

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ЦЦОД «IT-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от 22.06 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
В.И. Халамов
«30» 06 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Основы компьютерной грамотности»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый
Срок освоения программы: полгода (68 часов)
Возраст категория обучающихся: 9-11 лет

Автор-составитель: Нуркатова Диана Жумабековна,
Педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	5
1.3 Цели и задачи программы.....	7
1.4 Содержание программы.....	7
1.5 Учебный план.....	10
1.6. Планируемые результаты	12
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	13
2.1. Календарный учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	13
2.2 Формы аттестации обучающихся	14
2.4 Оценочные материалы	14
2.5 Методические материалы	15
2.6 Воспитательный компонент	17
2.7 Информационные ресурсы и литература	18
Приложение 1. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы компьютерной грамотности».....	19
Приложение 2. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	20
Приложение 3. Темы проектов к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы компьютерной грамотности».....	21
Приложение 4. Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	22

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности» разработана в соответствии с требованиями, представленными в следующих нормативно-правовых актах:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024));

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность дополнительной образовательной программы заключается в ее личностно-деятельностном характере образовательного процесса, который способствует развитию мотивации личности к познанию и самореализации.

В современном обществе навыки работы с компьютером востребованы во всех областях деятельности. Программа построена с учетом запросов и потребностей учащихся, дает возможность творческого развития по силам, интересам и в индивидуальном темпе; побуждает к саморазвитию и самовоспитанию, к самооценке и самоанализу.

Педагогическая целесообразность программы «Основы компьютерной грамотности» диктует применение технологий индивидуализации обучения, развивающего обучения и дифференцированной деятельности.

Особенности реализации индивидуализации обучения:

– оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;

- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей обучающихся;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании памяти и ранее полученных знаний.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности» имеет следующие **отличительные черты**:

1. Содержание программы: программа охватывает основные аспекты компьютерной грамотности, включая работу с операционными системами, офисными приложениями, интернетом и электронной почтой.

2. Практическая направленность: программа предусматривает проведение практических занятий, в рамках которых обучающиеся могут применить свои знания на практике.

3. Развитие компьютерных навыков: программа способствует развитию компьютерных навыков обучающихся, таких как умение работать с различными программами и приложениями, эффективно использовать компьютерные ресурсы и применять полученные знания в повседневной жизни.

4. Актуальность и перспективность: программа актуальна в современном информационном обществе, где компьютерная грамотность становится все более важной.

Адресат программы: дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа рассчитана для обучения детей в возрасте 9-11 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 68 часов.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения - очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 академических часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита выполненной работы. В конце каждого занятия выделяется время на коллективные игры (логические, развлекательные, развивающие) или просмотр мультфильма, связанного с информационными технологиями. Активная смена деятельности на уроке нужна для обеспечения эффективного обучения и удовлетворения потребностей учащихся.

Это позволяет предоставить разнообразные способы получения знаний и навыков, активизировать мышление и творческий потенциал учащихся, повысить их мотивацию и интерес к учебному процессу.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Основы компьютерной грамотности» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Основы компьютерной грамотности
Возраст обучающихся	9-11 лет
Длительность программы (в часах)	68 часов
Количество занятий в неделю	2 занятия
Цель, задачи	<p>Цель программы – повышение технической грамотности обучающихся в рамках изучения персонального компьютера, программного обеспечения и Сети Интернет.</p> <p>Задачи:</p> <p><i>Образовательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомить с устройством персонального компьютера и операционной системы; – сформировать навыки работы с программами; – сформировать базовый навык использования искусственного интеллекта; – сформировать навыки работы в Сети Интернет и облачных технологиях. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать базовые навыки работы с компьютером; – развить умение самостоятельного поиска информации; – развить творческую активность и пространственное мышление; – сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – воспитать самостоятельность при решении задач; – воспитать умение работы в команде; – способствовать формированию информационной культуры; – воспитывать культуру организации рабочего места, бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.
Краткое описание программы	Программа «Основы компьютерной грамотности» имеет техническую направленность. Программа направлена на получение базовых знаний устройства компьютера и пользовательского интерфейса, а также возможностей Сети Интернет и компьютерных сетей. Обучающийся получит навыки работы с офисными программами, текстовыми и графическими редакторами. Уровень освоения – базовый.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются
Результат освоения	<i>Образовательные:</i>

