



МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ -  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2 г. Аткарска Саратовской  
области

РАССМОТРЕНО  
на заседании педсовета  
Протокол №1 от  
«31» августа 2023г.

УТВЕРЖДАЮ:  
Директор МОУ-СОШ №2 г.  
Аткарска Саратовской области  
Кондратьева Н.В.  
приказ от 31.08.2023г № 165

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
технической направленности  
**«ОСНОВЫ АЛГОРИТМИКИ И ЛОГИКИ»**  
Возраст обучающихся: 11-15 лет  
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:  
Ещенко М.Г – педагог дополнительного  
образования

г. Аткарск, 2023-2024 учебный год

## **1. Комплекс основных характеристик программы**

### **Пояснительная записка**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Основы алгоритмики и проектирования в среде Scratch» имеет техническую направленность и разработана на основе положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ-СОШ №2 г. Аткарска Саратовской области.

**Направленность программы:** техническая.

**Вид программы** – модифицированная.

Программа направлена на привлечение учащихся к современным технологиям конструирования, программирования и использования роботизированных устройств.

### **Актуальность программы**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Основы алгоритмики и проектирования в среде Scratch» ориентирована на детей в возрасте 11-15 лет и составлена с учётом современных потребностей рынка в специалистах в области информационных технологий. Преподавание курса предполагает использование компьютеров и специальных интерфейсных блоков совместно с конструкторами. Важно отметить, что компьютер используется как средство управления моделью; его использование направлено на составление управляющих алгоритмов для собранных моделей. Учащиеся получают представление об особенностях составления программ управления, автоматизации механизмов, моделировании работы систем.

### **Педагогическая целесообразность**

За последние годы успехи в робототехнике и автоматизированных системах изменили личную и деловую сферы нашей жизни. Сегодня промышленные, обслуживающие и домашние роботы широко используются на благо экономик ведущих мировых держав: выполняют работы более дешёво, с большей точностью и надёжностью, чем люди, используются на вредных для здоровья и опасных для жизни производствах. Роботы широко используются в транспорте, в исследованиях Земли и космоса, в хирургии, в военной промышленности, при проведении лабораторных исследований, в сфере безопасности, в массовом производстве промышленных товаров и товаров народного потребления. Роботы играют всё более важную роль в жизни, служа людям и выполняя каждодневные задачи. Интенсивная экспансия искусственных помощников в нашу повседневную жизнь требует, чтобы пользователи обладали современными знаниями в области управления роботами, что позволит быстро развивать новые, умные, безопасные и более продвинутые автоматизированные и роботизированные системы.

## **Новизна**

Новизна данной Программы состоит в личностно-ориентированном обучении. Для каждого обучающегося создаются условия необходимые для раскрытия и реализации его способностей с использованием различных методов обучения и современных педагогических технологий: метод проектов, исследовательские методы, информационные технологии обучения. Это создает базу для самостоятельного успешного усвоения новых знаний, при которых каждый обучающийся прилагает собственные творческие усилия и интеллектуальные способности.

## **Отличительные особенности и новизна программы**

Уникальность данной программы заключается в возможности объединить конструирование и программирование в одном курсе, что способствует интегрированию преподавания информатики, математики, физики, черчения, естественных наук с развитием инженерного мышления, через техническое творчество. Техническое творчество – мощный инструмент синтеза знаний, закладывающий прочные основы системного мышления. Таким образом, инженерное творчество и лабораторные исследования – многогранная деятельность, которая должна стать составной частью повседневной жизни каждого обучающегося.

## **Общие цели программы:**

- становление и развитие личности обучающегося в её самобытности, уникальности, неповторимости, способной к социальной мобильности;
- развитие логического и критического мышления, пространственного воображения, культуры речи, способности к адаптации в современном информационном обществе;
- формирование общих способов интеллектуальной деятельности, являющихся основой познавательной культуры, значимой для различных сфер человеческой деятельности;
- формирование отношения к информатике как к части общечеловеческой культуры;
- развитие логического и критического мышления, пространственного воображения, алгоритмической культуры;
- овладение знаниями и умениями, необходимыми в повседневной жизни и для изучения смежных дисциплин;
- воспитание средствами информатики культуры личности;
- формирование понимания значимости информатики для научно-технического прогресса.

## **Задачи:**

*Обучающие:*

- дать первоначальные знания о конструкции робототехнических устройств, о языке программирования «Scratch», алгоритме, исполнителе;
- научить приёмам сборки и программирования робототехнических устройств;
- сформировать общенаучные и технологические навыки конструирования и проектирования;
- ознакомить с правилами безопасной работы с инструментами;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформировать навыки планирования, создания проекта, публикации его в сети «Интернет».

