги по формированию и улучшению Soft skills.

Виды учебных занятий и работ: лекции, практические и лабораторные работы, самостоятельная работа в группах, дискуссия.

Цель программы: развитие творческих способностей детей через изучение компьютерной грамоты.

Задачи программы:

Образовательные:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать разнообразные способности: исследовательские, программистские, художественные;
- обучить основам работы на компьютере;
- формировать знания, умения, навыки работы на ПК;
- познакомить с устройством ПК и принципами его работы;

- прививать культуру общения с компьютером, воспитывать ответственное отношение к нему;
- обучить пользоваться готовым программным обеспечением;
- формировать активную жизненную позицию;
- создавать условия для самоопределения и самореализации личности.

Воспитательные:

- Формировать принципы научного мировоззрения;
- Формировать положительную мотивацию в учебной деятельности;
- Формировать качества ответственности, трудолюбия, целеустремленности и организованности.

Развивающие:

- Развивать у обучающихся чувства ответственности, внутренней инициативы, самостоятельности, тяги к самосовершенствованию;
- Развивать познавательные интересы и формировать познавательную активность;
- Развивать творческие способности обучающихся;
- Развить алгоритмическое мышление у обучающихся;
- Сформировать у обучающихся умения работать в команде и публично демонстрировать свои проекты.

Ожидаемые результаты обучения

К концу обучения обучающийся должны знать:

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;
- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
- понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
- познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);

- познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
- научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
- узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
- узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
- типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
- способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
- понятия алгоритма, исполнителя;
- назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
- этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающийся должны уметь:

- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;
- выделять признак, по которому произведена классификация предметов; находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- решать задачи, связанные с построением симметричных изображений несложных геометрических фигур;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;

- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;
- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной теме.
- Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:
- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Прохождение программы должно сформировать у обучающихся компетенции, которые могут быть применены в ходе реализации итоговых учебных проектов по данной программе.

Метапредметные результаты:

- способность принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, находить средства и способы её осуществления;
- умение планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её выполнения, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- овладение способами выполнения заданий творческого и поискового характера;
- овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения,
- использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения.
- выделять основную информацию из устных, письменных и аудиальных и видео материалов;
- умение ориентироваться в информационном пространстве.

Предметные:

- умение работы с теоретическим материалом;
- умение работать с программным обеспечением для подготовки выступления;
- умение систематизировать информацию;
- разрабатывать план выступления;
- навыки самоконтроля, самооценки;
- умение использовать специализированную техническую лексику.

Личностные:

- управление эмоциями;
- управление стрессом;
- управление собственным развитием;
- умение анализировать свои результаты.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Количество часов по каждой теме с разбивкой на теоретические и практические.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа изучается в течение одного учебного года (36 недель), 2 раза в неделю по 2 академических часа, объём программы – 144 часа. По окончании курса происходит защита проектных работ.

№	Название раздела, темы	Количество часов			
		Общее	Теория	Практика	Контроль
1	Вводное занятие.				
1.1	Знакомство с ДТ «Кванториум». Проведение инструктажей по ППБ, ПДД, по поведению детей в осенний период, по противодействию терроризму, по охране труда.	2	2	--	
2	Компьютерная грамотность.	12	5	7	
2.1	Знакомство с программой.	2	1	1	
2.2	Правила ТБ при работе с компьютером.	2	1	1	
2.3	Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров.	4	2	2	
2.4	Понятие и назначение курсора. Управление мышью. Клавиатура.	4	1	3	
3	Знакомство с графическим редактором Paint.	22	6	16	
3.1					

3.2	Назначение графического редактора.	4	2	2	
3.3	Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей.	4	2	2	
3.4	Исполнение надписей. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка.	4	2	2	
3.5	Творческие работы по выбору.	8	--	8	
	Защита проектов. Анализ выполненных работ.	2	--	2	
4	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.	38	9	29	
4.1	Общие сведения о текстовом редакторе Microsoft Word.	2	1	1	
4.2	Правила набора текста.	2	1	1	
4.3	Способы выделения текста. Вставка и удаление текста. Отмена результатов выполненных действий.	2	1	1	
4.4	Вставка таблиц в документы, их редактирование.	4	1	3	
4.5	Сохранение, закрытие и открытие документов.	2	1	1	
4.6	Форматирование текста, ввод символов.	4	1	3	
4.7	Работа со встроенными шрифтами.	4	1	3	
4.8	Вставка фигур, заливка цветом.	4	1	3	
4.9	Вставка рисунков и объектов WordArt.	4	1	3	