<p>программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – знать устройство персонального компьютера и периферии; – владеть навыками управления и настройки операционных систем; – владеть навыками работы с программным обеспечением; – владеть базовым навыком использования искусственного интеллекта; – владеть навыками работы в Сети Интернет и облачных технологиях. <p><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть навыками самостоятельного и уверенного обращения с персональным компьютером; – владеть навыками самостоятельного поиска информации; – владеть навыками пространственного и творческого мышления; – владеть навыками исследовательской и проектной деятельности. <p><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач; – владеть навыками эффективных коммуникаций при работе в команде для решения задач; – иметь культуру организации рабочего пространства и бережного отношения к материальным ценностям.
<p>Перечень соревнований, в которых учащиеся смогут принять участие</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Конкурсные мероприятия регионального календаря Челябинской области по профилю обучения детей; – Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант»; – Университетская олимпиада школьников «Бельчонок».
<p>Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> – стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося – 12 шт.; – персональный компьютер педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – офисное ПО.
<p>Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)</p>	<p>Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы компьютерной грамотности» имеет следующие отличительные черты:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Содержание программы: программа охватывает основные аспекты компьютерной грамотности, включая работу с операционными системами, офисными приложениями, интернетом и электронной почтой. 2.Практическая направленность: программа предусматривает проведение практических занятий, в рамках которых учащиеся могут применить свои знания на практике. 3.Развитие компьютерных навыков: программа способствует развитию компьютерных навыков учащихся, таких как умение работать с различными программами и приложениями, эффективно использовать компьютерные ресурсы и применять полученные знания в повседневной жизни.

4.Актуальность и перспективность: программа актуальна в современном информационном обществе, где компьютерная грамотность становится все более важной.
--

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – повышение технической грамотности обучающихся в рамках изучения персонального компьютера, прикладного программного обеспечения и Сети Интернет.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с устройством персонального компьютера и операционной системы;
- сформировать навыки работы с программами;
- сформировать базовый навык использования искусственного интеллекта;
- сформировать навыки работы в Сети Интернет и облачных технологиях.

Метапредметные:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- развить умение самостоятельного поиска информации;
- развить творческую активность и пространственное мышление;
- сформировать навыки исследовательской и проектной деятельности.

Личностные:

- воспитать самостоятельность при решении задач;
- воспитать умение работы в команде;
- способствовать формированию информационной культуры;
- воспитывать культуру организации рабочего места, бережливость и сознательное отношение к вверенным материальным ценностям.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Введение в курс. Знакомство с персональным компьютером

Тема 1.1 Техника безопасности в компьютерном классе и правила работы. История компьютерной техники.

Теория: Требования безопасности перед началом работы. Требования безопасности во время работы. Требования безопасности по окончании работы. Как правильно сидеть за компьютером. Когда появился первый компьютер. Поколения ЭВМ. Первый персональный компьютер. Разновидности компьютеров. Персональные компьютеры сегодня.

Практика: Игра «Давай знакомиться». Презентация-игра «Правила техники безопасности при работе с компьютером». Придумать и зарисовать компьютер будущего. Рассказать про его характеристики. Выставка рисунков «Компьютеры будущего».

Тема 1.2 Устройство персонального компьютера

Теория: Внешнее устройство ПК. Основные внутренние части: процессор, память, жёсткий диск, материнская плата.

Практика: Интеллектуальная игра «Увлекательный компьютер».

Тема 1.3 Основы работы с операционной системой

Теория: Рабочий стол (значки, панель индикации, панель быстрого запуска, панель задач, кнопка пуск). Основные приёмы управления с помощью мыши. Значки и ярлыки объектов. Файлы и папки (просмотр папок, окно папки, структура окна).