#### *Развивающие:*

- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;
- развивать умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

#### *Воспитательные:*

- формировать творческое отношение к выполняемой работе;
- воспитывать умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

### **Адресат программы**

В реализации программы принимают участие учащиеся от 11 до 15 лет. К зачисленным учащимся не предъявляются требования относительно наличия базовых знаний, специальных способностей.

### **Возраст и возрастные особенности учащихся**

Программа курса рассчитана на учащихся 11-15 лет. Данный курс призван вооружить осваивающих её школьников компетенциями для овладения первоначальными навыками интуитивного программирования и осуществления проектной деятельности согласно их возрастным способностям.

В этот период происходит функциональное совершенствование мозга: развивается аналитико-систематическая функция коры. Постепенно изменяется соотношение процессов возбуждения и торможения: процесс торможения становится всё более сильным, но преобладает процесс возбуждения. В учебной деятельности у школьника формируется интерес к самому процессу учебной деятельности без осознания её значения. Только после возникновения интереса к результатам своего учебного труда

формируется интерес к содержанию учебной деятельности, к приобретению знаний. Вот эта основа и является благоприятной почвой для формирования устойчивых мотивов учения, связанных соответственным отношением к учебным занятиям. Указанные особенности учитываются при организации обучения. Набор в объединение построен на свободной основе (по желанию ребёнка и с согласия родителей).

**Срок реализации программы:** 9 месяцев.

**Форма занятия**— групповая (10 - 12 человек).

**Режим занятий**— занятия проводятся 2 раза в неделю (по 2 часу), всего 140 часов за весь период обучения. Занятия объединения проводятся согласно расписанию. Занятия по данной программе будут проходить с использованием оборудования и кабинета Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста».

**Форма обучения:** очная.

**Формы организации занятий следующие:**

- фронтальная работа с демонстрационным материалом;
- практическая, творческая работы;
- самостоятельная работа детей с раздаточным материалом;
- совместная деятельность детей;
- совместная деятельность взрослого и детей;
- самостоятельная деятельность.

### **Планируемые результаты**

#### **Требования к предметным результатам**

*Школьник будет знать:*

- основные понятия: конструктор, сборка, механика, робототехника, а также основные приёмы начального роботоконструирования;
- основные этапы развития робототехники.
- механические характеристики конструкторов;
- алгоритм управления механизмами.

*Школьник будет уметь:*

- работать по схемам;
- конструировать на основе инструкции по сборке моделей.
- составлять алгоритмы и программы управления механизмами (под частичным руководством педагога);
- собирать различные механизмы.

#### **Требования к метапредметным результатам**

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;

- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными и с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимися того, насколько качественно ими решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

### **Требования к личностным результатам**

*Учащиеся:*

- научатся проявлять творческую активность, инициативность и самостоятельность;
- приобретут готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- сформируют ответственное и уважительное отношения к труду;
- сформируют способность работать в сотрудничестве с членами группы.

### **Формы аттестации планируемых результатов**

Рабочая программа внеурочной деятельности «Основы алгоритмики и логики» не предполагает каких-либо специальных зачётных или экзаменационных часов. Текущий контроль осуществляется в течение всего

курса обучения в различных формах. Основные формы подведения итогов и оценка результатов обучения: метод проектов; семинары; экспериментальная и практическая работа; участие в олимпиадах и интеллектуальных марафонах; смотр знаний и т.д.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за год и включает в себя проверку теоретических знаний, практических умений и навыков. Итоговая аттестация воспитанников проводится по окончании обучения по рабочей программе внеурочной деятельности.

Результаты итоговой аттестации учащихся должны оцениваться таким образом, чтобы можно было определить:

- насколько достигнуты прогнозируемые результаты рабочей программы внеурочной деятельности каждым учащимся;
- полноту выполнения рабочей программы внеурочной деятельности каждым учащимся;
- результативность самостоятельной деятельности каждым учащимся в течение всего периода обучения.

### **Содержание программы**

Данная рабочая программа преследует цель формирования начальных знаний и понятий в области логики и алгоритмики, необходимых для дальнейшего освоения базового и углублённого модулей. Для наиболее эффективного освоения обучающимися изучаемого материала основные лекции курса сопровождаются практиками, в том числе с использованием технологического оборудования.

### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

Наименование блоков / разделов	Объём часов			Форма аттестации / контроля
	Всего часов	В том числе		
		Теория	Практика	
Раздел I. Знакомство со средой программирования «Scratch».	32	12	20	тестирование
Раздел II. Создание личного проекта в «Scratch».	22	8	14	тестирование
Раздел III. Образовательная работа в социальной сети сайта <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>	16	6	10	тестирование
Раздел IV. Управляющие программы – скрипты.	10	4	6	тестирование

Раздел V. Реализация алгоритмов в «Scratch»	28	12	16	тестирование
Раздел VI. Создание личного проекта в «Scratch»	32	12	20	тестирование

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

### **Раздел I. Знакомство со средой программирования «Scratch» (32 часов)**

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде «Scratch». Знакомство со средой программирования «Scratch». Установка «Scratch» на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню «Scratch». Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя «Scratch». Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

### **Раздел II. Создание личного проекта в «Scratch» (22 часов)**

Понятие проекта, его структура и реализация в среде «Scratch». Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью «Scratch». Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования «Scratch».

### **Раздел III. Образовательная работа в социальной сети сайта**

<http://scratch.mit.edu> (16 часов)

Правила работы в сетевом сообществе «Scratch». Регистрация на сайте <http://scratch.mit.edu>, создание личной страницы на данном сайте. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права. Этика общения в сетевом сообществе «Scratch», оценивание чужих работ с сайта <http://scratch.mit.edu>.

### **Раздел IV. Управляющие программы – скрипты (10 часов)**

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде «Scratch». Повторение основных понятий среды программирования «Scratch». Блоки и команды. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

### **Раздел V. Реализация алгоритмов в «Scratch» (28 часов)**

Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев. Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок.



## **Раздел VI. Создание личного проекта в «Scratch» (32 часов)**

Проект в «Scratch». Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест». Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права.

### **Календарный учебный график (Приложение 1)**

#### **Периодичность оценки результатов и способы определения их результативности**

Виды контроля:

- входной – проводится перед началом работы и предназначен для определения стартового уровня возможностей учащихся;
- текущий, проводимый в течение учебного года в процессе освоения учащимися программы;
- промежуточный – предназначен для оценки уровня и качества освоения учащимися программы, либо по итогам изучения раздела/темы, либо в конце определённого периода обучения – полугодия;
- итоговый – осуществляется по завершению всего периода обучения по программе.

**Формы проверки промежуточных результатов:** тестирование.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**Методы работы на занятии.** Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса: объяснение, рассказ и беседа, оживляющие интерес и активизирующие внимание. Использование наглядных пособий (таблиц, рисунков, картин, плакатов, моделей), демонстрационный показ; упражнения; практическая работа. Изучение материала с помощью мультимедийных средств. Индивидуальное объяснение отдельным обучающимся по вопросам индивидуальных, экспериментальных работ. Исправление индивидуальных ошибок. Поиск и анализ информации, работа с книгой. На начальном этапе совместно с педагогом, в дальнейшем самостоятельно. Методы – частично-поисковый, исследовательский, лабораторный, индивидуального обучения; составление химических кроссвордов. Организация исследовательской деятельности учащихся в ходе выполнения практических, экспериментальных работ.

**Формы организации занятий.** Программа предусматривает применение различных форм работы: групповой, индивидуальной (создание проектов, подготовка сообщений и докладов), дифференцированной (по группам) при выполнении лабораторных и практических работ. В зависимости от способностей учащихся может применяться индивидуально-групповая форма занятия, когда педагог уделяет внимание нескольким ученикам (как правило тем, у кого что-то не получается) в то время, когда другие работают самостоятельно.

**Формы занятий:** индивидуальная и групповая работа; анализ ошибок; самостоятельная работа; соревнование; зачёт; межпредметные занятия; практические занятия, экспериментальная работа.

### **Условия реализации программы**

Внутренними условиями реализации программы являются:

- наличие учебного помещения для проведения занятий;
- наличие наглядных пособий, технических средств обучения, дидактических материалов к темам.

### **Материально-техническое обеспечение программы**

В перечень оборудования ЦО «Точка роста» МОУ-СОШ №2 г. Аткарска Саратовской области, в котором будет реализована данная программа, входят:

1. Ноутбуки (5 шт.);
2. Мультимедийный проектор (1 шт.);
3. Экран (1 шт.);
4. МФУ (принтер, сканер, копир) (1 шт.).

### **Информационное обеспечение программы**

Архив (набор) презентаций по темам, видеоуроки, методические и дидактические пособия для проведения занятий, проверки и закрепления

знаний по программе.