4.10	Творческие работы по выбору.	8	--	8	
4.11	Защита проектов. Анализ выполненных работ.	2	--	2	
5	Логика и информация.	22	8	14	
5.1	Что такое информация? Виды информации.	2	1	1	
5.2	Источники и приёмники информации.	2	1	1	
5.3	Способы передачи и получения информации.	2	1	1	
5.4	Кодирование и декодирование информации.	2	1	1	
5.5	Упражнения на развитие внимания.	3	1	2	
5.6	Закономерность в ряду предметов или чисел.	2	1	1	
5.7	Выявление причинно-следственных связей.	2	1	1	
5.8	Решение логических задач.	3	1	2	
5.9	Логические игры.	4	--	4	
5.10	Групповая работа: составление графа «Виды информации».	2	--	--	
6	Возможности Power Point.	32	8	24	
6.1	Знакомство с программой Power Point. Шаблоны презентаций.	2	1	1	
6.2	Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов.	2	1	1	
6.3	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.	2	1	1	

6.4	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов).	2	1	1	
6.5	Настройка анимации. Эффект входа.	2	1	1	
6.6	Настройка анимации. Эффект выхода.	2	1	1	
6.7	Анимация. Пути перемещения.	2	1	1	
6.8	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	2	1	1	
6.9	Творческие работы по выбору.	14	--	14	
6.10	Защита проектов. Анализ выполненных работ.	2	--	2	
7	Изучение работы в программе Windows Movie Maker	12	2	10	
7.1	Освоение навыков работы с программой. Изучение возможностей программы.	2	2	--	
7.2	Монтаж видеоклипа с помощью Windows Movie Maker.	4	--	4	
7.3	Творческие работы по выбору.	4		4	
7.4	Защита проектов. Анализ выполненных работ.	2		2	
8	Итоговое занятие. Защита проектов. Награждение.	4	--	4	
ИТОГО:		144	40	104	

Содержание изучаемого курса

№ п/п	Содержание учебного материала	Содержание	
		Теория	Практика
Вводное занятие			
1	Вводное занятие.	Знакомство с ДТ «Кванториум» и группой. Инструктаж по ТБ и ПБ. Правила поведения в квантуме и на перемене. Правила работы с электрическими приборами.	Игры на командообразование (знакомство).
Компьютерная грамотность			
2	Компьютерная грамотность. Возможности ПК.	Знакомство с программой. Видеоурок «Как устроен компьютер». Что умеет делать компьютер?	Рисунки на тему «Из чего состоит компьютер?»
3	Понятие и назначение курсора. Управление мышью.	Освоение приемов работы с мышью.	Просмотр презентации «История компьютерной мыши»
4	Клавиатура.	Клавиатура, как основное устройство ввода информации.	Набор текста из русских букв.
Знакомство с графическим редактором Paint			
5	Назначение графического редактора	Интерфейс графического редактора, панель инструментов, палитра цветов.	Свободное рисование
6	Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей.	Инструменты рисования линий. Создание стандартных фигур. Заливка областей.	«Собери картинку», «Раскрась рисунок».

7	Исполнение надписей. Сохранение рисунков.	Технология ввода и редактирования текста. Сохранение рисунка.	Ввод и редактирование текста, копирование, перемещение, удаление фрагмента текста. Сохранение рисунка.
8	Творческие работы по выбору		Создание открыток к праздникам.
9	Защита проектов.	Выступление обучающихся.	Анализ выполненных работ.
Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.			
10	Общие сведения о текстовом редакторе Microsoft Word.	Текстовый редактор как средство создания, обработки и хранения документов.	Создание нового документа, установка параметров страницы.
11	Правила набора текста.	Правила набора текста.	Набор текста из русских и английских букв.
12	Способы выделения текста. Вставка и удаление текста. Отмена результатов выполненных действий.	Способы выделения текста. Вставка и удаление текста. Отмена результатов выполненных действий.	Применение изученного материала на практике.
13	Вставка таблиц в документ, их редактирование.	Создание и редактирование таблиц в текстовом редакторе.	Применение изученного материала на примере расписания уроков.
14	Сохранение, закрытие и открытие документов.	Сохранение, закрытие и открытие документов.	Применение изученного материала на практике.
15	Формирование текста, ввод символов.	Формирование текста, ввод символов.	Применение изученного материала на примере расписания уроков.
16	Работа со встроенными шрифтами.	Работа со встроенными шрифтами.	Набор опорных таблиц по предметам.
17	Вставка фигур, заливка цветом.	Просмотр презентации «Вставка фигур, заливка цветом».	Применение изученного материала на примере построения