Практика: Открытие основного меню Windows. Просмотр опции меню. Открытие контекстного меню: рабочего стола, кнопки «Пуск», панели задач. Сравнение их. Изучение опции контекстного меню рабочего стола.

Тема 1.4 Подключение периферийных устройств

Теория: Периферийные устройства. Виды. Подключение периферийных устройств к компьютеру.

Практика: Изучение разъёмов для подключения электропитания и внешних устройств. Результаты изучения разъёмов занести в таблицу.

Тема 1.5 Проводник документов и файлы. Работа с файлами

Теория: Программа проводник. Для чего предназначен «Проводник». Как открыть Проводник. Окно программы Проводник. Типы файлов и расширение. Работа с объектами в программе «Проводник». Об упорядочении файлов в папке. Способы передачи файлов. Поиск файлов.

Практика: Работа с файлами в проводнике.

Тема 1.6 Аттестация по модулю

Практика: Решение теста, основанного на пройденных темах. Разбор ошибок в случае их наличия. Анализ пройденного материала, беседа с педагогом.

Модуль 2. Прикладные программы

Тема 2.1 Основы работы с офисным программным обеспечением. Часть 1.

Теория: Инструменты WPS Office: Kingsoft Writer – текстовый процессор; Kingsoft Presentation – среда разработки презентация; Kingsoft Spreadsheets – для работы с таблицами. Область применения, достоинства и недостатки.

Практика: Работа в текстовом редакторе. Разработка презентации. Работа с таблицами.

Тема 2.2 Основы работы с офисным программным обеспечением. Часть 2.

Практика: Работа в текстовом редакторе. Разработка презентации. Работа с таблицами.

Тема 2.3 Основы работы с графическими редакторами. Часть 1.

Теория: Виды компьютерной графики: растровая графика, векторная графика, фрактальная графика, трёхмерная графика. Форматы графики. Основы работы в графическом редакторе GIMP.

Практика: Создание иллюстрации, редактирование фотографий.

Тема 2.4 Основы работы с графическими редакторами. Часть 2.

Теория: Понятие трёхмерной графики. Сферы применения трёхмерной графики, примеры 3D-объектов Трёхмерное пространство. Графические редакторы. Основы работы в Blender 3D.

Практика: Разработка 3D фигуры.

Тема 2.5 Мультимедийное программное обеспечение. Часть 1.

Теория: Терминология видеомонтажа. Основы работы в Shotcut: импорт и экспорт видео, упорядочивание видео на шкале времени, добавление аудио и видео дорожки, обрезка видео, ускорение и замедление, переходы и эффекты, титры.

Практика: Монтаж видео материалов.

Тема 2.6 Мультимедийное программное обеспечение. Часть 2.

Теория: Основы работы в АудиоМАСТЕР: импорт аудиофайла, базовая обработка звука, мастеринг, экспорт готового материала.

Практика: Редактирование аудио материалов.

Тема 2.7 Утилиты

Теория: Чистильщик системы: CCleaner. Анализатор места на диске: TreeSize Free. Менеджер паролей: KeePass. Средство восстановления данных: Recuva.

Практика: Разбор интерфейса программ.

Тема 2.8 Аттестация по модулю

Практика: Решение тестового задания и практической работы по пройденному разделу. Разбор ошибок в случае их наличия. Анализ пройденного материала, беседа с педагогом.

Модуль 3. Знакомство с Сетью Интернет

Тема 3.1 Глобальная Сеть Интернет: как было, как есть, как будет

Теория: Что такое интернет. История создания Интернета. Этапы развития интернета. Современные возможности и перспективы Интернета. Основные понятия. Типы интернет-сайтов.

Практика: Тест: Что вы знаете об Интернете?

Тема 3.2 Интернет-браузеры и поисковые системы. Организация поиска в Сети Интернет

Теория: Самые популярные поисковые сайты в России. Самые популярные виды браузеров. Способы поиска информации. Поисковые системы. Организация поиска информации в сети Интернет. Языки запросов поисковых систем. Как ищут поисковые системы. Общие правила поисковых систем.

