

Приложение 4

к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Код креатива: веб-разработка 2.0»

1. Пояснительная записка

Настоящий анализ проведен с целью оценки эффективности реализации дополнительной общеобразовательной программы «Код креатива: веб-разработка 2.0», выявления динамики образовательных результатов обучающихся, а также определения направлений дальнейшего совершенствования программы.

Программа реализуется с 2024-2025 учебного года. В анализе представлены данные за первый год реализации (2024-2025) и текущие показатели второго года реализации (2025-2026) с прогнозом до окончания учебного года.

В основу анализа положены:

- данные педагогических наблюдений;
- результаты входной, промежуточной и итоговой аттестации;
- статистика участия обучающихся в конкурсных мероприятиях;
- анализ сохранности контингента по группам.

2. Динамика сохранности контингента

Сохранность контингента является одним из ключевых показателей эффективности программы. Наполняемость групп и сохранность существенно различаются в зависимости от времени проведения занятий, что связано с объективными факторами (занятость детей в школе, удаленность проживания, мотивация).

2024-2025 учебный год (первый год реализации)

Группа	Время занятий	Зачислено	Завершило обучение	Сохранность
Вечерняя	17:30 - 18:55	17	14	82%
Послеобеденная	13:30 - 14:55	8	6	75%
ИТОГО		25	20	80%

2025-2026 учебный год (второй год реализации, текущие данные)

Группа	Время занятий	Зачислено	Посещают (ожидаемое завершение)	Сохранность (план)
Утренняя	8:30 - 9:55	7	6	86%
Послеобеденная	15:10 - 17:20	14	8	57%*
Вечерняя	17:30 - 18:55	12	12	100%
ИТОГО		33	26	79%

*** В послеобеденной группе 5 человек были зачислены, но ни разу не посетили занятия (так называемый «мертвый остаток»), еще 2 обучающихся прекратили посещения из-за объективных сложностей с базовой подготовкой. Таким образом, реальный отсев после начала занятий составил 2 человека.**



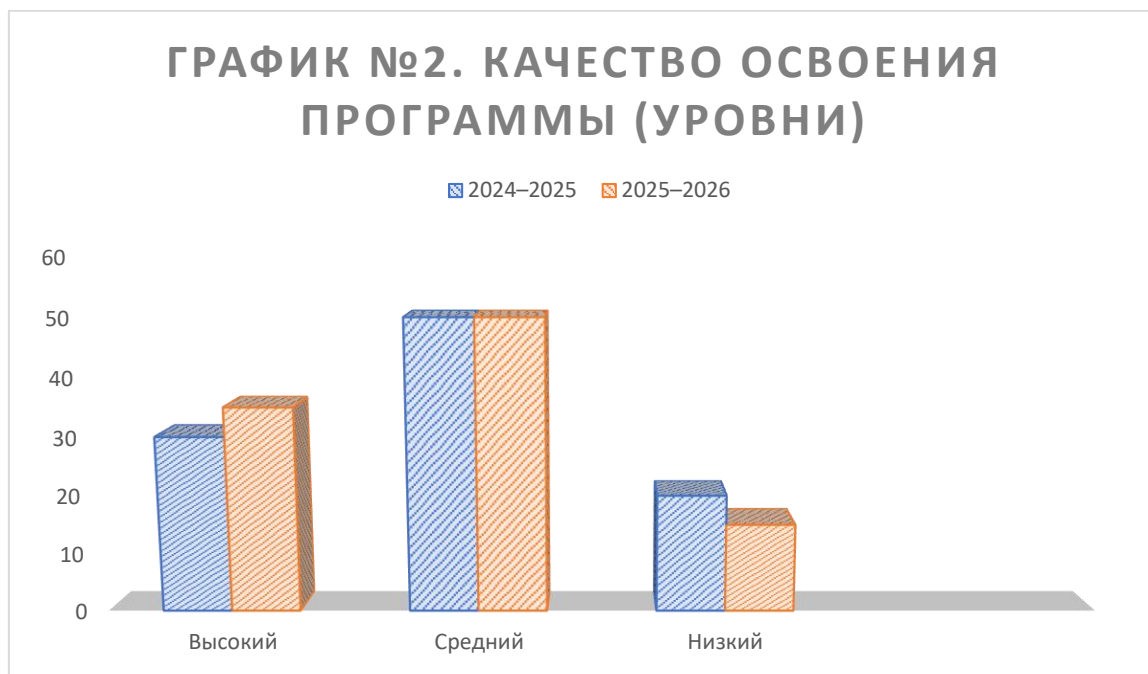
Анализ динамики:

- **Вечерняя группа** стабильно показывает высокую сохранность (82-100%), что связано с оптимальным временем занятий и высокой мотивацией детей, сознательно выбирающих IT-направление.
- **Утренняя группа** (появилась в 2025-2026) демонстрирует хорошие показатели сохранности (86%), несмотря на неудобное для многих время.
- **Послеобеденная группа** остается наиболее проблемной: часть зачисленных не приступает к занятиям, часть отсеивается из-за низкого стартового уровня. При этом мы видим позитивную динамику в работе с этой категорией: в 2025-2026 году удалось сохранить больше обучающихся, несмотря на более высокую начальную численность.