			графиков.
18	Вставка рисунков и объектов WordArt.	Вставка рисунков и объектов WordArt.	Применение изученного материала на примере создания открыток.
19	Творческая работа		Применение изученного материала на практике. Проекты по выбору: создание открыток, буклетов, календарей, расписания уроков и т.п. (работа в группах, парах).
20	Защита проектов.		Выступление обучающихся. Анализ выполненных работ.
Логика и информация.			
21	Что такое информация? Виды информации.	Презентация «Человек и информация», «Виды информации».	Составление опорной схемы «Виды информации».
22	Источники и приёмники информации.	Презентация «Источники и приемники информации»	Составление плаката «Схема передачи информации».
23	Способы передачи и получения информации.	Способы передачи и получения информации.	Составление графической схемы.
24	Кодирование и декодирование информации.	Презентация «Алфавит и кодирование»	Задание «Декодируй слова».
25	Упражнения на развитие внимания.	Что такое внимание и почему его нужно развивать.	Игры на развитие внимания.
26	Закономерность в ряду предметов или чисел.	Как найти закономерность.	Составление карточек «Что лишнее?».
27	Выявление причинно-следственных	Программа «Логика», истинные и ложные высказывания.	Выполнение тестовых заданий.

	связей.		
28	Решение логических задач.	Программа «Логика», выводы из пары утверждений.	Выполнение тестовых заданий.
29	Логические игры.		Игры: «Пазлы», «Головоломки» и др.
30	Групповая работа.		Составление коллажа «Виды информации».
Возможности Power Point.			
31	Знакомство с программой Power Point. Шаблоны презентаций.	Знакомство с интерфейсом MS Power Point.	Заполнение слайдов.
32	Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов.	Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов.	Применение изученного материала на практике.
33	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.	Применение изученного материала на практике.
34	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов).	Изучение правил настройки эффектов анимации.	Применение изученного материала на практике.
35	Настройка анимации. Эффект входа.	Изучение правил настройки эффектов анимации.	Применение изученного материала на практике.
36	Настройка анимации. Эффект выхода.	Изучение правил настройки эффектов анимации.	Применение изученного материала на практике.
37	Анимация. Пути перемещения.	Изучение правил настройки эффектов анимации.	Применение изученного материала на практике.
38	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	Применение изученного материала на практике.
39	Творческие работы по выбору.		Применение изученного материала на практике. Создание презентаций по

			выбору: самопрезентация, презентация к празднику, презентация к уроку «Окружающий мир» и т.п. (возможна работа в группах, парах).
40	Защита проектов		Выступления обучающихся. Анализ выполненных работ.
Изучение работы в программе Windows Movie Maker			
41	Знакомство с программой.	Изучение программы.	Обсуждение сюжета и разработка сценария видеоролика.
42	Монтаж	Работа в программах Windows Movie Maker. Интерфейс программы. Линейки прокрутки, кнопки, панель клипов. Импорт клипов. Редактирование клипов. Маркеры обрезки, создание фото. Размещение клипов на линейке монтажа.	Съемка видеосюжета. Добавление титров, эффектов, переходов, фото. Настройки изображения. Наложение звука. Запись голоса. Сохранение в различных форматах. Экспорт фильма. Вставка видеоролика в презентацию.
43	Создание видеоролика на выбранную тему		Просмотр получившегося фильма.
	Проектная деятельность		
	Итоговое занятие. Защита проектов		

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формы аттестации: промежуточная аттестация и итоговая аттестация результативности образовательной программы проводятся в виде тестирования или публичного представления собственных проектов.

Формы промежуточного контроля:

- демонстрация результата участие в проектной деятельности в соответствии взятой на себя роли;
- экспертная оценка материалов, представленных на защите проектов;
- тестирование;
- фотоотчеты и тестирование;
- подготовка мультимедийной презентации по отдельным проблемам изученных тем и их оценивание.

Для оценивания продуктов проектной деятельности обучающихся используется критериальное оценивание. Для оценивания деятельности обучающихся используются инструменты само- и взаимо-оценивания.

Формой аттестации освоения разделов программы является работа над проектом и тестирования. Контроль индивидуального творческого развития учащихся по программе проходит в три этапа.

1. Входной контроль.

Позволяет выявить наиболее способных, одаренных детей, выяснить мотивацию обучения, провести социально-психологическое анкетирование.

Используются методы анкетирования, тестирования.

2. Промежуточный контроль (в течении года).