Практика: Заполнить таблицу «Браузеры в сравнении». Изучить структуру интерфейса поисковой системы Яндекс. Работа с поисковой строкой: запрос, открытие ссылок. Поиск картинок, видео, музыки. Игра «Наперегонки по Интернету».

Тема 3.3 Безопасность в Сети Интернет

Теория: Понятия: кибербезопасность, кибербуллинг, даркнет, киберпиратство, фишинг. Торренты. ВПН. Что относится к персональным данным. Действия при травле в интернете. Главные правила общения с незнакомцами в интернете. Подсказки для распознавания поддельных сайтов.

Практика: Решение кейсов по данной теме.

Тема 3.4 Медиа-контент в Сети Интернет

Теория: Медиаконтент: что это такое и какие виды существуют. Где найти и как использовать медиа-контент. Ключевые составляющие контента. Главные правила хорошего медиа-контента.

Практика: Поиск медиа-контента по заданной теме.

Тема 3.5 Социальные сети и мессенджеры

Теория: Понятие мессенджер. Основная цель мессенджеров. Популярные социальные сети. Популярные мессенджеры. Понятие социальная сеть. Основная цель социальной сети. Популярные социальные сети. Чем мессенджер отличается от социальной сети.

Практика: Изучение интерфейсов социальных сетей и мессенжеров. Заполнение таблицы сравнения.

Тема 3.6 Облачные технологии

Теория: Понятие облачных технологий. Достоинства и недостатки облачных технологий, и их отличие от традиционных. Сферы применения облачных технологий. Онлайн программы. Облачные программы. Облачное хранение материалов.

Практика: Работа с облачными технологиями.

Тема 3.7 Аттестация по модулю.

Практика: Решение тестового задания по материалу раздела. Работа над ошибками, обсуждение с педагогом.

Модуль 4. Знакомство с искусственным интеллектом

Тема 4.1 Введение в искусственный интеллект и основы нейросетей

Теория: История развития искусственного интеллекта. Основные принципы работы нейронных сетей. Применения искусственного интеллекта в реальном мире.

Практика: Знакомство с различными нейросетями для детей.

Тема 4.2 Введение в работу с текстом при помощи нейросетей

Теория: Генерация текстов с помощью YandexGPT и других инструментов ИИ. Оптимизация текстовых данных с помощью нейросетей и обратной связи.

Практика: Написание сказки с помощью различных инструментов ИИ.

Тема 4.3 Работа с генеративными алгоритмами для создания изображений

Теория: Реставрация и стилизация изображений с помощью ИИ. Работа с генеративными алгоритмами для создания изображений.

Практика: Сгенерировать персонажей сказки с помощью различных инструментов ИИ.

Модуль 5. Подведение итогов по пройденному материалу

Тема 5.1 Подготовка презентации и репетиция выступления

Практика: Разбор ранее подготовленных педагогом презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Практика: Корректировка презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Тема 5.2 Защита проектов

Практика: Групповое выступление.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, тема	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Введение в курс. Знакомство с персональным компьютером	5	7	12	
1.1	Тема 1.1 Техника безопасности в компьютерном классе и правила работы. История компьютерной техники.	1	1	2	Входной контроль: опрос
1.2	Тема 1.2 Устройство персонального компьютера	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3 Основы работы с операционной системой	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.4	Тема 1.4 Подключение периферийных устройств	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