### **Формы аттестации и их периодичность**

В объединении «Основы алгоритмики и логики» педагогом осуществляется мониторинг эффективности образовательного процесса:

- входной контроль (форма: анкетирование, диагностика, наблюдение, опрос);
- текущий контроль (форма: наблюдение, опрос, ведение таблицы результатов, тестирование);
- итоговый контроль (форма: тестирование, опрос, создание и защита проектов, соревнования).

Целью мониторинга является диагностика предметных, метапредметных, личностных результатов учащихся. Основная задача мониторинга – непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса. Выясняются следующие вопросы: достигается ли цель образовательного процесса, существует ли положительная динамика в развитии учащегося по сравнению с результатами предыдущих диагностических исследований, существуют ли предпосылки для совершенствования работы преподавателя и коррекции программы.

По окончании изучения каждого раздела проводится промежуточный контроль, позволяющий определить качество усвоенного материала раздела и изучать учебный материал дальше на том же уровне, а также позволяет перейти (при выполнении тестовых заданий повышенной сложности) на следующий уровень. Также проводится итоговый контроль (формы: тест, опрос).

Эффективность реализации программы определяется согласно разработанным критериям количества и качества (Приложение 2).

### **Список литературы для педагога, учащихся и их родителей**

- Евгений Патаракин. Учимся готовить в «Scratch». Версия 2.0, 2008.
- В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьников в среде программирования «Scratch». Учебно-методическое пособие. Оренбург, 2009.
- Шапошникова С.В. Введение в «Scratch», 2011.

### **Интернет-ресурсы**

- <https://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков;
- <https://scratch.mit.edu/> – официальный сайт проекта «Scratch» ;
- <http://scratch.ucoz.net/> – Что такое «Scratch?»;
- <https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2015/06/29/programma-avtorskogo-elektivnogo-kursa>

### **Технические и программные средства обучения**

- операционная система Linux;
- компьютеры с установленной средой программирования «Scratch»;
- мультимедийный проектор;
- интерактивная доска;
- локальная сеть;
- доступ к сети Интернет;
- браузер.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Время проведения занятия	Тип занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1-16	сентябрь-октябрь	по расписанию	комбинированное	2	Знакомство со средой «Scratch».	тестирование
				2	Особенности среды «Scratch».	тестирование
				2	Выбор и создание спрайта.	тестирование
				2	Управляющие программы – скрипты.	тестирование
				2	Блок внешнего вида.	тестирование
				2	Блок движения.	тестирование
				2	Блок перо.	тестирование
				2	Блок чисел.	тестирование
				2	Блок контроля.	тестирование
				2	Блок сенсоров.	тестирование
				2	Блок звуков.	тестирование
				2	Блок переменных.	тестирование
				2	Управление и контроль.	тестирование
2	Управление	тестирование				

					спрайтами с помощью клавиатуры.	
				2	Изменение цвета.	тестирование
				2	Анимация спрайта.	тестирование
17-27	ноябрь-декабрь	по расписанию	комбинированное	2	Проект в «Scratch».	тестирование
				2	Сценарий проекта.	тестирование
				2	Проект мультипликации.	тестирование
				2	Проект взаимодействия объектов.	тестирование
				2	Разработка собственного проекта.	тестирование
				3	Программирование проекта.	тестирование
				2	Дизайн и оформление проекта.	тестирование
				2	Защита проекта.	тестирование
28-35	декабрь	по расписанию	комбинированное	2	Понятие информационного пространства сети.	тестирование
				2	Этика общения в сети.	тестирование
				2	Сообщество «Scratch».	тестирование

				2	Публикация собственного проекта на сайте.	тестирование
				2	Использование чужих проектов.	тестирование
36-40	январь	по расписанию	комбинированное	2	Особенности среды «Scratch».	тестирование
				2	Блоки и команды.	тестирование
				2	Блоки и команды.	тестирование
				2	Управляющие программы – скрипты.	тестирование
				2	Анимация спрайта.	тестирование
41-54	февраль-март	по расписанию	комбинированное	2	Управление несколькими объектами.	тестирование
				2	Последовательное и одновременное выполнение.	тестирование
				2	Линейный алгоритм.	тестирование
				2	Разветвляющийся алгоритм.	тестирование
				2	Циклический алгоритм.	тестирование
				2	Случайные числа.	тестирование
				2	Диалог с пользователем.	тестирование

				2	Использование слоев.	тестирование
				2	Анимация полета.	тестирование
				2	Создание плавной анимации.	тестирование
				2	Разворот в направлении движения.	тестирование
				2	Изучаем повороты.	тестирование
				2	Изменение движения в зависимости от условия.	тестирование
				2	Графические эффекты картинок.	тестирование
55-70	апрель-май	по расписанию	комбинированное	2	Проект в «Scratch».	
				2	Проект «Игра с геометрическими фигурами».	
				2	Проект «Игра с буквами».	
				2	Проект «Игра со случайными надписями».	
				4	Проект «Сказка».	
				4	Проект «Квест».	
				4	Разработка собственного	



					проекта.
				4	Программирование проекта.
				4	Дизайн и оформление проекта.
				2	Защита и публикация проекта.



### Критерии оценки эффективности программы

Способы проверки знаний, умений, навыков: устный опрос, собеседование, соревнования, конкурсы, работа над ошибками.

Формы подведения итогов реализации программы: тестирование, самостоятельная работа учащихся, соревнования, творческие отчёты.

#### Эффективность реализации программы по количественному критерию

Показатели	Методы, диагностический инструментарий
1. Усвоение полного объема программы для всех учащихся	Наблюдения, анализ результатов выполнения работ.
2. Уровень самостоятельности учащихся: - с помощью педагога; - частично, с помощью педагога; - без помощи педагога.	Наблюдения, анализ результатов выполнения работ.
3. Участие в выставках, конкурсах, соревнованиях	Статистические данные.

#### Критерии оценки качества выполнения контрольных заданий

Балл	Критерии оценивания
3	Полное понимание специальной терминологии, знание основных технологий сборки, принципа составления алгоритмов и построение программирования. Умеет самостоятельно конструировать, создавать программы управления механизмов, решать технические задачи в области робототехники. Проявляет заинтересованность в правильном выполнении задания. Обнаруживает желание продолжать задание, проявляет Творческий потенциал.
2	Общую цель и содержание задания в целом понимает правильно, хотя и не всегда точно в той части, которая касается способов действия. Грамотное исполнение с небольшими недочётами. Знание специальной терминологии, свойств материалов, технологий и

	приемов, умение создать творческий продукт. Проявляет заинтересованность в правильном выполнении задания.
1	Частичное знание специальной терминологии, знание свойств материалов, технологий и приемов и умение создать продукт творческой деятельности с помощью педагога. Исполнение с большим количеством недочетов, а именно: слабая техническая подготовка, неумение анализировать свое исполнение, незнание техники исполнения изученных приемов и т.д. Задание выполняет, не проявляя заинтересованности в правильном его выполнении.
0	Комплекс недостатков, являющийся следствием нерегулярных занятий, невыполнение программы учебного предмета. Проявляет безразличие не только к содержанию задания, но и к ситуации организации задания.

Отслеживание результативности освоения программного материала осуществляется в течение всего периода обучения и определяется по четырём уровням, характеризующимися 4-мя показателями. При оценивании каждому показателю присваиваются баллы.

#### Показатели оценивания уровня реализации программы

Показатель	Характеристика показателя	Балл
<b>1. Владение теоретическими знаниями</b>	Свободное владение теоретическими знаниями.	3
	Неполное владение теоретическими знаниями.	2
	Слабое усвоение теоретического программного материала.	1
	Полное отсутствие теоретических знаний.	0
<b>2. Владение практическими навыками</b>	Высокий уровень владения практическими навыками.	3
	Владение практическими навыками на хорошем уровне.	2
	Недостаточное владение практическими навыками.	1

	Не владеет практическими навыками.	0
<b>3. Умение создать продукт творческой деятельности</b>	Легко и на высоком уровне справляется с работой.	3
	Создает продукт творческой деятельности на хорошем уровне.	2
	Проявляются сложности с работой.	1
	Не может создать продукт творческой деятельности.	0
<b>4. Участие в выставках и конкурсах различного уровня</b>	Принимает активное участие в выставках, конкурсах, соревнованиях различного (городского, регионального и пр.) уровня.	3
	Принимает участие в выставках, соревнованиях и конкурсах районного уровня.	2
	Принимает участие только в учрежденческих мероприятиях.	1
	Не принимает участие в выставках, соревнованиях и конкурсах.	0

Высокий уровень освоения программы 10–12 баллов.

Средний уровень освоения программы 7–9 баллов.

Уровень освоения программы ниже среднего 3–6 баллов.

Низкий уровень освоения программы 0–2 балла.