Осуществляется в процессе усвоения каждой изученной темы, при этом диагностируется уровень усвоения отдельных блоков программы. В процессе контроля каждого занятия создается возможность выявления уровня усвоения учебного материала, недочетов, положительных и отрицательных моментов применяемых технологий. Используются методы наблюдения, рефлексия.

3. Итоговый контроль.

В конце обучения проводится итоговая аттестация учащихся в формах выполнения проектных работ, что позволяет выявить уровень обученности, изобретательности, самостоятельности, а также развития инженерного мышления учащихся.

Критерии	Показатели	Шкала оценивания
-----------------	-------------------	-------------------------

Актуальность темы проекта	<ul style="list-style-type: none"> – проблема проекта чётко сформулирована и обоснована с точки зрения актуальности; – формулировка проблемы носит поверхностный характер, актуальность не обоснована; – проблема не сформулирована. 	2-1-0
Формулировка цели и задач проекта в соответствии с темой проекта	<ul style="list-style-type: none"> – цель проекта чётко сформулирована, задачи обозначены в соответствии с заявленной темой; – цель сформулирована, но нет чётких задач по достижению цели в соответствии с темой; – цель проекта не сформулирована, задачи не обозначены или не соответствуют заявленной теме 	2-1-0
Выбор средств и методов, адекватных поставленным целям	<ul style="list-style-type: none"> – заявленные средства и методы эффективны для достижения цели; цель достигнута; – не все заявленные средства и методы соответствуют заявленной теме и цели проекта; – заявленные средства и методы не соответствуют теме и цели, цель не достигнута или средства и методы не заявлены. 	2-1-0
Раскрытие темы и идеи проекта через содержание	<ul style="list-style-type: none"> – проектный продукт полностью соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленной идее); – проектный продукт не соответствует требованиям качества (эстетичен, удобен в использовании, соответствует заявленной идее); – проектный продукт не представлен (отсутствует). 	2-1-0
Привлечение к работе партнеров ДТ «Кванториум», экспертов и т.д.		2

<p>Качество представления доклада</p>	<ul style="list-style-type: none"> – доклад пересказывается или зачитывается, суть работы объяснена, есть взаимодействие с аудиторией; – доклад зачитывается, не объясняет суть работы; – доклад зачитывается, но обучающийся плохо читает, теряет мысль. 	<p>2-1-0</p>
<p>Качество ответов на вопросы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – обучающийся демонстрирует умение отвечать на вопросы (чётко, убедительно, аргументированно); – обучающийся частично отвечает на вопросы или нет четкости, аргументированности ответов; – обучающийся на вопросы не отвечает. 	<p>2-1-0</p>
<p>Использование демонстративного материала</p>	<ul style="list-style-type: none"> – демонстрационный материал используется, информативен, автор свободно в нём ориентируется; – демонстрационный материал используется частично или неинформативен; – демонстрационный материал не используется. 	<p>2-1-0</p>
<p>Соблюдение регламента защиты и степень воздействия на аудиторию</p>	<ul style="list-style-type: none"> – автору удалось вызвать интерес аудитории и уложиться в регламент; – материал изложен с учетом регламента, однако автору не удалось заинтересовать аудиторию; – регламент не выдержан. 	<p>2-1-0</p>

Каждый критерий оценивается по трёхбалльной шкале:

- «2» - показатель проявляется полностью;
- «1» - показатель проявляется частично;
- «0» - показатель не проявляется.

Максимальное количество баллов – 18 баллов.

- высокий уровень - 10 и более баллов;
- средний уровень - 6-9 баллов;
- низкий уровень - 5 и менее баллов.

По итогам выявляется уровень обученности каждого обучающегося.

– **«Низкий уровень»** - слабое владение терминологией предмета, неумение подобрать и использовать оборудование для решения поставленной задачи. Неумение организовать свою деятельность на занятии, отсутствие творчества при выполнении практического задания (работа по образцу).

– **«Средний уровень»** - недостаточное знание терминов курса. Владение навыками работы с оборудованием, неумение обрабатывать данные без помощи и подсказки.

– **«Высокий уровень»** - хороший уровень владения терминологией. Уверенное владение навыками работы с оборудованием, умение организовать свое рабочее место. Творческий подход к выполнению практических работ. Формой отслеживания и фиксации образовательных результатов: итоговая проектная работа, перечень готовых работ, журнал посещаемости, материалы тестирований.

Оценочные материалы.

Во время вводного контроля используется тест на знание и понимание окружающего мира.

Промежуточный контроль осуществляется за счет мониторинга самостоятельных действий каждого из участников команды. Оценивается вклад каждого участника команды в итоговый результат.