1.5	Тема 1.5 Проводник документов и файлы. Работа с файлами	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.6	Тема 1.6 Аттестация по модулю	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2	Модуль 2. Прикладные программы	11	11	22	
2.1	Тема 2.1 Основы работы с офисным программным обеспечением. Часть 1.	3	1	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Основы работы с офисным программным обеспечением. Часть 2.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3 Основы работы с графическими редакторами. Часть 1.	3	1	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4 Основы работы с графическими редакторами. Часть 2.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.5	Тема 2.5 Мультимедийное программное обеспечение. Часть 1.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.6	Тема 2.6 Мультимедийное программное обеспечение. Часть 2.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.7	Тема 2.7 Утилиты	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.8	Тема 2.8 Аттестация по модулю	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3	Модуль 3. Знакомство с Сетью Интернет	9	13	22	
3.1	Тема 3.1 Глобальная Сеть Интернет: как было, как есть, как будет	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2 Интернет-браузеры и поисковые системы. Организация поиска в Сети Интернет	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3 Безопасность в Сети Интернет	1	3	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.4	Тема 3.4 Медиа-контент в Сети Интернет	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.5	Тема 3.5 Социальные сети и мессенджеры	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.6	Тема 3.6 Облачные технологии	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа

3.7	Тема 3.7 Аттестация по модулю	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4	Модуль 4. Знакомство с искусственным интеллектом	3	3	6	
4.1	Тема 4.1 Введение в искусственный интеллект и основы нейросетей	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2 Введение в работу с текстом при помощи нейросетей	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3 Работа с генеративными алгоритмами для создания изображений	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5	Модуль 5. Подведение итогов по пройденному материалу	0	6	6	
5.1	Тема 5.1 Подготовка презентации и репетиция выступления	0	4	4	Текущий контроль: наблюдение, самостоятельная работа
5.2	Тема 5.2 Защита проектов	0	2	2	Защита проектов
	ИТОГО	28	40	68	

1.6. Планируемые результаты

Образовательные:

- знать устройство персонального компьютера и периферии;
- владеть навыками управления и настройки операционных систем;
- владеть навыками работы с программным обеспечением;
- владеть базовым навыком использования искусственного интеллекта;
- владеть навыками работы в Сети Интернет и облачных технологиях.

Метапредметные:

- владеть навыками самостоятельного и уверенного обращения с персональным компьютером;
- владеть навыками самостоятельного поиска информации;
- владеть навыками пространственного и творческого мышления;
- владеть навыками исследовательской и проектной деятельности.

Личностные:

- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач;
- владеть навыками эффективных коммуникаций при работе в команде для решения задач;
- иметь культуру организации рабочего пространства и бережного отношения к материальным ценностям.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	18	68	2 раза в неделю по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

– Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

– Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

– иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Акустические колонки	1
Офисный пакет	12

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы компьютерной грамотности» используются следующие материалы:

- учебно-методические пособия;
- комплект практических работ (Приложение 1);
- презентации;
- сборник игр (Приложение 2).

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом, родителями.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.2 Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. *Текущий контроль* проводится в следующих формах: опрос, наблюдение, самостоятельная работа. Опрос позволяет своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыкам. Наблюдение позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога, здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися.

Промежуточный контроль проводится по окончании каждого модуля программы и включает в себя тестирование и практические задания.

Аттестация по итогам освоения программы (подведение итогов реализации программы) проводится в конце всего срока обучения.

2.4 Оценочные материалы

Промежуточный контроль (аттестация по модулю) проводится в форме решения тестового и практического задания.

Аттестация по итогам освоения программы (подведение итогов реализации программы) проводится в конце всего срока обучения. Форма проведения аттестации: представление и защита проектов. Темы проектов представлены в Приложении 3.

Итоговая работа демонстрирует умения реализовывать свои замыслы, творческий подход в выборе решения, умение работать с подготовительным материалом, эскизами, литературой, сетевыми источниками. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание уровней освоения:

– «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

– «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

В течение всего срока обучения ведется учет результатов участия каждого обучающегося в конкурсах и фестивалях различного уровня. Участие в конкурсных мероприятиях, призовые места.

2.5 Методические материалы

Образовательный процесс строится с учетом личностных потребностей, обучающихся в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются, исходя из интересов и возможностей детей. Тематика заданий соответствует актуальным направлениям развития общества и государства.

В процессе обучения информационные технологии становятся для учащихся инструментом познания мира и осознания себя в нём.