Общая сохранность контингента держится на уровне 80%, что является хорошим показателем для программ технической направленности с неоднородным составом обучающихся.

3. Динамика качества освоения программы

Оценка качества освоения проводилась на основе результатов промежуточных защит проектов и итоговой аттестации.



Анализ динамики:

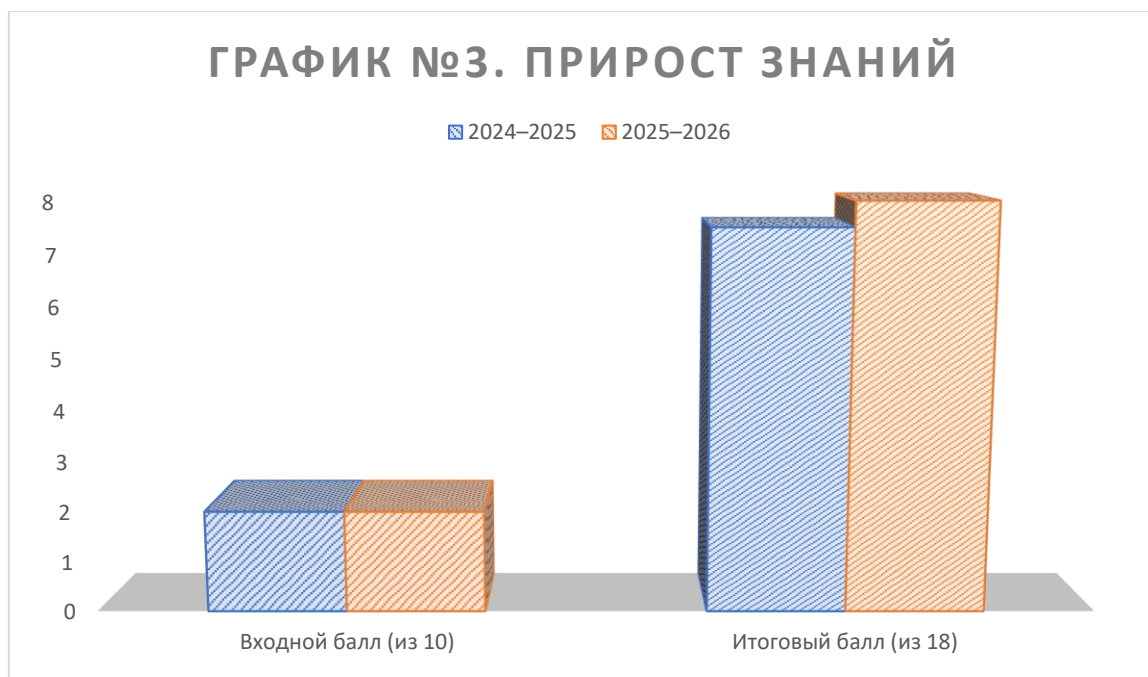
Наблюдается постепенное снижение доли обучающихся с низким уровнем освоения (с 20% до планируемых 15%) при одновременном росте доли высокого уровня (с 30% до 35%). Это связано с:

- более тщательной индивидуальной работой с отстающими;
- ранней диагностикой проблем на этапе входного контроля;
- корректировкой методики преподавания с учетом особенностей групп.

Рост не является «скачкообразным», что отражает реальную картину: работа с разными уровнями подготовки требует времени, и результаты проявляются постепенно.

4. Прирост знаний (входная - итоговая диагностика)

Входная диагностика проводится по 10-балльной шкале, итоговая аттестация - по 18-балльной (оценка проектной работы).



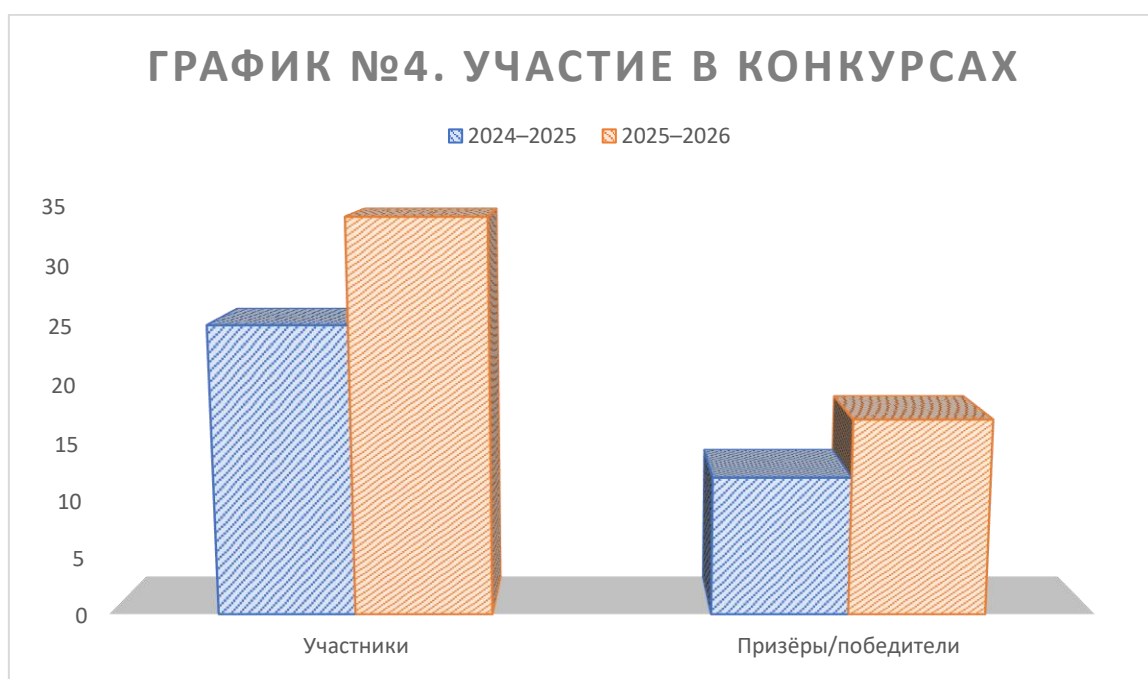
Анализ динамики:

Входной балл новичков остается стабильно низким (в среднем 2 балла из 10). Это объективная реальность: базовые навыки работы с компьютером и цифровая грамотность у приходящих школьников не растут, несмотря на общую цифровизацию. Многие дети умеют пользоваться смартфонами, но не знакомы с файловой системой, не работали с текстовыми редакторами, не имеют навыков слепой печати.

Ключевой результат: программа позволяет увеличивать исходные показатели в 3,75-4 раза за один учебный год. Это свидетельствует о высокой эффективности выбранных методик и правильном распределении учебного времени между теорией и практикой.

5. Участие в конкурсных мероприятиях

Участие в конкурсах рассматривается не только как способ проверки предметных результатов, но и как важный инструмент мотивации, развития soft skills и профессиональной ориентации обучающихся.



Анализ динамики:

Наблюдается устойчивый рост как количества участников, так и результативности участия. Во втором году реализации программы удалось привлечь к конкурсной деятельности больше обучающихся, при этом доля призеров и победителей выросла до 50%.

Важное примечание: входной порог участия в профильных IT-конкурсах (олимпиады по программированию, хакатоны для продвинутых) с каждым годом повышается. Требования к участникам растут, и новичкам с базовой подготовкой становится все сложнее конкурировать. В связи с этим мы осознанно расширяем спектр конкурсных мероприятий, привлекая обучающихся к участию в конкурсах смежных направлений:

- техническое творчество;

- цифровой дизайн;
- медиа-конкурсы;
- проекты социальной и экологической направленности с IT-составляющей;
- конкурсы изобретательства и робототехники.

Такой подход позволяет:

- дать каждому ребенку возможность попробовать свои силы;
- наращивать конкурсный опыт постепенно;
- поддерживать мотивацию на высоком уровне;
- формировать портфолио достижений.

6. Взаимосвязь модификаций программы и динамики результатов

Ежегодно в программу вносятся изменения, направленные на повышение ее эффективности.

Учебный год	Внесенные изменения	Влияние на результаты
2024-2025	Базовая версия программы. Основной упор на практику, проектный подход.	Стартовые показатели: сохранность 80%, высокий уровень 30%, итоговый балл 7.5.
2025-2026	Усилен индивидуальный подход. Внедрено анкетирование для ранней диагностики проблем. Добавлена работа с отстающими. Начало апробации элементов геймификации.	Рост сохранности в проблемных группах. Увеличение высокого уровня до 35%. Рост конкурсной активности до 50% результативности.

7. Выводы и перспективы

Основные выводы:

1. Программа «Код креатива: веб-разработка 2.0» демонстрирует устойчивую положительную динамику по всем ключевым показателям:
 - сохранность контингента держится на уровне 80% с тенденцией к росту;
 - доля высокого уровня выросла с 30% до 35%;
 - результативность участия в конкурсах достигла 50%;
 - коэффициент прироста знаний составляет 3,75-4,0 (рост в 4 раза за год).
2. Выявлены объективные факторы, влияющие на результаты:
 - разное время начала занятий (утро, день, вечер);
 - неоднородный уровень базовой подготовки;
 - высокий порог входа в профильные IT-конкурсы.
3. Программа гибко реагирует на эти факторы:
 - дифференцированный подход к группам;
 - расширение спектра конкурсных мероприятий;
 - индивидуальная работа с отстающими.

Перспективы развития:

- В 2026-2027 учебном году планируется полномасштабное внедрение игровой системы мотивации «Прокачка в IT», что должно дополнительно повысить мотивацию и вовлеченность обучающихся.
- Продолжится работа по расширению сетевого взаимодействия с партнерами для организации профориентационных мероприятий.
- Будет усилена работа с «послеобеденной» группой: предварительное собеседование до зачисления, более тщательная диагностика на входе.

Дата составления: « 30 » _____ января _____ 2026 г.

Педагог дополнительного образования: _____ /Ермолаев Р.С./