Рекомендуется разделить учащихся на команды от 3 до 6 (не более 6) в зависимости от сложности и емкости поставленной задачи.

Итоговый контроль проходит индивидуально за счет заполнения зачетной анкеты, в которой представлены задания, которое учащийся должен уметь выполнять после прохождения данной программы.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

В начале учебных занятий педагогом проводится входная диагностика для определения начального уровня знаний учащихся в форме собеседования. В процессе всего образовательного процесса осуществляется контроль, позволяющий определить уровень усвоения программы, активность обучающихся, выявить коммуникативные склонности, а также для выявления затруднений и оперативного изменения хода учебно-воспитательного процесса. Для текущего контроля и оценки знаний обучающихся используются задания практического типа, содержащие задания на определение уровня успеваемости в усвоении программы.

В конце каждого раздела предусмотрено выполнение обучающимися проверочных заданий, которые позволяют оценить приобретенные знания и

умения. Диагностика усвоения содержания программы проводится педагогом в течение всего учебного года, и результаты ее заносятся в журнал, в раздел «Аттестация обучающихся».

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Республики Адыгея

«Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея»

ДТ «Кванториум»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Направленность	техническая
Уровень	базовый
Срок реализации программы	1 год
Количество часов	144
Вид программы	модифицированная
Квантум	IT
Возраст обучающихся	7 - 10 лет
Педагог дополнительного образования	Онищенко М.С.

г. Майкоп, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа воспитания создана на основе Программы развития общекультурных компетенций ДТ «Кванториум» РЦ ДОД от 30 августа 2022 года (Протокол педагогического совета №2).

Программа развития общекультурных компетенций структурного подразделения Детский технопарк «Кванториум» ГБОУ ДО РА «Центр дополнительного образования детей Республики Адыгея» (далее — ДТ «Кванториум») разработана в соответствии с Федеральным законом от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

Нормативно-правовая основа программы:

1. Федеральный закон от 31 июля 2020 г, № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
2. План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации (распоряжение Правительства РФ от 12 ноября 2020 г. № 2945-р);
3. План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства, на период до 2027 года (распоряжение правительства РФ от 23 января 2021 г. № 122-р);
4. Федеральный проект «Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации» национального проекта «Образование»;
5. Изменения в Федеральные государственные образовательные стандарты в части воспитания обучающихся (приказ Минпросвещения России от 11 декабря 2020 г. 712);
6. Примерные рабочие программы воспитания и методические рекомендации к ним (разработаны Институтом изучения детства, семьи и воспитания РАО по заданию Министерства просвещения РФ).

Образование является одним из компонентов педагогического процесса. Вторым по важности является воспитание. Оба процесса являются процессами целенаправленного воздействия на обучающегося.

Воспитание отвечает за социальную сторону обучающегося в реальном мире и является одним из его путей. Это базовый компонент социализации, поскольку воспитание позволяет быстрее освоить систему ценностей и норм, имеющих наиболее важное значение для общества.

Процесс социализации может быть спонтанным или сфокусированным. Спонтанное знакомство и усвоение обучающимися социальных норм происходит, когда они играют со своими друзьями во дворе, смотрят телевизор, видео, самостоятельно читают книги, смотрят журналы. Процесс целенаправленного воздействия на обучающегося с целью изучения социальных норм, которые происходят в семье и в школе, и называются воспитанием.

Воспитание - процесс целенаправленного влияния, целью которого выступает усвоение ребенком необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Развитие воспитания у обучающихся следующих **направлений**:

- профессионально-ориентированное воспитание;
- культурно-нравственное воспитание;
- воспитание толерантности;
- воспитание этикетных норм поведения;
- воспитание здорового образа жизни.

Цель – создать условия для динамического развития и усвоение обучающимися норм, которые наше общество выстроило на основе основных ценностей человечества.

Задачи:

- воспитание в обучающихся уважения к себе и к другим;
- привить обучающимся бережное отношение к своему телу и здоровью, и здоровью окружающих;
- осуществить социально-психологическую помощь, профилактику наркотической, алкогольной, табакокурения и иных видов зависимостей, профилактику ВИЧ-инфекций, профилактику правонарушений;
- помощь в развитии терпимого отношения к особенностям образа жизни других людей;
- рассмотреть основные нормы поведения в обществе, правила этикета, этикетного общения;
- развить положительное отношение к труду и уважительное отношение к людям разных профессий, вырастить желание участвовать в посильном труде;
- поддерживать интерес к обучению и поиску новой информации.

Ожидаемые результаты: позитивная динамика развития всесторонней развитой личности обучающегося, усвоение обучающимися знаний основных норм, приближение обучающихся к современному национальному воспитательному идеалу.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1.	День программиста	Интерактивная лекция.	Сентябрь 2023
2.	Неделя региона	Интерактивная лекция «Наш город»; Экологический о природном парке «Большой Тхач»;	Сентябрь 2023
3.	Time management	Практическое занятие с использованием ноутбуков	Сентябрь 2023
4.	День рождения интернета	Интерактивная лекция. Дебаты	Октябрь 2023
5.	Неделя, посвященная Году культурного наследия народов России	Открытый республиканский медиа- фестиваль «МЕГА-БАЙТ», посвященный культурному наследию народов России; Квест «Агенты 007»	Октябрь 2023
6.	Всемирный день информации	Интерактивная лекция.	Ноябрь 2023
7.	Международный день защиты информации	Круглый стол, на тему “Зачем нужна защита информации”.	Ноябрь 2023
8.	Неделя кино	Просмотр документального и/или научного кино	Ноябрь 2023
9.	Толерантность	Просмотр мультфильма	Ноябрь 2023
10.	День рождения отечественной информатики	Просмотр документального фильма.	Декабрь 2023
11.	Неделя тетра	Интерактивная лекция	Декабрь 2023
12.	Международный день без интернета	Интерактивная лекция. Дебаты	Январь 2024
13.	Неделя искусств	Посещение виртуальных музеев	Январь 2024
14.	Этикет, старая древность или мейнстрим?	Дебаты	Январь 2024
15.	День безопасного интернета	Просмотр документального фильма	Февраль 2024
16.	Неделя краеведения	Интерактивная лекция «По тропам родного края»	Февраль 2024

17.	Международный день резервного копирования	Просмотр документального фильма	Март 2024
18.	Неделя музыки	Игра «Music Time»	Март 2024
19.	Международный день интернета	Практическое занятие с использованием компьютеров по скорости нахождения информации.	Апрель 2024
20.	День рождения Рунета	Просмотр документального фильма	Апрель 2024
21.	Неделя космоса	Посещение виртуального музея космонавтики	Апрель 2024
22.	Я или моя тень	Круглый стол, посвященный плохим и хорошим привычкам	Апрель 2024
23.	Всемирный день информационного сообщества	Интерактивная лекция.	Май 2024
24.	Неделя истории	Просмотр документального и/или научного кино	Май 2024
25.	День системного администратора	Просмотр документального фильма	Июнь 2024
26.	Неделя экологии	Интерактивная лекция, участие в акции «Эко-привычки»	Июнь 2024

Организационно-педагогические условия реализации программы

Кадровое обеспечение:

Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее педагогическое образование, обладающий достаточными теоретическими знаниями и опытом практической деятельности в области обучения детей информационным технологиям.

Методическое обеспечение:

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

<i>№</i>	<i>Педагогические технологии</i>	<i>Методы, приемы, формы обучения и воспитания и подведения итогов</i>
1.	Интерактивные технологии	Ролевые и деловые коммуникативные игры
2	Технология обучения в сотрудничестве (обучение в малых группах)	Дидактические игры на занятиях. Организация занятий по методике обучения в малых группах. Выполнение коллективной творческой работы в малой группе
3.	Информационные технологии. Использование программных средств и компьютеров для работы с информацией	Поиск, сбор и систематизация текстовой информации и изображений с использованием Интернет. Создание текстовых документов на компьютере в программе Microsoft Word. Создание каталогов (слайд-фильмов) в программе PowerPoint Презентация результатов работы, личных достижений. Компьютерные тестовые задания

Информационное обеспечение

Литература для педагога

Общепедагогическая и психологическая литература:

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель: ИПП «Сож», 1999. – 88 с.
2. Ковалько, В.И. Школа физкультминуток (1-4 классы). / В.И. Ковалько. – М.: ВАКО, 2005. – 208 с. 3. Коджаспирова, Г.М. Педагогика: Учебник для вузов. / Г.М. Коджаспирова – М.: Гардарики, 2004. – 528 с.
3. Колеченко, А.К. Энциклопедия педагогических технологий: Пособие для преподавателей / А.К. Колеченко. – СПб.: КАРО, 2006. – 368 с.
4. Михелькевич, В.Н. Метод проектов и его использование в средней общеобразовательной и высшей инженерной школах: Учебное пособие / В.Н. Михелькевич, Н.В. Охтя. – Самара: Изд-во Самарского государственного технического университета, 2004. – 48 с.
5. Образовательные технологии: Сборник материалов. / Р.Н. Бунеев, Е.В. Бунеева, А.А. Вахрушев, Д.Д. Данилов, С.А. Козлова, Е.Л. Мельникова, О.В. Чиндилова – М.: Баласс, 2008. – 160 с. (Образовательная система «Школа 2100»).
6. Пахомова, Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов пед. вузов / Н.Ю. Пахомова. - М.: Аркти, 2003.- 107 с.
7. Фишман, И.С., Голуб, И.Б. Формирующая оценка образовательных результатов учащихся: Методическое пособие. / И.С. Фишман, И. Б. Голуб. – Самара: Учебная литература, 2007. – 244 с.
8. Шашина, В. П. Методика игрового общения: учебное пособие. / В. П. Шашина. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2005. - 288 с. - (Среднее профессиональное образование).
9. Шаульская, Н.А. Калейдоскоп конкурсных программ для школьников. / Н.А. Шаульская. – Ярославль: Академия развития, 2008. – 224 с. – (Серия «После уроков»).
10. Шаульская, Н.А. Вопросы умникам и умницам для начальной школы. / Н.А. Шаульская. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2013. - 288 с. – (Серия «Здравствуй, школа!»).
11. Щуркова, Н.Е. Классное руководство: игровые методики. / Н.Е. Щуркова. – М.: Педагогическое общество России, 2004. – 224 с.

Интернет-ресурсы:

1. <http://schools.keldysh.ru/labmro> — методический сайт лаборатории методики и информационной поддержки развития образования МИОО.
2. Большая детская энциклопедия (6-12 лет). [Электронный ресурс] <http://allebooks.com/2009/05/01/bolshaja-detskaja-jenciklopedija-6-12.html>
3. Колтавская, А.А. Millie Starter: / А.А. Колтавская, Е.В. Костюк, И.В. Крайнева. - [Электронный ресурс] / Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов – Режим доступа : <http://school-collection.edu.ru>

Основная литература:

1. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика 1-11 классы, Москва, «Просвещение», 2010 год
2. Авторская программа Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011),
3. С.Н.Тур, Т.П.Бокучава «Первые шаги в мире информатики». Методическое пособие для учителей 1-4 классов. Санкт-Петербург, 2009 год
4. И.Л.Никольская, Л.И.Тигранова «Гимнастика для ума», Москва, «Просвещение. Учебная литература», 1997 год
5. Сборник «Задачи для развития логики».
6. Гин С.И. «Мир логики» Методические пособия для учителя. Москва. Вита-Пресс, 2001год
7. Левкович О. А. и др. "Основы компьютерной грамотности", Минск, ТетраСистемс, 2005г.
8. "Microsoft PowerPoint версия 2002", Москва, ЭКОМ, 2004г.
9. Рик Альтман и др. "Microsoft Office PowerPoint 2003", Москва, Питер, 2004г.

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы необходим учебный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек, оборудованный мебелью (парты, стулья) и интерактивной доской, доской магнитной, шкафом для УМК.

Для реализации программы необходимо следующее оборудование и материалы:

1. Компьютер (ноутбук), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет, необходимым программным обеспечением;

2. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска.

Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, корректоры, блокноты, тетради, бумага разных видов и формата (А3, А4), клей, ножницы, степлеры, файлы, папки.

Государственное бюджетное образовательное учреждение дополнительного
образования Республики Адыгея

«Центр дополнительного образования детей республики Адыгея»

Согласованно:
Заместитель директора по
учебно-воспитательной работе
М. В. В. М.А. Воздемирова
«14» июня 2023 год



КВАНТОРИУМ



Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 2
От «14» 06 2023 г.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН «ИТ-КВАТУМ»

«Компьютерная грамотность»

2023-2024 учебный год

144 часа

г. Майкоп, 2023

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Количество учебных недель: 36

Режим проведения занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Количество часов		Дата по плану	Дата по факту
			Теория	Практика		
Компьютерная грамотность		14	10	4		
1.	Вводное занятие.	2	2	-		
2.	Знакомство с программой.	2	2	-		
3.	Правила ТБ при работе с компьютером.	2	2	-		
4.	Компьютер и его части.	2	1	1		
5.	Понятие и назначение курсора.	2	1	1		
6.	Управление мышью.	2	1	1		
7.	Клавиатура.	2	1	1		
Знакомство с графическим редактором Paint		22	10	12		
8.	Назначение графического редактора Paint.	2	2	-		
9.	Среда графического редактора Paint. Режимы работы графического редактора.	2	1	1		
10.	Инструменты рисования линий.	2	1	1		
11.	Создание стандартных фигур. Заливка областей.	2	1	1		
12.	Исполнение надписей.	2	1	1		