Прохождение каждой новой темы предполагает повторение пройденного материала, обращение к которому диктует практика. Такие методические приемы, как «забегание вперед», «возвращение к пройденному», придают объемность «линейному», последовательному освоению материала. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Методы обучения:

- иллюстрация;
- демонстрация наглядного материала;
- изучение источников;
- беседа;
- дискуссия;
- игровые ситуации;
- упражнение;
- частично-поисковый (эвристический) метод;
- исследовательский метод;
- устный опрос;
- публичное выступление.

Формы организации образовательного процесса – индивидуально-групповая.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании,

необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самодеятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;

- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;

- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технологию);

- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;

- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;

- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- учебные презентации к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основа компьютерной грамотности»;

- обучающие видео;

- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы компьютерной грамотности» (Приложение 1);

- кейс-задачи (Приложение 3);

- дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основа компьютерной грамотности»;

- сборник игр на командообразование и сплочение (Приложение 2).

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач:**

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;

- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;

- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;

- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в приложении 4.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Электронные издания:

1. 7 игр, которые помогут учителю включить у детей внимание и сосредоточенность (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://skillbox.ru/media/education/7-igr-kotorye-pomogut-uchitelyu-vklyuchit-u-detey-vnimanie-i-sosredotochennost/> (дата обращения: 11.06.2024)
2. Картотека игр «Гимнастика для глаз» (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://www.maam.ru/detskijsad/kartoteka-igr-gimnastika-dlja-glaz.html> (дата обращения: 11.06.2024)
3. Одиннадцать игр на знакомство детей в школе (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://pedsovet.su/metodika/6317_igry_na_znakomstvo_detey (дата обращения: 11.06.2024)

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Бабаш, А.В. Информационная безопасность: Лабораторный практикум / А.В. Бабаш, Е.К. Баранова, Ю.Н. Мельников. - М.: КноРус, 2019. - 432 с.
2. Баранова, Е.К. Информационная безопасность и защита информации: Учебное пособие / Е.К. Баранова, А.В. Бабаш. - М.: Риор, 2020. - 400 с.

Электронные издания:

1. Возможности глобальной сети Интернет (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://infourok.ru/vozmozhnosti-globalnoy-seti-internet-1925620.html> (дата обращения: 11.06.2024)
2. Занятие 1 Основы PowerPoint (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://msoffice-prowork.com/courses/powerpoint/ppointpro/ppointpro-lesson1/> (дата обращения: 11.06.2024)
3. Лекция: Аппаратное и программное обеспечение (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://moodle.kstu.ru/mod/book/view.php?id=44125&chapterid=10252> (дата обращения: 11.06.2024)
4. Основы работы с Microsoft Word (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://cadelta.ru/home-and-office/id630> (дата обращения: 11.06.2024)

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Основы компьютерной грамотности»**

1. Практическая работа «История компьютерной техники»: нарисовать в Paint 3D «Компьютер будущего».
2. Практическая работа «Устройство персонального компьютера»: проверочный тест «Устройство персонального компьютера»
3. Практическая работа «Основы работы с операционной системой»: работа с операционной системой
4. Практическая работа «Подключение периферийных устройств»: заполнение таблицы «Разъёмы для подключения электропитания и внешних устройств»
работа с файлами в проводнике
6. Практическая работа «Основы работы с офисным программным обеспечением»: вычисление среднего балла, составление таблицы умножения.
7. Практическая работа «Основы работы с офисным программным обеспечением»: форматирование текста
8. Практическая работа «Основы работы с офисным программным обеспечением»: создать презентацию на тему IT.
9. Практическая работа «Основы работы с графическими редакторами»: редактирование в графическом редакторе растровое изображение (фотография).
10. Практическая работа «Основы работы с графическими редакторами»: создание трехмерной модели домика в программе Paint 3D.
11. Практическая работа «Основы работы с графическими редакторами»: создание иконки в графическом редакторе.
12. Практическая работа «Мультимедийное программное обеспечение»: работа в онлайн аудио редакторе
13. Практическая работа «Мультимедийное программное обеспечение»: работа в онлайн видео редакторе.
14. Практическая работа «Утилиты»: разбор интерфейс программ.
15. Практическая работа «Глобальная Сеть Интернет»: тест «Что вы знаете об Интернете?»
16. Практическая работа «Интернет-браузеры и поисковые системы»: поиск информации в интернете, для ответа на вопросы.
17. Практическая работа «Организация поиска в Сети Интернет»: составить поисковый запрос при помощи языка запроса
18. Практическая работа «Безопасность в Сети Интернет»: решение кейсов по данной теме.
19. Практическая работа «Социальные сети и мессенджеры»: разработать презентацию по данной теме.
20. Практическая работа «Облачные технологии»: работа с облачными технологиями.
21. Практическая работа «Написание и иллюстрация сказки с использованием различных инструментов ИИ»