13.	Порядок внедрения и преобразования текста в рисунке.	2	1	1		
14.	Сохранение рисунков.	2	1	1		
15.	Использование рисунка в качестве фона рабочего стола.	2	1	1		
16.	Вставка созданных рисунков в другие документы.	2	1	1		
17.	Творческие работы по выбору (создание открыток, и др.)	2	-	2		
18.	Работа над проектом (Проблематизация, целеполагание).	2	-	2		
Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.		38	9	29		
19.	Общие сведения о текстовом редакторе Microsoft Word.	2	1	1		
20.	Правила набора текста.	2	1	1		
21.	Способы выделения текста.	2	1	1		
22.	Панель быстрого доступа.	2	-	2		
23.	Вставка и удаление текста. Отмена результатов выполненных действий.	2	-	2		
24.	Вставка таблиц в документ, их редактирование.	2	1	1		
25.	Практическая работа. Составление кроссвордов.	2	-	2		
26.	Сохранение, закрытие и открытие документов.	2	1	1		

27.	Формирование текста, ввод символов.	2	1	1		
28.	Работа со встроенными шрифтами.	2	1	1		
29.	Элементы компьютерной верстки.	2	-	2		
30.	Вставка фигур, заливка цветом.	2	1	1		
31.	Вставка фигур, заливка цветом.	2	-	2		
32.	Вставка рисунков и объектов WordArt.	2	1	1		
33.	Создание графиков и диаграмм.	2	-	2		
34.	Буфер обмена. Копирование и перемещение информации.	2	-	2		
35.	Проверка правописания в документе.	2	-	2		
36.	Форматирование документа.	2	-	2		
37.	Практическая работа. «Формирование документа»	2	-	2		
Программа «Animaker's-Аниматор»		22	7	15		
38.	Знакомство с программой.	2	2	-		
39.	Теоретические основы мультипликации.	2	1	1		
40.	Использование шаблонов в Animaker.	2	1	1		
41.	Добавление аудио/видео дорожек.	2	1	1		
42.	Создание голоса.	2	1	1		

43.	Выбор темы для видеоролика. Сбор информации.	2	1	1		
44.	Создание видеоролика на выбранную тему.	2	-	2		
45.	Создание видеоролика на выбранную тему.	2	-	2		
46.	Работа с файлами. Экспорт.	2	-	2		
47.	Размещение видео в соц.сетях.	2	-	2		
48.	Работа над проектом (Цели, задачи, план работы).	2	-	2		
Возможности Power Point.		32	11	21		
49.	Знакомство с программой Power Point. Шаблоны презентаций.	2	1	1		
50.	Создание слайдов. Дублирование слайдов. Удаление слайдов.	2	1	1		
51.	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt.	2	1	1		
52.	Добавление в презентацию рисунков, фигур.	2	1	1		
53.	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов).	2	1	1		
54.	Настройка анимации. Эффект входа.	2	1	1		
55.	Настройка анимации. Эффект выхода.	2	1	1		
56.	Анимация. Пути перемещения.	2	1	1		
57.	Добавление в презентацию звука.	2	1	1		

58.	Настройка слайдов: добавление времени и интерактивных переходов.	2	1	1		
59.	Создание GIF – анимации в PowerPoint «Открытка».	2	1	1		
60.	Выбор темы презентации. Создание презентации.	2	-	2		
61.	Работа над созданием презентации (Часть 1)	2	-	2		
62.	Работа над созданием презентации (Часть 2)	2	-	2		
63.	Подготовка к показу – настройка презентации для демонстрации. Настройка времени показа слайдов Автоматическая и ручная смена слайдов Создание управляющих кнопок.	2	-	2		
64.	Работа над проектом (Оформление документации)	2	-	2		
Изучение работы в программе Windows Movie Maker.		12	4	8		
65.	Знакомство с программой.	2	2	-		
66.	Основные части Windows Movie Maker	2	2	-		
67.	Монтаж.	2	-	2		
68.	Добавление видео и звука. Работа с эффектами.	2	-	2		
69.	Выбор темы для видеоролика. Сбор информации.	2	-	2		
70.	Создание видеоролика на выбранную тему.	2	-	2		
Итоговое занятие. Защита		4	-	4		

проектов.						
71.	Подготовка к защите проектов.	2	-	2		
72.	Итоговая защита проектов.	2	-	2		
	ИТОГО:	144	51	93		