Сборник игр на командообразование и сплочение

Поменяйтесь местами

Дети должны сидеть в классе за партами. Учитель произносит фразу «Пусть поменяются местами те, кто...». Каждый раз он называет новый признак:

- любит есть мороженое;
- умеет играть в футбол;
- имеет дома кошку и т.д.

После слов учителя дети, к которым подходит указанная формулировка, должны встать, а потом в произвольном порядке пересестись на места друг друга.

Откроем сердца друг другу

Детям раздаются шаблоны сердечек. Каждый должен написать на нем свое имя и опустить в шляпу или шкатулку, которую держит ведущий. После этого учитель идет по кругу, и каждый ребенок достает любое сердечко наугад. Прочитав имя, школьник должен назвать качество характера одноклассника, которого он назвал, и отдать ему сердечко.

Третий способ – игра «Три факта о себе»

Игра прекрасно подходит для школьников средних классов. Каждый участник должен придумать о себе два реальных факта и один ложный. Ученики начинают по очереди рассказывать о себе, задача же группы – угадать, какой из фактов не является реальным, задавая вопросы для уточнения. Правило: обязательно необходимо назвать свое имя. Ученик, который спрашивает, обращается к товарищам по имени. Учитель также может участвовать.

Зрительной гимнастики для глаз в стихах

Котик:

Ходит котик по дорожке, (Взор переводят вправо, влево.)

Смотрит котик к нам в окошко, (Широко открывают глаза.)

Котик серенький, (Моргают.)

Хвостик беленький. (Закрывают глаза.)

(Повторить 2 – 3 раза)

Одуванчик:

Раз – налево, два – направо, (Взор переводят вправо, влево.)

Одуванчик сделал круг, (Вращают глазами по кругу)

Приземлился, огляделся (Широко открывают глаза.)

И нашел себе подруг! (Моргают.)

(Повторить 2 – 3 раза)

**Темы проектов к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Основы компьютерной грамотности»**

№ п/п	Тема	Аннотация
1	Компьютер - друг или враг?	1.1 Сведения о пользе и вреде компьютера. 1.1. Плюсы и минусы использования компьютера. 1.2. «Коварный» электронный друг. 1.3. Как рекомендуется устроить рабочее место? 2. Практическая часть (продукт проекта: диаграммы в EXCEL) – анкетирование
2	Интернет как культура	1.1. Зарождение интернет культуры. 1.2. Современная интернет культура. 1.3 Социальные сети. 1.4 Мировое изменение общества. 2 Практическая часть (Буклет в WORD)
3	Открытие, изменившее мир	1.1. Открытия в науке, предшествующие созданию компьютеров. 1.2 Рождение компьютера. 1.3. Компьютеры «вчера». 1.4 Компьютеры сегодня. 2 Практическая часть (Презентация в POWER POINT)
4	Промышленный интернет вещей	1.1 Интернет вещей и промышленный интернет вещей 1.2 Умные сенсоры 1.3 Безопасность технологий 2 Практическая часть (Презентация в POWER POINT)
5	Полезные программы для компьютера	1.1 История развития программного обеспечения для ПК. 1.2 Классификация компьютерных программ. 1.3 Полезные программы. 2 Практическая часть (Презентация в POWER POINT)

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрание, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; «Атлас новых профессий»
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»

сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений