

**Отдел образования администрации города Джанкоя Республики Крым
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного
образования детей города Джанкоя Республики Крым
«Центр научно-технического творчества»**

ПРИНЯТА

педагогическим советом МОУ ДОД ЦНТТ
от «28» августа 2026 г.
протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ ДОД ЦНТТ

Е. В. Атаманенко

(Приказ от «31» августа 2026 г. № 85-08)



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«СЛАЙД-ЛАБОРАТОРИЯ»**

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год (72 часа)

Уровень: стартовый

Разработчик: Полякова Ирина Валерьевна

Должность: педагог дополнительного
образования

г. Джанкой, 2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Раздел № 1. Пояснительная записка (направленность программы, нормативно-правовая база, цель, задачи, адресат (возраст), актуальность, педагогическая целесообразность, формы обучения, особенности организации образовательного процесса, режим занятий, уровень программы, объем и срок освоения программы, формы аттестации/контроля)	3
Раздел № 2. Учебный план	14
Раздел № 3. Календарный учебный график	23
Раздел № 4. Содержание программы	24
Раздел № 5. Воспитание	37
Раздел № 6. Планируемые результаты	41
Раздел № 7. Ресурсное обеспечение (кадровое обеспечение, материально-техническое обеспечение, методическое обеспечение, информационно-телекоммуникационное обеспечение)	47
Раздел № 8. Список литературы	53
Раздел № 9. Приложения	54
9.1. Оценочные материалы: нулевой срез, промежуточная аттестация, итоговая аттестация (Приложение 1)	54
9.2. Методические материалы: план-конспект занятия, сценарий мероприятия, дидактический материал (Приложение 2)	69
9.3. Календарно-тематическое планирование (Приложение 3).....	80
9.4. Лист корректировки (Приложение 4)	84

РАЗДЕЛ № 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Слайд-лаборатория» ориентирована на работу с детьми в области интеграции технического творчества и английского языка. В результате освоения программы дети будут **знать** базовую техническую лексику на английском языке и владеть алгоритмом описания своего проекта на английском языке, **уметь** создавать интерактивные презентации и игры в PowerPoint, **научатся** логически и креативно мыслить, а также работать в команде.

Программа соответствует **технической направленности**, так как её содержательным ядром является интеграция IT и английского языка, которая создаёт естественную среду для практического применения знаний, повышает мотивацию и формирует компетенции XXI века: креативность, алгоритмическое мышление, коммуникацию и самоорганизацию. Комплексное развитие обучающихся позволяет осваивать программу от базовых навыков работы в PowerPoint

до создания сложных интерактивных игр с англоязычной составляющей.

При разработке программы учтены требования следующих документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Федеральный закон Российской Федерации от 13.07.2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (в действующей редакции);
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития России до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года» (в действующей редакции);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 г. № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Закон Республики Крым от 06.07.2015 г. № 131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым» (в действующей редакции);

- Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022 г. № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым» (в ред. От 225.08.1025 № 1338-р);

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 25.05.2026 г. № 890 «Об автоматизированной информационной системе «Навигатор дополнительного образования детей Республики Крым»;

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021 г. № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;

- Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021 г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;

- Методические рекомендации для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями), письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 г. № 04-423 «Об исполнении протокола»;

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026 № АБ-254/06 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;

- Устав Муниципального образовательного учреждения дополнительного образования детей города Джанкоя, Республики Крым, «Центр научно-технического творчества», утверждённый Постановлением администрации города Джанкоя Республики Крым от 10.12.2014 г. № 4.

- ПОРЯДОК разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по учебному направлению Муниципального образовательного учреждения дополнительного образования детей города Джанкоя Республики Крым «Центр научно-технического творчества» от 31.03.26 г. № 39

Программа предусматривает индивидуальные и групповые проекты, мастер-классы, мини-соревнования, практикумы, фестиваль и онлайн-взаимодействие по средствам общего чата для обмена идеями и помощи друг другу.

В ходе освоения программы обучающиеся: сформируют технические навыки, а именно будут уверенно владеть навыками работы в PowerPoint для создания интерактивных игр; будут иметь языковую практику, в частности, будут активно использовать английский в профессиональном контексте; будут развивать проектное мышление, по средствам которого создадут свои проекты, пройдя путь от идеи до готового продукта; будут развивать свои коммуникативные компетенции — это работа в команде и публичные выступления; а также будут развивать креативность и исследовательский подход — будут искать нестандартные решения и саморазвиваться.

Такой подход соответствует принципам междисциплинарности, практико ориентированности и личностного роста в рамках технической направленности программы.

Основными содержательными линиями являются: техническая (работа в PowerPoint), языковая (интеграция английского языка), проектная, дизайн, эргономическая, коммуникативно, рефлексивная, исследовательская, конкурсно-фестивальная.

Программа интегрируется с:

- Информатикой – работа с программным обеспечением (PowerPoint), алгоритмизация, создание интерактивных систем, проектная деятельность в цифровой среде.
- Английским языком – расширение технической лексики, чтение англоязычных инструкций, устное описание проектов, оформление подписей, вопросов, обратной связи на английском.
- Дизайном и изобразительным искусством – основы визуального дизайна, цветоведение, композиция, эргономика интерфейса, создание эстетичных слайдов и интерактивных элементов.
- Технологией (трудом) – при создании прототипов, макетов интерфейсов, схем механизмов (в части проектирования и моделирования).
- Физикой – при визуализации физических процессов (давление, поток жидкости, передача энергии, работа гидравлического пресса и др.).
- Математикой – при построении логических ветвлений, таймеров, систем счёта очков.

Целью программы является формирование у обучающихся компетенции в области создания интерактивных игр и презентаций в PowerPoint с одновременным развитием базовых навыков англоязычной технической лексики и коммуникации.

Задачи программы:

образовательные:

- освоить интерфейс и основные инструменты PowerPoint (вставки объектов, анимации, гиперссылки, триггеры);

- научиться создавать интерактивные элементы (кнопки, меню, ветвления);
- изучить алгоритмы построения логики игр (условия, переходы, счётчики);
- познакомиться с англоязычной терминологией по теме (названия инструментов, команд, элементов интерфейса);

развивающие:

- развить логическое и алгоритмическое мышление;
- сформировать навыки проектной деятельности;
- стимулировать креативность и творческий подход к решению задач;
- улучшить навыки работы с информацией на английском языке;

воспитательные:

- воспитать ответственность за результат своей работы;
- развить коммуникативные навыки в процессе групповой работы;
- сформировать интерес к техническому творчеству и самообразованию;
- привить культуру безопасного использования цифровых технологий;

языковые:

- расширить словарный запас по темам: *Presentation Tools, Animation, Hyperlink, Trigger, Design*;
- научиться читать и понимать англоязычные инструкции к инструментам Power-Point;
- отработать устные фразы для описания проектов на английском (“*I used a trigger for this button.*”, “*The game has three levels.*”).

Адресат программы - обучающиеся от 11 до 14 лет (5-8 класс). В группу принимаются все желающие, достигшие указанного возраста, проявляющие интерес к компьютерным технологиям и английскому языку.

Программа рассчитана на детей с любым уровнем подготовки, включая тех, кто только начинает знакомиться с основами программирования и желает углубить свои навыки в области IT и английского языка (необходимые термины и интерфейсные команды осваиваются в процессе занятий). Приветствуется наличие у ребёнка базовых навыков работы с компьютером (в частности PowerPoint) и интереса к решению логических задач. Основание для зачисления: заявление одного из родителей (законных представителей), согласие на обработку персональных данных.

Средний школьный возраст – это возраст, с 11 до 14 лет, не является ещё окончательно оформившимся. Имеет место очевидный «зазор» между младшими школьниками, усердно постигающими основы знаний, и старшеклассниками, входящими в избранную профессию. Этому возрасту свойственно субъективное переживание, чувство взрослости: потребность равноправия, уважения и самостоятельности, требование серьёзного, доверительного отношения со стороны взрослых. Очень важно, что в круг значимых людей для среднего школьного возраста входят преимущественно его сверстники, самоопределяющиеся и рискующие вместе с ним.

Актуальность программы обусловлена тем, что в условиях цифровой трансформации образование требует интеграции технических навыков и языковой подготовки. Создание интерактивных игр развивает

алгоритмическое мышление и цифровую грамотность; мотивирует к изучению английского через практическое применение; формирует компетенции XXI века: креативность, проектное мышление, работу с ПО; позволяет использовать созданные игры в учебном процессе (викторины, тренажёры) и соответствует государственным приоритетам в области дополнительного образования, направленным на поддержку детского технического творчества и естественнонаучной проектной деятельности.

Программа разрабатывается в ответ на запрос родительского сообщества, заинтересованного в том, чтобы дети не только потребляли цифровой и игровой контент, но и становились его осознанными создателями.

Таким образом, родители отмечают следующие потребности:

- развитие интереса к техническим наукам без давления школьной программы;
- занятость ребёнка творческим делом, не связанным с гаджетами;
- формирование навыков командной работы и презентации результатов;
- получение практических умений.

Программа «Слайд-лаборатория» отвечает ключевым вызовам современного образования и социальному запросу. В условиях высокой цифровизации и дефицита практико-ориентированных форм обучения возникает потребность в возвращении к проектной работе и реальному творчеству. Создание программного продукта (игры, тренажёра) детьми признаётся одной из перспективных форм для повышения эффективности обучения, развития творческих и проектных компетенций.

Педагогическая целесообразность обоснована использованием *практико-ориентированного подхода*, который направлен на то, чтобы обучающиеся развивали свои технические знания, умения и навыки от теории к реальным проектам; *междисциплинарности* – связь информатики, английского языка и дизайна; *игровую мотивацию*, которая позволяет ученику обучаться через создание собственных игр; *дифференциацию*, которая предусматривает задания разного уровня сложности для разных групп.

Форма обучения – очная.

В особых ситуациях, связанных с необходимостью приостановки образовательного процесса (при введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями, изменением санитарных норм и др.) возможно применение электронного обучения с использованием дистанционных образовательных технологий при реализации программы. При дистанционном обучении используется официальный сайт учреждения или страница ВК. С переходом на дистанционную форму обучения, педагог дополнительного образования адаптирует данную программу, акцентируя содержание на самостоятельную творческую работу детей, определяет новые временные рамки освоения новых компетенций. На странице педагога размещены папки с названием объединения и группы, в которых размещаются материалы согласно программе и учебному плану. Обратная связь

осуществляется через электронную почту педагога, также размещённую на странице педагога.

При использовании электронных средств обучения (далее - ЭСО) во время занятий и перерывов проводится гимнастика для глаз.

При использовании книжных учебных изданий гимнастика для глаз проводится во время перерывов.

При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих её фиксацию в тетрадах обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для обучающихся 5-8-х классов - 15 минут, Общая продолжительность использования ЭСО на занятии не должна превышать для интерактивной доски - для детей старше 10 лет - 30 минут; компьютера - для детей 5-9 классов - 30 минут.

Особенности организации образовательного процесса. Зачисление детей в объединение производится через электронную систему АИС «Навигатор ДО РК» на основании Приказа Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым № 890 от 25.05.2026 г. «Об автоматизированной информационной системе «Навигатор дополнительного образования детей Республики Крым» с последующим предоставлением заявления родителем (законным представителем) и согласия на обработку персональных данных в письменном виде. При наличии свободных мест приём детей осуществляется на протяжении учебного года.

Занятия проводятся в разновозрастных группах постоянного состава.

Виды занятий определяются содержанием программы и поставленными задачами; предусматриваются ролевые и деловые игры, конкурсы, праздники, открытые занятия с участием родителей.

В некоторых случаях в группу могут быть зачислены как более младшие школьники, так и дети более старшего возраста (при наличии интереса к данному курсу и после собеседования с преподавателем). Набор детей разного возраста не мешает усвоению материала программы, т.к:

- большую часть материала данного курса обучающиеся осваивают на практике;
- используется дифференцированный подход к школьникам разного возраста (например, даются задания разной сложности);
- допускается помощь старших младшим, консультирование и т. д.

Таким образом, в группах могут быть обучающиеся одного возраста (одновозрастные), так и разных возрастных категорий (разновозрастные). Занятия в основном групповые, но при необходимости могут быть и индивидуальными. Виды занятий определяются содержанием программы (викторина, творческие работы, практическое и теоретическое занятие и пр.).

Руководитель дополнительного образования может вносить изменения и дополнения в содержание программы, планируя работу с учётом интересов кружковцев, а также материально-технической базы. При необходимости проводить занятия индивидуальные и по звеньям. Распределение по темам

ориентировочное. Педагог сам может определить, сколько часов необходимо для изучения той или иной темы и вносить изменения в планы, опираясь на собственный опыт и имея в виду подготовленность обучающихся и условия работы данной группы.

Так же к *особенностям организации образовательного процесса* можно отнести:

- 1) **интеграцию языков:** технические термины и инструкции даются на английском, обсуждение и рефлексия — на русском;
- 2) **постепенное усложнение:** от простых слайдов к сложным ветвлениям и анимациям;
- 3) **проектную деятельность:** каждый раздел завершается созданием мини-игры;
- 4) **практическую направленность:** 70 % времени — работа за компьютером;
- 5) **использование шаблонов и примеров** для ускорения освоения инструментов;
- 6) **рефлексия и обратная связь** после каждого этапа.

Уровень программы, объём и сроки её реализации.

Программа «Слайд-лаборатория» технической и учебно-познавательной направленности с практической, проектной и творческой ориентацией рассчитана на детей среднего школьного возраста (11-14 лет), то есть для обучающихся 5-8 классов. **Плановое количество учеников в группе — 10-15 человек.**

Уровень программы - стартовый

Объём программы составляет 72 часа.

Срок реализации программы – 1 год.

Начало учебного года – 15 сентября.

Конец учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года – 36 недель (I полугодие составляет 16 недель и II полугодие – 20 недель).

Язык реализации программы – обучение по программе ведётся на русском языке.

Режим занятий - занятия в группах проводятся 1 (один) раз в неделю по 2 (два) часа (1 академический час – 45 минут) с перерывом 10 минут. Занятия проводятся с учётом возрастных и психологических особенностей детей на основе дифференцированного подхода.

Уровень освоения, год обучения	Количество рабочих недель	Количество в неделю			Количество в год	
		Дней	Число и продолжительность занятий в день	Часов	Занятий	Часов
стартовый уровень, 1год	36	1	2 по 45 мин	2	36	72

Режим работы в каникулярное время. Во время осенних и весенних каникул программа осуществляется в соответствии с учебным планом. Занятия в объединениях проводятся по утверждённому расписанию, составленному на период каникул, в форме учебных занятий, экскурсий, тематических мероприятий для обучающихся МОУ ДОД ЦНТТ, соревнований, работы сборных творческих групп и др. Каникулярное время используется в соответствии с учебным планом, но время, формы и виды занятий могут изменяться в зависимости от целей занятий, погодных условий, индивидуальных особенностей детей.

В летнее время программа не реализуется. В период летних школьных каникул объединение может продолжать работу или по реализации краткосрочной образовательной программы близкой по содержанию к этой или использовать это время для проведения соревнований, экскурсий, подготовки к конкурсам и т.п., согласно утвержденному плану работы на данный период.

В период зимних каникул (с 1 по 8 января) занятия не проводятся.

В период всех каникул допускается работа с переменным составом обучающихся, объединение учебных групп, сокращение численности их состава, корректировка расписания с перенесением занятий на утреннее время.

Организация воспитательной работы. Воспитательные мероприятия проводятся педагогами не реже одного раза в месяц, продолжительностью до 40 минут. Воспитательные мероприятия не включаются в расписание учебных занятий. Родительские собрания проводятся в учебных объединениях не менее 2 раз в год.

Программа «Слайд-лаборатория» стартового уровня рассчитана на детей с любым уровнем подготовки, включая тех, кто только начинает знакомиться с основами программирования и желает углубить свои навыки в области ИТ. Приветствуется наличие у ребёнка базовых навыков работы с компьютером и интереса к решению логических задач.

Стартовый уровень освоения программы определяется следующими ключевыми характеристиками:

1. Доступность и отсутствие специального отбора. Программа предназначена для детей без предварительных знаний в области гейм-дизайна или углублённого владения английским языком. Основным критерий набора — интерес ребёнка к компьютерным технологиям и/или иностранным языкам. Содержание программы адаптировано для освоения всеми обучающимися, без предъявления требований к уровню их предварительной подготовки.
2. Опора на личный опыт и знакомые формы деятельности. Программа «Слайд-лаборатория» начинает обучение с анализа уже знакомых материалов и инструментов, что создаёт комфортную и безопасную образовательную среду. Технический материал вводится через интерфейс PowerPoint (работа с фигурами, текстом, изображениями), а терминология на английском языке — через практическое использование.
3. Практико-ориентированный и репродуктивный характер заданий. Основная

задача уровня — освоение базовых алгоритмов и шаблонов создания интерактивных презентаций через их повторение и адаптацию. Используются готовые шаблоны и примеры слайдов, игры-викторины с заданными правилами, пошаговые инструкции по настройке анимации и переходов, а также простые диктанты и упражнения на ввод новой лексики. Реализация: дети учатся действовать по образцу, выполняя конкретные практические задания, которые направлены на запоминание и воспроизведение материала.

4. Минимальная сложность содержания и универсальные формы организации материала. Программа имеет общедоступное содержание и использует универсальные формы организации учебной деятельности. 70% учебного времени отводится на практическую работу за компьютером, что позволяет детям с любым уровнем стартовых навыков успешно осваивать программный материал.

5. Формирование устойчивого интереса и первичных навыков. Ключевой результат — не создание уникальных сложных проектов, а формирование у обучающихся устойчивого познавательного интереса к ИТ-сфере и иностранным языкам, а также получение ими первичных навыков проектной работы и основ функциональной грамотности в выбранном направлении.

Таким образом, программа «Слайд-лаборатория» соответствует стартовому уровню, так как через доступные, структурированные и практические задания знакомит детей с новыми видами деятельности (гейм-дизайн, проектирование, англоязычная коммуникация), опираясь на их жизненный опыт и базовые школьные знания, и способствует формированию познавательной мотивации для дальнейшего, более глубокого изучения.

Основными ожидаемыми результатами реализации программы являются:

- 1) **технические:** умение создавать интерактивные презентации и игры в PowerPoint;
- 2) **языковые:** владение 50+ английскими терминами по теме, способность описать свой проект;
- 3) **метапредметные:** развитие логики, креативности, навыков командной работы;
- 4) **личностные:** повышение мотивации к изучению технологий и языков.

Формой определения итогов реализации программы является итоговый фестиваль «Digital Adventure: Фестиваль интерактивных игр», занятие, на котором дети демонстрируют свои готовые игры. Процедура проведения фестиваля представлена в Приложении 1.

Формами (методами) определения результативности программы является:

- педагогическое наблюдение (отслеживание активности, взаимодействия в группе, отношение к работе в течение года),
- анализ результатов диагностических заданий,
- анкетирование, опросы (сбор обратной связи от детей и родителей)

- учёт участия в конкурсах и акциях,
- проведение аттестации (задания промежуточной и итоговой аттестации)

Аттестация (промежуточная и итоговая) проводится в формах, определённых учебным планом как составной частью программы. В программе предусматривается проверка текущих результатов – проведение мониторинга эффективности обучения обучающихся. Его цель - выявление ошибок и успехов в работе.

Первичная диагностика (нулевой срез). Проводится с целью определения уровня развития навыков детей (как правило – это первые занятия сентября). Оценочные материалы представлены в Приложении 1.

Текущая диагностика проводится с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала (по окончании каждого занятия, темы или раздела по усмотрению педагога и в зависимости от подготовленности обучающихся). Оценочные материалы представлены в Приложении 1.

Промежуточная аттестация проводится с целью определения результатов обучения (может проводиться по окончании каждого полугодия). Оценочные материалы представлены в Приложении 1.

Итоговая аттестация проводится с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей (на конец срока реализации программы). Оценочные материалы представлены в Приложении 1.

Формы оценки полученных знаний и навыков

По окончании курса теоретических занятий во всех учебных группах проводятся зачёты (письменные или устные – по пройденным темам – и в виде викторин, оформлении проектов). Их целью становится не столько определение уровня освоения знаний, сколько повторение и закрепление пройденного материала. Варианты зачётной оценки могут быть как полюсные («сдал», «не сдал»), так и по принципу накопления баллов (от 0 до 100).

При оценке знаний, умений и навыков обучающихся необходимо определить:

- полноту и правильность ответов;
- степень осознанности, понимания изученного;
- правильное оформление ответа, применение определений и правил в конкретных случаях.

По уровню освоения программного материала результаты достижений обучающихся подразделяются на три уровня: высокий, средний, достаточный.

Высокий: полностью овладели теоретическими знаниями, применяют теорию на практике.

Средний: имеются замечания по теоретическим знаниям и применению теории на практике.

Достаточный: не полностью овладели теоретическими знаниями, нет самостоятельного применения на практике.

Участие в акциях и конкурсах разного уровня, проводимых в объединении, является проверкой не только полученных теоретических знаний, но и их практического осмысления.

Проектные и творческие работы позволяют оценить эффективность и степень освоения материала. Представление проектных и творческих работ допускается в форме устного доклада или выставки. При этом каждому обучающемуся необходимо соблюдать соответствующие требования, которые и являются критериями оценки. Данная форма отчётности способствует формированию у школьников ответственности за выполнение работы, логики мышления, умения говорить перед аудиторией, отстаивать своё мнение, правильно использовать необходимую научную терминологию, корректно и грамотно вести дискуссию.

Система проверки уровня освоения программы:

- викторины, тесты, творческие работы, создание игр – внутри учебных групп;
- участие в акциях и конкурсах (окружных, муниципальных, республиканских) – на уровне учебных групп и учебного подразделения учреждения дополнительного образования;
- создание своих проектов (интерактивных презентаций-игр, творческих работ).

Формы подведения итогов реализации программы

Формы начальной диагностики (нулевой срез)	Формы текущего контроля	Формы промежуточной аттестации	Формы аттестации обучающихся по итогам реализации образовательной программы
Собеседование, анкетирование, беседа, тестирование, практическое задание	Беседа, наблюдение, простые задания, тестирование, создание интерактивной презентации-игры	1. Промежуточная аттестация. 2. Результаты участия в конкурсах. 3. Беседы на знание тем раздела и основ гейм-дизайна. Готовые проектные работы (презентации-игры).	1. Итоговая аттестация 2. Результаты участия в конкурсах различного уровня. 3. Демонстрация созданных презентаций-игр.

Таким образом, знания обучающихся оценивается по 3 показателям:

- **теория** (выставление и суммирование набранных баллов по итогам проведения викторин, тестов, игровых заданий; задания промежуточной и итоговой аттестации);
- **практика** (создание и демонстрация готовых презентаций-игр);
- **творческие достижения** (конкурсы, выставки, праздники с наличием благодарностей, грамот, сертификатов).

В случае достижения высоких результатов по всем трём показателям, обучающийся итоговую оценку получает «автоматом» без прохождения итоговой аттестации.

РАЗДЕЛ № 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела/темы	Количество часов			Краткое содержание/ Форма занятия/ форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Раздел 1. Вводное занятие	1	1	2	Знакомство с объединением, его целями и задачами на предстоящий период. Инструктаж по правилам безопасной работы за компьютером. Погружение в тему через освоение интерфейса программы.
1.1.	Вводное занятие. Цели и задачи объединения. Знакомство с планом работы. Проведение инструктажа по технике безопасности во время работы за компьютером. Интерфейс PowerPoint как среда разработки.	1	1	2	Обзор интерфейса PowerPoint на английском, знакомство с основными вкладками, создание первого слайда; <i>Проект:</i> «Технический чертёж слайда». <i>Нулевой срез.</i>
2.	Раздел 2. Основы работы с PowerPoint как с технической средой	1	9	10	Изучение базовых инструментов создания и форматирования объектов, принципов организации структуры презентации, выучить базовую английскую терминологию.
2.1	Создание и форматирование объектов. Инструменты: <i>Shapes, Text Box, Format Painter</i> . Выравнивание и распределение.		2	2	Принципы выравнивания и распределения объектов, создание геометрических фигур; форматирование текста; копирование стилей. <i>Проект:</i> «Схема устройства». Практическая работа, устный опрос.
2.2.	Работа с изображениями и графическими элементами. Инструменты: <i>Insert Picture, Crop, Remove Background, Picture Styles</i> .		2	2	Вставка и редактирование изображений, составление краткого описания механизма на английском (2–3 предложения). <i>Проект:</i> «Инфографика: принцип работы механизма». Практическая работа, устный опрос.

2.3.	Основы дизайна интерфейса. Принципы контраста, иерархии, читаемости. Инструменты: <i>Themes, Variants, Colors, Fonts</i> .		2	2	Принципы контраста, иерархии, читаемости, выбор темы оформления, настройка цветовой схемы, подбор шрифтов. <u>Проект:</u> «Панель управления». Практическая работа, устный опрос.
2.4.	Организация структуры презентации. Разметка слайдов, нумерация. Инструменты: <i>Slide Sorter, Section</i> .	1	1	2	Разметка слайдов, нумерация, сортировка слайдов, создание разделов, добавление номеров. <u>Проект:</u> «Каталог технических деталей». Практическая работа, устный опрос.
2.5.	Сохранение и экспорт. Форматы файлов (<i>.pptx, .pdf, .mp4</i>). Резервное копирование.		2	2	Форматы файлов, резервное копирование, сохранение презентации, экспорт в PDF и видео, создание резервной копии. <u>Проект:</u> «Паспорт проекта». Практическая работа, устный опрос.
3.	Раздел 3. Интерактивная навигация и гипермедиа	4	8	12	Изучение принципов построения навигации в интерактивных системах, освоение инструментов создания гиперссылок и управляющих элементов, расширение лексики по теме <i>in terface and navigation</i>.
3.1.	Создание управляющих элементов (кнопок). Инструменты: <i>Shapes + Hyperlink</i> . Принципы эргономики интерфейса.	1	1	2	Принципы эргономики интерфейса, создание кнопок, настройка гиперссылок; тестирование навигации. <u>Проект:</u> «Пульт управления» Практическая работа, устный опрос.
3.2.	Настройка гиперссылок между слайдами. Типы ссылок: <i>Slide, File, URL</i> .	1	1	2	Типы ссылок, принципы построения навигации, создание гиперссылок на слайды, файлы, веб-страницы. Создать оглавление на английском. <u>Проект:</u> «Интерактивный каталог». Практическая работа, устный опрос.
3.3.	Создание многоуровневого меню. Инструменты: <i>Sections, Action Buttons</i> .	1	1	2	Принципы организации многоуровневой навигации, создание разделов, добавление кнопок действий, настрой

					ка переходов. <u>Проект:</u> «Система управления роботом». Практическая работа, устный опрос.
3.4.	Прототипирование интерфейса приложения. Принципы UX/UI.	1	1	2	Принципы UX/UI, элементы интерфейса, имитация интерфейса мобильного приложения в Power Point. <u>Проект:</u> «Экран мобильного приложения». Практическая работа, устный опрос.
3.5.	Создание викторины с ветвлением. Логика переходов: <i>Correct</i> → <i>Next Level</i> , <i>Incorrect</i> → <i>Retry</i> .		2	2	Логика переходов, настройка обратной связи, создание в опросах и ответов, настройка гиперссылок для переходов. <u>Проект:</u> «Тест: основы робототехники». Практическая работа, устный опрос.
3.6.	Итоговый мини-проект.		2	2	Повторение принципов навигации и гиперссылок, создание интерактивной инструкции с меню и переходами, добавление английские подписи и краткие инструкции к каждому слайду. <u>Проект:</u> «Интерактивная инструкция». Творческая работа, беседа. Промежуточная аттестация.
4.	Раздел 4. Анимация и визуальная динамика	3	9	12	Освоение инструментов анимации для визуализации процессов и механизмов, изучение принципов временной организации контента, расширение лексики по теме <i>animation and motion</i>.
4.1.	Основы анимации объектов. Инструменты: <i>Animation Panel</i> , <i>Entrance/Exit/Emphasis effects</i> .	1	1	2	Виды анимаций, панель анимации, принципы визуальной коммуникации, добавление эффектов появления, выделения и исчезновения к объектам, настройка последовательности анимаций. <u>Проект:</u> «Анимированная с

					хема передачи движения». Практическая работа, устный опрос.
4.2.	Настройка параметров анимации: <i>Duration, Delay, Trigger</i> .	1	1	2	Параметры анимации, синхронизация нескольких анимаций, условия запуска, настройка длительности и задержки анимаций, создание триггерных анимаций, тестирование последовательно сти. <u>Проект:</u> «Цикл работы двигателя». Практическая работа, устный опрос.
4.3.	Анимация пути движения (<i>Motion Paths</i>).	1	1	2	Типы траекторий, настройка направления и скорости, создание сложных траекторий, редактирование точек пути, синхронизация движения с другими анимациями. <u>Проект:</u> «Траектория полёта дрона». Практическая работа, устный опрос.
4.4.	Последовательная анимация и синхронизация.		2	2	Принципы временной организации контента, синхронизация анимаций разных объектов, создание плавных переходов, настройка одновременного запуска анимаций, задержка между эффектами, использование маркеров времени. <u>Проект:</u> «Сборка механизма». Практическая работа, устный опрос.
4.5.	Визуализация физических процессов.		2	2	Принципы визуализации технических процессов, использование анимаций для демонстрации законов физики, анимация давления потока жидкости, передачи энергии, комбинирование анимаций и триггеров. <u>Проект:</u> «Принцип работы гидравлического пресса». Практическая работа, устный опрос.
4.6.	Итоговый проект.		2	2	Повторение принципов анимации и синхронизации, создание интерактивной модели устройства с анимацией работы.

					<i>Проект:</i> «Технический симулятор». Творческая работа, беседа.
5.	Раздел 5. Триггеры и интерактивная логика	2	10	12	Изучение принципов создания интерактивных элементов с обратной связью, освоение работы с триггерами для управления поведением объектов, расширение лексики по теме <i>interactivity and logic</i>.
5.1.	Основы триггеров. Инструменты: <i>Trigger, Animation Panel</i> .	1	1	2	Принцип работы триггеров; панель анимации, связь триггеров с анимациями и гиперссылками, создание триггерных анимаций, настройка условий запуска, тестирование интерактивности. <i>Проект:</i> «Индикатор состояния». Практическая работа, устный опрос.
5.2.	Создание интерактивных схем.		2	2	Принципы интерактивного моделирования технических систем, использование триггеров для демонстрации работы устройств, создание схемы электрической цепи, настройка триггеров для замыкания/размыкания цепи. <i>Проект:</i> «Электрическая цепь». Практическая работа, устный опрос.
5.3.	Интерактивная диаграмма.		2	2	Принципы визуализации данных, использование триггеров для управления отображением информации, создание диаграммы с узлами и связями, настройка триггеров для показа/скрытия элементов. <i>Проект:</i> «Классификация механизмов». Практическая работа, устный опрос.
5.4.	Игра «Найди неисправность».		2	2	Принципы диагностики технических систем, моделирование неисправностей в интерактивных презентациях, создание схемы с неисправностями, настройка триггера для обнаружения проблем.

					<u>Проект:</u> «Диагностика устройства». Практическая работа, устный опрос.
5.5.	Интерактивный тренажёр.	1	1	2	Принципы создания обучающих тренажёров, использование триггеров для имитации управления, создание панели управления, настройка триггеров для регулировки параметров. <u>Проект:</u> «Настройка прибора». Практическая работа, устный опрос.
5.6.	Итоговый проект.		2	2	Повторение принципов триггеров и интерактивности, создание интерактивного степпера для изучения принципов работы устройств. <u>Проект:</u> «Виртуальная лаборатория». Творческая работа, беседа.
6.	Раздел 6. Комплексные технические проекты	3	9	12	Создание полноценных интерактивных проектов с комплексной логикой, закрепление навыков прототипирования технических интерфейсов, расширение лексикона по теме <i>technical systems and devices</i>.
6.1.	Проект «3D-модель механизма». Инструменты: <i>3D Models, Rotation, Lighting</i> .	1	1	2	Работа с 3D-моделями в PowerPoint, принципы визуализации трёхмерных объектов, вставка 3D-модели, настройка освещения и ракурса, анимация вращения. <u>Проект:</u> «Вращающаяся шестерня». Практическая работа, беседа.
6.2.	Проект «Интерактивная схема энергосистемы».		2	2	Принципы построения схем энергосистем, использование анимаций для демонстрации потоков энергии, создание схемы энергосистемы, настройка анимаций потоков, добавление триггеров для управления. <u>Проект:</u> «Распределение электроэнергии». Практическая работа, беседа.
6.3.	Проект «Симулятор управле		2	2	Принципы создания симуля

	ния».				торов управления, использование кнопок и ползунков для имитации управления, создание панели управления, настройка триггеров для кнопок и ползунков, анимация индикаторов. <u>Проект:</u> «Пилотирование дрона». Практическая работа, беседа.
6.4.	Проект «Виртуальный конструктор».	1	1	2	Принципы модульного проектирования, создание интерактивных конструкторов в PowerPoint, создание библиотеки компонентов, настройка перетаскивания и соединения элементов, сохранение конфигурации. <u>Проект:</u> «Сборка робота». Практическая работа, беседа.
6.5.	Проект «Технический квест».	1	1	2	Принципы построения квестов, использование триггеров и анимаций для создания загадок, создание карты квеста, настройка заданий и подсказок, тестирование логики прохождения. <u>Проект:</u> «Ремонт космического корабля». Практическая работа, беседа.
6.6.	Итоговый проект.		2	2	Повторение принципов создания комплексных интерактивных проектов, разработка технического симулятора с меню, анимацией и триггерами. <u>Проект:</u> «Мой технический симулятор». Творческая работа, беседа.
7.	Раздел 7. Продвинутое техники и финальные проекты	1	9	10	Освоение продвинутых инструментов PowerPoint для создания сложных интерактивных систем, подготовка итогового проекта с полной технической реализацией и англоязычным сопровождением.
7.1.	Работа со звуковыми эффектами. Инструменты: <i>Insert Audio, Triggered Sound, Volume</i>		2	2	Добавление аудио в PowerPoint, синхронизация звука с аним

	<i>Control.</i>				ациями, вставка звуковых файлов, н астройка запуска по триггер у, регулировка громкости. <u>Проект:</u> «Звуковой сигнали затор». Практическая работа, беседа.
7.2.	Создание мини-игр с таймер ом. Инструменты: <i>Timer Ani mation, VBA-free logic.</i>	1	1	2	Реализация таймеров в Pow erPoint без VBA, использо вание анимаций для отсчёта времени, создание таймера, настройк а обратного отсчёта, добавл ение условий победы/пораж ения. <u>Проект:</u> «Быстрый ремонт» . Практическая работа, беседа.
7.3.	Интерактивная карта технич еских объектов.		2	2	Принципы создания интера ктивных карт, использован ие гиперссылок и триггеров для навигации, создание карты, добавление точек интереса, настройка всплывающих подсказок. <u>Проект:</u> «Экскурсия по зав оду». Практическая работа, беседа.
7.4.	Игра с несколькими уровням и сложности.		2	2	Принципы проектирования уровней; использование сек ций для организации конте нта. Практика: создание уровне й разной сложности; настро йка переходов между уровн ями; добавление системы о чков. <u>Проект:</u> «Космическая мис сия». Практическая работа, беседа.
7.5.	Финальный проект.		2	2	Повторение всех изученных техник и принципов, созда ние комплексного техничес кого атласа с полной интера ктивностью. <u>Проект:</u> «Технический атла с». Практическая работа, беседа.
8.	Раздел 8. Итоговый контроль	1	1	2	Подведение итогов года, проверка усвоения материала через творческую деятельность

					– создание собственных проектов.
8.1.	Итоговый контроль (опрос, беседа, тестирование). Презентация и защита проектов. «Digital Adventure: Фестиваль интерактивных игр».	1	1	2	Правила презентации технических проектов, структура устного выступления, репетиция презентации, ответы на вопросы, получение обратной связи. <i>Проект:</i> «Выставка технических решений». Итоговая аттестация.
	Всего:	16	56	72	

РАЗДЕЛ № 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Всего занятий в неделю
1 год	15 сентября	31 мая	36	36	72	1 раз по 2 часа

РАЗДЕЛ № 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Вводное занятие (2 часа).

Знакомство с объединением, его целями и задачами на предстоящий период. Инструктаж по правилам безопасной работы за компьютером. Погружение в тему через освоение интерфейса программы.

Тема 1. Вводное занятие. Цели и задачи объединения. Знакомство с планом работы. Проведение инструктажа по технике безопасности во время работы за компьютером. Интерфейс PowerPoint как среда разработки.

Теория: обзор интерфейса PowerPoint на английском (*ribbon, tabs, slide pane*); знакомство с основными вкладками (*Home, Insert, Design*).

Практика: включение английского интерфейса (*File → Options → Language*); создание первого слайда; добавление текста и изображения.

Глоссарий: *slide, ribbon, tabs (Home, Insert, Design), object, selection, layout*.

Языковая задача: описать структуру слайда на английском (*"This slide has a title, a text box, and a picture."*).

Проект: «Технический чертёж слайда» — разметка сетки, выравнивание объектов.

Дополнительное задание: найти 3 новых английских слова по теме PowerPoint и составить с ними предложения.

Форма аттестации/контроля: нулевой срез.

Раздел 2. Основы работы с PowerPoint как с технической средой (10 часов).

Изучение базовых инструментов создания и форматирования объектов, принципов организации структуры презентации, выучить базовую англоязычную терминологию.

Тема 1. Создание и форматирование объектов. Инструменты: *Shapes, Text Box, Format Painter*. Выравнивание и распределение.

Теория: инструменты *Shapes, Text Box, Format Painter*; принципы выравнивания и распределения объектов.

Практика: создание геометрических фигур; форматирование текста; копирование стилей.

Глоссарий: *shape, rectangle, circle, resize, align, format*.

Языковая задача: подписать элементы схемы на английском.

Проект: «Схема устройства» — использование геометрических фигур для создания простой схемы.

Дополнительное задание: создать слайд с 5 разными фигурами и подписать их на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема2.Работа с изображениями и графическими элементами. Инструменты: *Insert Picture, Crop, Remove Background, Picture Styles*.

Теория: вставка и редактирование изображений; инструменты *Insert Picture, Crop, Remove Background, Picture Styles*.

Практика: вставка картинки; обрезка; удаление фона; применение стилей.

Глоссарий: *image, resolution, crop, background, style*.

Языковая задача: составить краткое описание механизма на английском (2–3 предложения).

Проект: «Инфографика: принцип работы механизма» визуализация простого технического процесса.

Дополнительное задание: найти изображение технического устройства и добавить к нему подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема3.Основы дизайна интерфейса. Принципы контраста, иерархии, читаемости. Инструменты: *Themes, Variants, Colors, Fonts*.

Теория: принципы контраста, иерархии, читаемости; инструменты *Themes, Variants, Colors, Fonts*.

Практика: выбор темы оформления; настройка цветовой схемы; подбор шрифтов.

Глоссарий: *theme, color scheme, font, contrast, readability*.

Языковая задача: подписать кнопки на английском (“Start”, “Stop”, “Reset”).

Проект: «Панель управления» — стилизация кнопок и индикаторов.

Дополнительное задание: создать панель управления с 3 кнопками и подписать их на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема4.Организация структуры презентации. Разметка слайдов, нумерация. Инструменты: *Slide Sorter, Section*.

Теория: разметка слайдов, нумерация; инструменты *Slide Sorter, Section*.

Практика: сортировка слайдов; создание разделов; добавление номеров.

Глоссарий: *section, slide number, outline, structure*.

Языковая задача: добавить нумерацию слайдов и подписи на английском.

Проект: «Каталог технических деталей» структурированная презентация из 5 слайдов.

Дополнительное задание: добавить оглавление на английском к своей презентации

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема5.Сохранение и экспорт. Форматы файлов (.pptx, .pdf, .mp4).

Резервное копирование.

Теория: форматы файлов (.pptx, .pdf, .mp4); резервное копирование.

Практика: сохранение презентации; экспорт в PDF и видео; создание резервной копии.

Глоссарий: *save, export, file format, backup, version.*

Языковая задача: заполнить метаданные на английском (“*Author: Ivan Petrov*” , “*Version: 1.0*”).

Проект: «Паспорт проекта» —

презентация с метаданными: автор, дата, версия.

Дополнительное задание: сохранить свою презентацию в 3 разных форматах и сравнить их.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Раздел 3. Интерактивная навигация и гипермедиа (12 часов)

Изучение принципов построения навигации в интерактивных системах,

осваивание инструментов создания гиперссылок и управляющих элементов, расширение лексики по теме *interface and navigation*.

Тема1.Создание управляющих элементов (кнопок). Инструменты: Shapes + Hyperlink. Принципы эргономики интерфейса.

Теория: принципы эргономики интерфейса; инструменты *Shapes + Hyperlink*.

Практика: создание кнопок; настройка гиперссылок; тестирование навигации.

Глоссарий: *button, hyperlink, click, interface, navigation.*

Языковая задача: подписать все кнопки на английском и составить инструкцию (“*Click ‘Start’ to begin.*”).

Проект: «Пульт управления» — меню с кнопками *Start, Settings, Exit*.

Дополнительное задание: добавить в свою презентацию 2 кнопки с гиперссылками

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема2.Настройка гиперссылок между слайдами. Типы ссылок: Slide, File, URL.

Теория: типы ссылок (*Slide, File, URL*); принципы построения навигации.

Практика: создание гиперссылок на слайды, файлы, веб-страницы.

Глоссарий: *hyperlink, link to slide, destination, URL.*

Языковая задача: создать оглавление на английском (“*Contents: Section 1, Section 2 Conclusion*”).

Проект: «Интерактивный каталог» — навигация по разделам.

Дополнительное задание: создать оглавление с гиперссылками для своей презентации.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема3.Создание многоуровневого меню. Инструменты: Sections, Action Buttons.

Теория: инструменты *Sections, Action Buttons*; принципы организации многоуровневой навигации.

Практика: создание разделов; добавление кнопок действий; настройка переходов.

Глоссарий: *menu, level, action button, navigation, section.*

Языковая задача: оформить меню на английском и добавить подсказки (*“Select a mode: Manual, Auto, Test”*).

Проект: «Система управления роботом» — меню из 3 уровней.

Дополнительное задание: добавить в свой проект 2 уровня меню.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 4. Прототипирование интерфейса приложения. Принципы UX/UI

Теория: принципы UX/UI; элементы интерфейса (*buttons, input fields, feedback*).

Практика: имитация интерфейса мобильного приложения в PowerPoint.

Глоссарий: *user interface, user experience, input field, feedback, design.*

Языковая задача: подписать все элементы интерфейса на английском.

Проект: «Экран мобильного приложения» — имитация интерфейса с кнопками и полями ввода.

Дополнительное задание: создать экран приложения с 3 элементами управления.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 5. Создание викторины с ветвлением. Логика переходов: *Correct* → *Next Level*, *Incorrect* → *Retry*.

Теория: логика переходов (*Correct* → *Next Level*, *Incorrect* → *Retry*); настройка обратной связи.

Практика: создание вопросов и ответов; настройка гиперссылок для переходов

Глоссарий: *question, answer, correct, incorrect, next, feedback.*

Языковая задача: сформулировать вопросы и ответы на английском (*“What is a robot? A) Machine, B) Animal, C) Plant”*).

Проект: «Тест: основы робототехники» — 5 вопросов с обратной связью.

Дополнительное задание: добавить в викторину 2 вопроса на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 6. Итоговый мини-проект.

Теория: повторение принципов навигации и гиперссылок.

Практика: создание интерактивной инструкции с меню и переходами.

Языковая задача: добавить английские подписи и краткие инструкции к каждому слайду.

Проект: «Интерактивная инструкция» — 3–5 слайдов с навигацией и пояснениями.

Дополнительное задание: доработать инструкцию и добавить 2 новых раздела

Форма аттестации/контроля: творческая работа, беседа.

Раздел 4. Анимация и визуальная динамика (12 часов)

Освоение инструментов анимации для визуализации процессов и механизмов

мов, изучение принципов временной организации контента, расширение лексик и по теме *animation and motion*.

Тема 1. Основы анимации объектов. Инструменты: *Animation Pane, Entrance/Exit/Emphasis effects*.

Теория: виды анимаций (*Entrance, Emphasis, Exit*); панель анимации (*Animation Pane*); принципы визуальной коммуникации.

Практика: добавление эффектов появления, выделения и исчезновения к объектам; настройка последовательности анимаций.

Глоссарий: *animation, appear, disappear, fade, fly in, entrance, exit, emphasis*.

Языковая задача: описать анимацию на английском (“*The gear will rotate clockwise.*”, “*The text will fade in after 2 seconds.*”).

Проект: «Анимированная схема передачи движения» — визуализация работы простого механизма с 3–4 анимационными элементами.

Дополнительное задание: добавить анимацию к 3 объектам на слайде и описать их поведение на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 2. Настройка параметров анимации: *Duration, Delay, Trigger*.

Теория: параметры анимации (*Duration, Delay, Trigger*); синхронизация нескольких анимаций; условия запуска.

Практика: настройка длительности и задержки анимаций; создание триггерных анимаций; тестирование последовательности.

Глоссарий: *duration, delay, trigger, sequence, timing, synchronize*.

Языковая задача: составить пошаговое описание анимации (“*Step 1: The piston moves up. Step 2: The valve opens.*”).

Проект: «Цикл работы двигателя» — последовательная анимация деталей механизма (5–6 шагов).

Дополнительное задание: создать слайд с 2 объектами, анимированными по триггеру, и описать логику на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 3. Анимация пути движения (*Motion Paths*).

Теория: инструменты *Motion Paths*; типы траекторий (*Line, Curve, Custom*); настройка направления и скорости.

Практика: создание сложных траекторий; редактирование точек пути; синхронизация движения с другими анимациями.

Глоссарий: *motion path, direction, curve, straight line, trajectory, speed*.

Языковая задача: описать траекторию на английском (“*The drone flies in a circle, then moves forward.*”).

Проект: «Траектория полёта дрона» — анимация по сложной траектории с 3–4 точками изменения направления.

Дополнительное задание: создать анимацию движения объекта по замкнутой траектории и описать её на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 4. Последовательная анимация и синхронизация.

Теория: принципы временной организации контента; синхронизация анимаций разных объектов; создание плавных переходов.

Практика: настройка одновременного запуска анимаций; задержка между эффектами; использование маркеров времени.

Глоссарий: *sequence, timing, synchronize, order, timeline, marker.*

Языковая задача: пронумеровать шаги на английском (“*Step 1, Step 2, etc.*”) и описать их последовательность.

Проект: «Сборка механизма» — пошаговая визуализация процесса сборки из 5–7 этапов.

Дополнительное задание: добавить в презентацию 3 последовательные анимации и описать их порядок на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 5. Визуализация физических процессов.

Теория: принципы визуализации технических процессов; использование анимаций для демонстрации законов физики.

Практика: анимация давления, потока жидкости, передачи энергии; комбинирование анимаций и триггеров.

Глоссарий: *process, flow, pressure, movement, energy transfer, mechanism.*

Языковая задача: добавить подписи к этапам процесса на английском (“*Stage 1: Water enters the chamber.*”).

Проект: «Принцип работы гидравлического пресса» анимация давления и движения жидкости с 4–5 этапами.

Дополнительное задание: визуализировать любой физический процесс (например, работу насоса) и описать его на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 6. Итоговый проект.

Теория: повторение принципов анимации и синхронизации.

Практика: создание интерактивной модели устройства с анимацией работы.

Языковая задача: подготовить краткое описание симулятора на английском (5–7 предложений), включая назначение и принцип работы.

Проект: «Технический симулятор» — интерактивная модель устройства с анимацией работы (5–7 слайдов).

Дополнительное задание: доработать симулятор, добавить 2 новых анимационных эффекта и описать их на английском.

Форма аттестации/контроля: творческая работа, беседа.

Раздел 5. Триггеры и интерактивная логика (12 часов)

Изучение принципов создания интерактивных элементов с обратной связью

ю, освоивание работы с триггерами для управления поведением объектов, расширение лексики по теме *interactivity and logic*.

Тема 1. Основы триггеров. Инструменты: *Trigger, Animation Pane*.

Теория: принцип работы триггеров; панель анимации (*Animation Pane*); связь триггеров с анимациями и гиперссылками.

Практика: создание триггерных анимаций; настройка условий запуска; тестирование интерактивности.

Глоссарий: *trigger, action, react, condition, activate, deactivate*.

Языковая задача: подписать состояния на английском (“On”, “Off”, “Warning”).

Проект: «Индикатор состояния» — изменение цвета объекта при клике (3 состояния).

Дополнительное задание: создать слайд с 2 триггерными анимациями и описать их логику на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 2. Создание интерактивных схем.

Теория: принципы интерактивного моделирования технических систем; использование триггеров для демонстрации работы устройств.

Практика: создание схемы электрической цепи; настройка триггеров для замыкания/размыкания цепи.

Глоссарий: *circuit, switch, connection, activate, power flow, component*.

Языковая задача: подписать элементы цепи на английском (“Battery”, “Switch”, “Bulb”).

Проект: «Электрическая цепь» замыкание/размыкание цепи при клике на выключатель (3–4 элемента).

Дополнительное задание: создать схему простой цепи и добавить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 3. Интерактивная диаграмма.

Теория: принципы визуализации данных; использование триггеров для управления отображением информации.

Практика: создание диаграммы с узлами и связями; настройка триггеров для показа/скрытия элементов.

Глоссарий: *diagram, node, link, show/hide, data visualization, hierarchy*.

Языковая задача: добавить подписи к элементам диаграммы на английском (“Node A: Input”, “Node B: Output”).

Проект: «Классификация механизмов» — скрытие/показ элементов при клике (5–7 узлов).

Дополнительное задание: создать диаграмму любой технической системы и добавить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 4. Игра «Найди неисправность».

Теория: принципы диагностики технических систем; моделирование неисправностей в интерактивных презентациях.

Практика: создание схемы с неисправностями; настройка триггеров для обнаружения проблем.

Глоссарий: *fault, diagnose, repair, component, check, error code.*

Языковая задача: добавить диагностические сообщения на английском (“*Error 404: Battery low*”, “*System ready*”).

Проект: «Диагностика устройства» — поиск и устранение неисправностей на схеме (3–4 неисправности).

Дополнительное задание: создать мини-игру «Найди неисправность» с 2 уровнями сложности и описать правила на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 5. Интерактивный тренажёр.

Теория: принципы создания обучающих тренажёров; использование триггеров для имитации управления.

Практика: создание панели управления; настройка триггеров для регулировки параметров.

Глоссарий: *simulator, control panel, adjust, parameter, display, feedback.*

Языковая задача: подписать все элементы управления на английском (“*Volume +*”, “*Temperature control*”).

Проект: «Настройка прибора» — регулировка параметров с помощью ползунков и кнопок (3–4 регулятора).

Дополнительное задание: создать тренажёр для управления любым устройством и добавить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, устный опрос.

Тема 6. Итоговый проект.

Теория: повторение принципов триггеров и интерактивности.

Практика: создание интерактивного стенда для изучения принципов работы устройств.

Языковая задача: создать инструкцию на английском для пользователей (“*How to use this simulator: Step 1... Step 2...* ”).

Проект: «Виртуальная лаборатория» интерактивный стенд для изучения принципов работы устройств (5–7 интерактивных элементов).

Дополнительное задание: доработать лабораторию, добавить 2 новых интерактивных элемента и описать их на английском.

Форма аттестации/контроля: творческая работа, беседа.

Раздел 6. Комплексные технические проекты (12 часов)

Создание полноценных интерактивных проектов с комплексной логикой, закрепление навыков прототипирования технических интерфейсов, расширение

лексики по теме *technical systems and devices*.

Тема 1. Проект «3D-модель механизма». Инструменты: 3D Models, Rotation, Lighting.

Теория: работа с 3D-моделями в PowerPoint; инструменты 3D Models, Rotation, Lighting; принципы визуализации трёхмерных объектов.

Практика: вставка 3D-модели; настройка освещения и ракурса; анимация вращения

Глоссарий: 3D model, rotate, axis, perspective, lighting, view angle.

Языковая задача: описать принцип работы механизма на английском (3–4 предложения), например: “The main gear rotates clockwise and transfers motion to the smaller gear.”

Проект: «Вращающаяся шестерня» — визуализация передачи вращения между 2–3 шестернями с анимацией.

Дополнительное задание: найти 3D-модель любого технического устройства, вставить в презентацию и описать его на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 2. Проект «Интерактивная схема энергосистемы».

Теория: принципы построения схем энергосистем; использование анимаций для демонстрации потоков энергии.

Практика: создание схемы энергосистемы; настройка анимаций потоков; добавление триггеров для управления.

Глоссарий: energy flow, generator, transformer, consumer, grid, power line.

Языковая задача: подписать элементы схемы на английском (“Power plant”, “High-voltage line”, “House”).

Проект: «Распределение электроэнергии» анимация потоков энергии при клике на элементы (3–4 источника и потребителя).

Дополнительное задание: создать схему простой энергосистемы и добавить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 3. Проект «Симулятор управления».

Теория: принципы создания симуляторов управления; использование кнопок и ползунков для имитации управления.

Практика: создание панели управления; настройка триггеров для кнопок и ползунков; анимация индикаторов.

Глоссарий: control panel, joystick, throttle, display, indicator, control lever.

Языковая задача: создать панель управления с подписями на английском (“Up”, “Down”, “Left”, “Right”, “Throttle +”).

Проект: «Пилотирование дрона» — управление с помощью кнопок и джойстика (3–4 направления движения).

Дополнительное задание: создать симулятор управления любым устройством и добавить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 4. Проект «Виртуальный конструктор».

Теория: принципы модульного проектирования; создание интерактивных конструкторов в PowerPoint.

Практика: создание библиотеки компонентов; настройка перетаскивания и соединения элементов; сохранение конфигурации.

Глоссарий: *component, assemble, connection, blueprint, tool, module.*

Языковая задача: составить список деталей на английском (“Motor: 1 pc, Sensor: 2 pcs, Battery: 1 pc”).

Проект: «Сборка робота» — выбор и установка компонентов (5–7 модулей).

Дополнительное задание: создать конструктор из 3–4 элементов и описать процесс сборки на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 5. Проект «Технический квест».

Теория: принципы построения квестов; использование триггеров и анимаций для создания загадок.

Практика: создание карты квеста; настройка заданий и подсказок; тестирование логики прохождения.

Глоссарий: *quest, clue, puzzle, objective, progress, inventory.*

Языковая задача: написать задания квеста на английском (“Find the missing part”, “Fix the engine”, “Enter the code”).

Проект: «Ремонт космического корабля» — поиск деталей и устранение неисправностей (3–4 задания).

Дополнительное задание: создать мини-квест с 2 уровнями сложности и описать правила на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 6. Итоговый проект.

Теория: повторение принципов создания комплексных интерактивных проектов.

Практика: разработка технического симулятора с меню, анимациями и триггерами.

Языковая задача: подготовить краткое описание симулятора на английском (5–7 предложений) и добавить глоссарий использованных терминов.

Проект: «Мой технический симулятор» — 8–10 слайдов с меню, анимациями, триггерами и интерактивными элементами.

Дополнительное задание: доработать симулятор, добавить 2 новых интерактивных элемента и описать их на английском.

Форма аттестации/контроля: творческая работа, беседа.

Раздел 7. Продвинутые техники и финальные проекты (10 часов)

Освоение продвинутых инструментов PowerPoint для создания сложных и интерактивных систем, подготовка итогового проекта с полной технической реализацией и англоязычным сопровождением.

Тема1.Работа со звуковыми эффектами. Инструменты: *Insert Audio, Triggered Sound, Volume Control*.

Теория: добавление аудио в PowerPoint; инструменты *Insert Audio, Triggered Sound, Volume Control*; синхронизация звука с анимациями.

Практика: вставка звуковых файлов; настройка запуска по триггеру; регулировка громкости.

Глоссарий: *audio, sound effect, volume, play, stop, background music*.

Языковая задача: записать и добавить звуковые подсказки на английском (“Warning: Overheat!”, “Mission completed!”, “Click to continue”).

Проект: «Звуковой сигнализатор» — звуковые оповещения при событиях (3–4 сигнала).

Дополнительное задание: добавить звуковые эффекты к своему проекту и описать их назначение на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема2.Создание мини-игр с таймером. Инструменты: *Timer Animation, VBA-free logic*.

Теория: реализация таймеров в PowerPoint без VBA; использование анимаций для отсчёта времени.

Практика: создание таймера; настройка обратного отсчёта; добавление условий победы/поражения.

Глоссарий: *timer, second, countdown, hurry, time’s up, score*.

Языковая задача: добавить таймер и сообщения на английском (“Time left: 30 seconds”, “Hurry up!”, “Time’s up!”).

Проект: «Быстрый ремонт» — игра на время (3 уровня сложности).

Дополнительное задание: создать мини-игру с таймером на 1 минуту и описать правила на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 3. Интерактивная карта технических объектов.

Теория: принципы создания интерактивных карт; использование гиперссылок и триггеров для навигации.

Практика: создание карты; добавление точек интереса; настройка всплывающих подсказок.

Глоссарий: *map, location, landmark, information panel, zoom, navigation*.

Языковая задача: подписать объекты на карте и добавить описания на английском (“Assembly shop: here robots are built.”).

Проект: «Экскурсия по заводу» — навигация и информация о цехах (4–5 локаций).

Дополнительное задание: создать интерактивную карту любого объекта и доб

авить подписи на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 4. Игра с несколькими уровнями сложности

Теория: принципы проектирования уровней; использование секций для организации контента.

Практика: создание уровней разной сложности; настройка переходов между уровнями; добавление системы очков.

Глоссарий: *level, easy, medium, hard, progress, score, checkpoint.*

Языковая задача: оформить меню выбора уровня на английском и добавить статистику (“*Level 1: Completed*”, “*Score: 100 points*”).

Проект: «Космическая миссия» —

уровни: сборка, запуск, управление (3 уровня).

Дополнительное задание: создать игру с 2 уровнями и описать правила прохождения на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Тема 5. Финальный проект.

Теория: повторение всех изученных техник и принципов.

Практика: создание комплексного технического атласа с полной интерактивностью.

Языковая задача: создать англоязычное оглавление и аннотации к каждому разделу (“*Section 1: Mechanical systems*”, “*Section 2: Electrical circuits*”).

Проект: «Технический атлас» —

10–

15 слайдов с полной интерактивностью (меню, анимации, триггеры, звук).

Дополнительное задание: подготовить финальную версию проекта и краткий глоссарий терминов на английском.

Форма аттестации/контроля: практическая работа, беседа.

Раздел 8. Итоговый контроль (2 часа)

Подведение итогов года, проверка усвоения материала через творческую деятельность – создание собственных проектов.

Тема 1. Итоговый контроль (опрос, беседа, тестирование).

Презентация и защита проектов.

«Digital Adventure: Фестиваль интерактивных игр».

Теория: правила презентации технических проектов; структура устного выступления.

Практика: репетиция презентации; ответы на вопросы; получение обратной связи.

Глоссарий: *presentation, demo, question, feedback, improvement, conclusion.*

Языковая задача: подготовить устное выступление на английском (5–7 минут), включая:

введение (*"This is my technical simulator. It shows how a robot works."*);
описание функционала (*"I used animations and triggers to make it interactive."*);
особенности проекта (*"My favorite part is the sound effects."*);
выводы (*"I learned new words: 'trigger', 'hyperlink', 'animation'."*).

Проект: «Выставка технических решений» —
демонстрация и обсуждение работ.

(Итоговый документ: сертификат «**Junior Technical Designer + English Proficiency**» при наборе 75+ баллов (из 130 возможных).)

Форма аттестации/контроля: итоговая аттестация.

РАЗДЕЛ № 5. ВОСПИТАНИЕ

Цель:

Содействие всестороннему развитию личности обучающегося через формирование технических навыков создания интерактивных игр в PowerPoint и развитие языковой компетенции на английском языке, воспитание ответственности, креативности и навыков командной работы.

Задачи:

воспитательные:

- воспитать интерес к техническому творчеству и изучению иностранных языков;
- сформировать навыки сотрудничества и взаимопомощи в коллективе;
- развить чувство ответственности за результаты своей работы и работы команды;
- привить культуру безопасного использования цифровых технологий;

развивающие:

- стимулировать познавательную активность и любознательность;
- развивать логическое и алгоритмическое мышление через создание игровых алгоритмов;
- формировать креативность и нестандартный подход к решению задач;

образовательные:

- расширить словарный запас по технической тематике на английском языке;
- отработать навыки устной презентации проектов на английском;
- научить работать в команде, распределять роли и обязанности;
- развить коммуникативные навыки, в т. ч. на английском языке;
- сформировать уважительное отношение к мнению других.

Целевые ориентиры воспитания

Личностные: инициативность, самостоятельность, ответственность, эмпатия.

Социальные: умение работать в команде, готовность к взаимопомощи, уважение к мнению других.

Познавательные: любознательность, стремление к самообразованию, критическое мышление.

Творческие: креативность, нестандартное мышление, эстетический вкус.

Языковые: владение базовой технической лексикой на английском, умение описать свой проект.

Формы и методы воспитания

Формы:

- индивидуальные консультации;
- групповые проекты и командные задания;
- мини-соревнования и конкурсы проектов;
- презентации работ перед аудиторией;
- тематические встречи и мастер-классы;
- рефлексивные круги (обсуждение итогов занятия).

Методы:

- 1) **игровые:** создание обучающих игр, викторины на английском;
- 2) **проектные:** разработка и защита интерактивных игр;
- 3) **дискуссионные:** обсуждение идей, выбор лучшего решения;
- 4) **наглядные:** демонстрация примеров, разбор ошибок;
- 5) **практические:** отработка навыков в PowerPoint, языковые упражнения;
- 6) **мотивационные:** система поощрений (грамоты, значки «Лучший программист», «Лучший оратор»);
- 7) **рефлексивные:** самооценка и взаимооценка работ, заполнение дневников достижений.

Условия воспитания

Психолого-педагогические:

- доброжелательная атмосфера на занятиях;
- учёт индивидуальных особенностей и темпа обучения;
- поддержка инициативы и творческих идей.

Организационные:

- наличие компьютерного класса с доступом в Интернет;
- обеспечение учебно-методическими материалами;
- использование интерактивного оборудования (проектор, экран).

Содержательные:

- интеграция технических и языковых задач;
- постепенное усложнение заданий;
- связь с реальной жизнью (создание игр для школьных предметов).

Социальные:

- взаимодействие с родителями (демонстрация проектов, родительские собрания);
- сотрудничество с учителями английского и информатики.

Анализ результатов

Критерии оценки воспитательной работы:

- уровень мотивации к занятиям (анкетирование в начале и конце года);
- активность на занятиях (участие в обсуждениях, инициатива);
- качество взаимодействия в группе (наблюдение, самооценка);
- самостоятельность выполнения проектов;
- прогресс в использовании английской лексики (тесты, устные ответы);
- динамика личностных качеств (ответственность, креативность).

Инструменты диагностики:

- анкеты и опросники;
- наблюдение и фиксация поведения;
- анализ портфолио проектов;
- рефлексивные листы после занятий;
- отзывы родителей и педагогов.

Периодичность:

- 1) текущий мониторинг — на каждом занятии;
- 2) промежуточный — каждые 3 месяца;
- 3) итоговый — в конце учебного года.

Календарный план воспитательной работы

П ер и од	Мероприяти е	Цель	Форма пров едения	Ожидаемый ре зультат
С е н т я б р ь	Знакомство. Анкетирован ие «Мои инт ересы»	Выявить мотивац ию, создать дове рительную атмос феру	Игра-знако мство, анке тирование	Сплочение гру ппы, определен ие стартового у ровня
О к т я б р ь	Мини-проект «Моя перв ая викторина »	Развить навыки р аботы в паре, отр аботать базовые термины на англ ийском	Парная раб ота, презент ация	Умение сотру дничать, исполь зование 10– 15 английских терминов
Н о я б р ь	Конкурс «Лу чшая анимац ия»	Стимулировать к реативность, зак репить навыки а нимации	Индивидуал ьное задани е, голосован ие	Развитие эстет ического вкуса, самостоятельн ость
Д е к аб р ь	Проект «Нов огодняя игра » (командны й)	Научить распред елять роли, работ ать в группе	Групповая р абота, защи та проекта	Навыки команд ной работы, вза имопомощь
Я н в а р ь	Мастер-клас с «Английск ий для IT-сп ециалистов»	Расширить техни ческий словарны й запас	Лекция + практикум	Знание 20+ англ ийских терми нов, увереннос ть в языке

Период	Мероприятие	Цель	Форма проведения	Ожидаемый результат
Февраль	Викторина «Знатоки PowerPoint»	Закрепить знания, развить соревновательный дух	Командная игра	Повышение мотивации, повторение материала
Март	Проект «Игра для младших классов»	Воспитать ответственность, применить навыки на практике	Групповой проект, презентация для 1–4 классов	Социальная активность, эмпатия, практическое применение знаний
Апрель	Конкурс «Лучший дизайнер слайдов»	Развить эстетический вкус, внимание к деталям	Индивидуальное задание, выставка работ	Креативность, аккуратность, самооценка
Май	Итоговая выставка проектов «Мой интерактивный мир»	Продемонстрировать достижения, получить обратную связь	Презентация игр перед родителями и педагогами	Уверенность в себе, гордость за результат, рефлексия
Июнь	Анкетирование «Чему я научился»	Оценить динамику развития, собрать отзывы	Индивидуальное анкетирование, рефлексивный круг	Анализ воспитательной работы, планирование на следующий год

Ожидаемые воспитательные результаты:

- сформированная мотивация к техническому творчеству и изучению английского;
- развитые навыки сотрудничества и коммуникации;
- ответственное отношение к выполнению задач;
- уверенность в своих силах и готовность к саморазвитию;
- практическое применение знаний для пользы школьного сообщества.

Программа может корректироваться с учётом интересов и потребностей обучающихся, а также актуальных событий (праздники, городские мероприятия).

РАЗДЕЛ № 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Прогнозируемый общий результат

По окончании курса обучающиеся будут **технически грамотными** — уверенно работать в PowerPoint, создавать интерактивные игры с ветвлениями и анимациями; **языково подготовленными** — использовать 40–50 английских терминов, описывать проекты на английском; **социально-активными** — сотрудничать в команде, презентовать идеи, давать обратную связь; **самостоятельными** — планировать работу, находить решения, исправлять ошибки; **творческими** — предлагать оригинальные концепции игр, сочетать дизайн и функционал; **мотивированными** — проявлять интерес к дальнейшему развитию в IT и изучении английского.

В результате изучения программы обучающиеся будут **знать:**
в области обучения:

- интерфейс и функционал PowerPoint (вкладки *Home, Insert, Design, Transitions, Animations, Slide Master*);
- основные термины на английском языке по теме (не менее 40: *slide, layout, text box, image, shape, animation, transition, trigger, hyperlink, action button, slide master design theme* и др.);
- принципы построения логики интерактивных игр (ветвления, условия, переходы);
- правила оформления презентаций (композиция, цветовая гамма, читаемость текста);
- основы безопасной работы с цифровыми ресурсами и авторским правом;

в области воспитания:

- правила работы в коллективе и этика общения;
- важность ответственности за результат своей работы и работы команды;
- ценность непрерывного самообразования и развития навыков;
- основы цифровой этики и безопасного поведения в сети.

В результате изучения программы обучающиеся будут **уметь:**
в области обучения:

- создавать и сохранять презентации в формате .pptx;
- добавлять и форматировать объекты на слайде (текст, изображения, фигуры, таблицы);
- настраивать анимации и переходы между слайдами;
- использовать триггеры для интерактивности;
- создавать гиперссылки и кнопки действий (*action buttons*) для навигации;
- разрабатывать простые интерактивные игры (викторины, тренажёры, квесты) из 5–10 слайдов;
- применять шаблоны оформления (*Slide Master*) для единого стиля;

- описывать процесс создания игры на английском языке (3–7 предложений);
- находить и использовать готовые шаблоны и ресурсы для презентаций;
- презентовать свой проект перед аудиторией, отвечать на вопросы;

в области воспитания:

- сотрудничать с товарищами, распределять роли и обязанности в группе;
- выслушивать и уважать мнение других, конструктивно обсуждать идеи;
- проявлять инициативу и предлагать оригинальные решения;
- давать и принимать обратную связь без обид и конфликтов;
- планировать время и распределять задачи для выполнения проекта в срок;
- мотивировать себя и других на достижение целей;
- представлять результаты работы публично, отвечать за качество проекта.

В результате изучения программы обучающиеся **смогут:**

в области обучения:

- собрать своё портфолио из 35 готовых интерактивных проектов (викторина, тренажёр, мини-игра);
- создать набор шаблонов и заготовок для быстрого создания презентаций;
- составить глоссарий технических терминов на русском и английском языках (из 40–50 слов);
- освоить навыки работы с онлайн-ресурсами для поиска идей и инструкций (Slidesgo, Genially и т.д.);
- приобрести опыт участия в мини-конкурсах и выставках проектов;

в области воспитания:

- развивать мотивацию к техническому творчеству и изучению английского языка;
- чувствовать уверенность в своих силах и готовность к экспериментам;
- чувствовать ответственность за выполнение заданий и соблюдение сроков;
- проявлять эмпатию и готовность помочь товарищу;
- развивать эстетический вкус и стремление к качественному оформлению работ;
- развивать культуру общения на русском и английском языках в профессиональном контексте;
- осознавать ценности цифровых навыков для будущей профессии.

Требования к результатам освоения базовой образовательной программы структурируются по ключевым задачам, отражающим индивидуальные, общественные и государственные потребности, и включают личностные, метапредметные и предметные результаты.

Предметные результаты:

в области обучения:

- знание интерфейса и основных функций PowerPoint;
- владение терминологией на английском языке;

- умение создавать и редактировать слайды, добавлять и форматировать объекты (текст, изображения, фигуры);
- навык настройки анимаций и переходов между слайдами;
- способность использовать триггеры и гиперссылки для создания интерактивности;
- умение проектировать логику интерактивных игр (ветвления, условия, обратная связь);
- навык создания мини-игр (викторины, тренажёры) из 5–10 слайдов;
- владение приёмами оформления единого стиля презентации через Slide Master;
- умение описывать процесс создания игры на английском языке (3–7 предложений);
- навык презентации проекта перед аудиторией с использованием технической лексики;

в области воспитания:

- осознание важности соблюдения авторских прав при использовании чужих изображений и шаблонов;
- понимание норм безопасного поведения в сети при поиске ресурсов и публикации работ;
- воспитание аккуратности и внимания к деталям при оформлении проектов;
- формирование привычки проверять работоспособность всех элементов игры перед презентацией;
- развитие чувства гордости за созданный продукт и уважения к труду других.

Личностные результаты:

в области обучения:

- формирование самооценки и уверенности в своих силах;
- развитие креативности и нестандартного мышления;
- понимание ценности цифровых навыков и английского языка для будущей карьеры;
- развитие мотивации к обучению и познанию нового;
- формирование учебно-познавательных мотивов: желание освоить новые инструменты и лексику;
- освоение навыков самообразования: поиск видеоуроков, инструкций, шаблонов для самостоятельного развития;
- понимание практической ценности изучаемых навыков (создание портфолио, участие в конкурсах);
- формирование установки на непрерывное саморазвитие в области IT и английского языка;

в области воспитания:

- развиты самостоятельность и ответственность за результаты своей работы;
- осознание связи между усилиями и результатом;

- формирование этических принципов (уважение к труду других, соблюдение авторских прав);
- сформировано уважительное отношение к мнению других, умение принимать критику и конструктивно её использовать;
- воспитание гражданской позиции и патриотизма через создание игр на темы российской культуры, истории, природы (с описанием на английском);
- развитие нравственно-этической ориентации: соблюдение норм честности (не копировать чужие работы без указания авторства);
- формирование эстетического вкуса при выборе цветовой схемы, шрифтов, изображений для слайдов;
- становление внутренней позиции обучающегося как активного создателя цифрового контента;
- воспитание трудолюбия и целеустремлённости: готовность тратить время на отладку и улучшение проекта;
- развитие чувства ответственности за свой вклад в коллективные проекты и за представление результатов перед аудиторией.

Метапредметные результаты – это освоенные обучающимися универсальные способы деятельности, которые применяются как в учебном процессе, так и в реальных жизненных ситуациях. В программе «Слайд-лаборатория» они развиваются через проектную деятельность по созданию игр, тренажёров, симуляторов, интерактивных презентаций

У обучающихся будут сформированы **универсальные учебные действия**, а именно:

Регулятивные УУД в области обучения:

- целеполагание: постановка учебных и проектных задач («Сегодня я настрою анимации для трёх слайдов»);
- планирование: разбиение работы на этапы, составление графика выполнения проекта;
- прогнозирование: оценка времени на реализацию идеи, предвидение возможных трудностей;
- контроль: проверка работоспособности гиперссылок, анимаций, триггеров;
- коррекция: выявление и исправление ошибок в проекте (неработающая кнопка, опечатка в тексте на английском);
- оценка: анализ результатов, рефлексия («Что получилось? Что можно улучшить?»);
- саморегуляция: преодоление трудностей, поиск альтернативных решений, переключение между задачами;

Регулятивные УУД в области воспитания:

- воспитание ответственности за соблюдение сроков выполнения этапов проекта;
- формирование самодисциплины: выполнение плана работы без постоянного контроля педагога;

- развитие воли и настойчивости — доведение начатого дела до конца, даже если возникли сложности;
- становление умения адекватно воспринимать критику и использовать её для улучшения проекта;
- воспитание чувства гордости за качественно выполненную работу и завершённый проект;
- формирование привычки к самоанализу: осознание своих сильных и слабых сторон в работе с PowerPoint и английским языком.

Познавательные УУД в области обучения:

- умение ставить цели и задачи проекта;
- способность анализировать задачу и выделять ключевые этапы её решения;
- навык поиска и отбора информации (шаблоны, инструкции, примеры);
- развитие алгоритмического и логического мышления при построении ветвлений игры;
- умение сравнивать варианты решений и выбирать оптимальный;
- способность критически оценивать результаты своей работы и вносить улучшения;
- формирование навыков проектной деятельности (от идеи до презентации);

Познавательные УУД в области воспитания:

- формирование познавательного интереса к изучению IT-инструментов и английского языка;
- воспитание осознанного отношения к информации (проверка источников, соблюдение авторских прав);
- развитие критического мышления: оценка надёжности онлайн-ресурсов, анализ чужих проектов;
- становление привычки проверять и перепроверять результат (работоспособность всех элементов игры);
- воспитание аккуратности и внимания к деталям при оформлении слайдов и текстов на английском языке;
- формирование этического отношения к цифровому контенту (уважение к авторским правам, корректное цитирование).

Коммуникативные УУД в области обучения:

- умение чётко формулировать мысли на русском и английском языках;
- навыки устной презентации проекта (описание концепции, технических решений);
- способность задавать уточняющие вопросы и слушать ответы;
- работа в команде: распределение ролей, согласование идей, совместное принятие решений;
- ведение конструктивного диалога при обсуждении проектов;
- использование профессиональной лексики на английском (“I used a trigger for this button.”, “The game has three levels.”);

- представление результатов работы перед аудиторией (одноклассники, родители, педагоги);

Коммуникативные УУД в области воспитания:

- воспитание уважительного отношения к мнению других, готовность учитывать разные точки зрения;
- развитие эмпатии и взаимопомощи: оказание поддержки товарищам в решении технических проблем;
- формирование культуры общения в цифровой среде (правила переписки в чате группы, этика обсуждения проектов);
- становление навыков публичного выступления: преодоление страха перед аудиторией, уверенность в себе;
- воспитание толерантности и открытости к идеям других, даже если они отличаются от собственных;
- развитие навыков конструктивной критики: умение давать и принимать замечания без обид, с фокусом на улучшение проекта.

Данная система планируемых результатов УУД обеспечивает комплексное развитие обучающегося. В области обучения формируются практические навыки работы с PowerPoint и англоязычной терминологией, а в области воспитания — личностные качества и социальные компетенции, необходимые для успешной самореализации в современном цифровом мире.

РАЗДЕЛ № 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Разработка и реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Слайд-лаборатория» осуществляется педагогом дополнительного образования, который соответствует требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

Основная цель вида профессиональной деятельности: организация деятельности обучающихся по усвоению знаний, формированию умений и компетенций; создание педагогических условий для формирования и развития творческих способностей, удовлетворения потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, укреплении здоровья, организации свободного времени; обеспечение достижения обучающимися нормативно установленных результатов освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Материально-техническое обеспечение

Образовательный процесс по программе осуществляется в помещении для занятий, который соответствует санитарно-гигиеническим нормам.

Общее лабораторное оборудование – это помещение классного типа (учебный кабинет) с партами, стульями, тумбой, шкафами, полками, стеллажами, электророзеткой, а также: вешалкой, мусорным ведром, и расходными материалами: скотч, бумага, мел.

Специальное лабораторное оборудование: ноутбуки или ПК по количеству учеников, установленный лицензионный MS PowerPoint (выше 2016 версии), выход в сеть Интернет.

Технические средства обучения: проектор, экран, ноутбук.

Общее оборудование учебного кабинета:

Стол ученический 10 шт.

Стул ученический 15 шт.

Стол учительский 1 шт.

Стул учительский 1 шт.

Шкаф для хранения материалов 1–2 шт.

Стеллаж 2–3 шт.

Классная доска (меловая) 1 шт.

Вешалка, мусорное ведро по 1 шт.

Технические средства обучения (ТСО):

Ноутбук для педагога 1 шт.

Ноутбуки для обучающихся (по количеству учеников) 5 шт.

Проектор мультимедийный 1 шт.

Экран (настенный или переносной) 1 шт.

Методическое обеспечение

Основные занятия объединения в течение учебного года проводятся в учебном кабинете МОУ ДОД ЦНТТ. Для реализации данной программы используются наглядные, словесные, игровые и практические методы обучения.

Возможно проведение мастер-классов, открытых занятий, воспитательных мероприятий.

Методическое обеспечение программы включает в себя: методическую литературу и разработки для обеспечения образовательного и воспитательного процесса (календарно-тематическое планирование, планы-конспекты занятий, годовой план воспитательной работы, сценарии воспитательных мероприятий и бесед, положения конкурсов, дидактический материал, видеоматериал и т.д.). Методическое обеспечение является приложением к программе, а также является образцом для разработки учебно-воспитательного комплекса. Оригиналы хранятся у педагога дополнительного образования в накопительных папках и используются в образовательном процессе.

Особенности организации образовательного процесса: форма обучения – очная, программа реализуется на русском языке.

Формы организации образовательного процесса: групповая, индивидуально-групповая, индивидуальная.

Педагогические технологии обучения: групповое обучение, коллективное взаимообучение, дифференцированное обучение, проектная деятельность.

Основой программы является проектно-игровая технология. Она позволяет превратить учебный процесс в целенаправленную деятельность по созданию игрового продукта.

При реализации программы применяются следующие формы проведения занятий: инструктаж, беседа, лекции (изложение теоретического материала), демонстрация электронных презентаций по определенным темам, практические занятия (самостоятельное выполнение обучающимися заданий на компьютерах), проекты (самостоятельная разработка обучающимися определённых тем). На занятиях при изучении нового материала применяются следующие методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности: словесные (лекция, беседа, дискуссия, объяснение) с использованием интерактивных материалов.

При организации практической части занятия применяются практические методы: самостоятельные работы, практические работы, творческие проекты. Обязательно используются методы стимулирования и мотивации учения обучающихся: игровая ситуация, проблемная ситуация, дискуссия, обсуждение (при изучении нового материала).

Целесообразно применять наряду с традиционными методами обучения – рассказ учителя с демонстрацией наглядности, беседа, работа по образцу, а также внедрение современных педагогических технологий, содействующих эффективному развитию творческого потенциала учащихся.

На занятиях предполагается демонстрация слайдов, мультимедийного приложения, что будет способствовать визуализации предоставляемой информации и успешному усвоению материала.

В качестве методических материалов имеются конспекты по всем изучаемым темам, инструкционные карты проведения практических работ, видео по изучаемым темам.

Технологии, используемые в программе.

В образовательном процессе на занятиях применяются следующие педагогические технологии:

Игровые технологии - объединяют достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр. Их основная цель - обеспечение личностно-деятельного характера усвоения знаний, умений, навыков. Основным механизмом реализации являются *методы вовлечения детей в творческую деятельность*.

Технологии дифференцированного обучения - ставят своей целью создание оптимальных условий для выполнения задатков, развития интересов и способностей обучающихся. Механизмом реализации являются *методы индивидуального обучения*.

Технологии личностно-ориентированного обучения представлены организацией воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёт особенностей его индивидуального развития, отношение к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса.

Информационные технологии - все технологии, которые используют специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео-, теле - средства обучения.

Здоровье сберегающие технологии - создание комплексной стратегии улучшения здоровья обучающихся, разработка системы мер по сохранению здоровья детей и выработка знаний и навыков, которыми должен овладеть ребёнок.

Технологии проблемного обучения - ставят своей целью развитие познавательной активности и творческой самостоятельности детей. Механизмом реализации являются *поисковые методы, приёмы постановки познавательных задач*, которые они выполняют, используя имеющиеся у них знания и умения.

Программа построена на принципах:

Доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности обучающихся, один и тот же материал по-разному преподаётся, в зависимости от возраста и субъективного опыта обучающихся. Материал располагается от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время.

Наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются как наглядные материалы, так и обучающие программы.

Сознательности и активности – для активизации деятельности обучающихся используются такие формы обучения, как занятия-игры, конкурсы, совместные обсуждения поставленных вопросов и дни свободного творчества.

Интеграция содержания - знания английского языка, навыки работы за компьютером и основы геймдизайна объединяются в единой практической деятельности.

Кабинет мультимедиа-технологий, в котором проводятся занятия кружка, соответствует требованиям материального и программного обеспечения.

Кабинет мультимедиа-технологий оборудован согласно правилам пожарной безопасности.

Формы организации учебного занятия:

Аудиторные:

- тематические лекции, рассказы, беседы, консультации преподавателя;
- работа обучающихся в ресурсах «Интернет»;
- проектная деятельность,
- викторины, конкурсы, работа с дидактическими материалами и шаблонами игр в презентациях;
- защита и тестирование готовых проектов;
- практические занятия, презентации;
- конкурсы творческих проектов на уровне города, республики и далее;
- мастер-класс;
- контроль знаний.

Внеаудиторные:

- открытые занятия,
- воспитательные мероприятия,
- соревнования

Комплексные:

- индивидуальные и групповые проектные работы обучающихся.

В программе большое внимание уделяется таким формам проведения занятий, которые способствуют формированию и воспитанию личности:

- практические занятия (позволяют обучающимся проявить и развить свои творческие способности и способности к научной деятельности).
- теоретические занятия (способствуют развитию внимания).

В связи с этим формы организации и методы работы в программе предусмотрены разнообразные: *теоретические занятия, практические занятия, проектная и творческая деятельности.*

Содержание программы реализуется через создание на занятиях проблемных ситуаций. Теоретическая работа предусматривает подачу лекционного материала с последующим диалогом с обучающимися или работой с дидактическим материалом.

Реализация программы предусматривает следующие методы обучения и воспитания:

1. Словесные методы:

- рассказ – является словесным методом обучения, предполагает устное изложение учебного материала;
- беседа – главный метод, предполагает разговор педагога с обучающимися, организуемый с помощью продуманной системы вопросов. В ходе применения метода «беседа» используются приёмы постановки вопросов (основных, дополнительных, наводящих, приёмы обсуждения ответов и мнений обучающихся, приёмы формирования выводов из беседы);
- объяснение – монологическая форма изложения с толкованием закономерностей, раскрытием фактов, приёмов действий;
- дискуссия – способ подачи учебного материала, стимулирующий интерес, втягивающий в обсуждение проблемы.

2. Наглядные методы:

- иллюстративный метод (показ таблиц, графиков, диаграмм);
- метод демонстрации (показ фильмов, видеороликов, презентаций, опытов);
- наблюдение.

3. Практические методы:

- практическая работа;
- творческие работы;

4. *Проблемно-поисковые методы* применяются на практике с помощью словесных, наглядных и практических методов обучения. Одним из методов проблемного обучения является проблемно – поисковая беседа (создаётся ситуация, а обучающиеся решают её в ходе беседы).

Алгоритм учебного занятия:

- подготовка кабинета к проведению занятия (проветривание кабинета, подготовка техники);
- организационный момент (приветствие детей, настраивание обучающихся на совместную работу, актуализация опорных знаний);
- теоретическая часть (объявление темы занятия, цели и задач, объяснение теоретического материала);
- физкультминутка;
- практическая часть – закрепление изученного материала (выполнение упражнений и заданий по теме, создание игры);
- окончание занятия (рефлексия, подведение итогов занятия).

Во время занятий и информационно-просветительских мероприятий используются обучающие видеофильмы и ролики, мастер-классы; дидактические материалы: Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, WordArt, коллекция картинок Microsoft Office, «Клип-Арт», готовые презентации, аудио и видеозаписи на электронных носителях, Интернет-ресурсы, дополнительная литература.

Информационно-телекоммуникационное обеспечение

Включает в себя *программное обеспечение*:

- 1) Microsoft PowerPoint 2016/2019/365 или LibreOffice Impress;

- 2) браузер (Google Chrome, Mozilla Firefox, Яндекс Браузер) для доступа к онлайн-ресурсам;
- 3) офисный пакет (Word, Excel) для оформления отчётов.

Технические средства обучения общего назначения: удлинитель, компьютеры, «Интернет». При реализации программы используются следующие электронные образовательные ресурсы:

Государственные информационные ресурсы:

Официальный сайт Министерства просвещения Российской Федерации <https://edu.gov.ru/> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Официальный сайт Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым <https://monm.rk.gov.ru/ru/index> (Дата обращения: 15.02..2026 г.)

Информационно-коммуникационные педагогические платформы:

Навигатор дополнительного образования Республики Крым <https://xn--82-kmc.xn--80aafey1amqq.xn--d1acj3b/> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Образовательные порталы:

«Сферум» <https://sferum.ru/?p=start> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Инфоурок <https://infourok.ru/> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Мультиурок <https://multiurok.ru/bespalaya/files> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Урок <https://урок.рф/> (Дата обращения: 15.02.2026 г.)

Для изучения английского:

Quizlet (карточки с терминами);

British Council LearnEnglish Teens (языковые упражнения);

BBC Learning English (видеоуроки).

Представленное ресурсное обеспечение создаёт условия для эффективной реализации программы. Сочетание квалифицированного кадрового состава, современного материально-технического оснащения, продуманных методических подходов и цифровых инструментов обеспечивает достижение планируемых образовательных и воспитательных результатов.

РАЗДЕЛ № 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов:

1. Босова Л. Л. Информатика. 5–6 классы: методическое пособие. — М.: Бином, 2020.
2. Макарова Н. В. Информатика: учебник для вузов. — СПб.: Питер, 2018.
3. Методические рекомендации по организации проектной деятельности в школе / Под ред. А. Б. Воронцова. — М.: Вита-Пресс, 2022.
4. Семакин И. Г., Хеннер Е. К. Информатика. Базовый уровень. 10–11 классы. — М.: Просвещение, 2021.
5. Угринович Н. Д. Информатика и информационные технологии. Учебник для 10–11 классов. — М.: Бином, 2019.
6. Статьи из журнала «Информатика в школе» (например, выпуски за 2020–2023 гг.)

Для родителей:

1. Макки К. Цифровая грамотность для родителей. Как научить ребёнка безопасному поведению в сети. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022.
2. Полякова Т. С. Компьютер для детей. — М.: Эксмо, 2021.
3. Стивенс К. Дети и гаджеты. Как вырастить цифрового аборигена. — М.: Альпина Паблишер, 2020.

Для обучающихся:

1. Гриффин М. Создаём мультфильмы на компьютере. — М.: Эксмо, 2022.
2. Джонс Э. Дизайн для детей: учимся создавать красивые картинки. — М.: Клевер-Медиа-Групп, 2021.
3. Романова Ю. А. Мой первый компьютер. Учимся работать в Windows и Office. — М.: Наука, 2020.
4. Уилсон К. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021.
5. «PowerPoint для детей: создаём презентации шаг за шагом» (издания разных авторов)

Интернет-ресурсы:

<https://infourok.ru> (разделы «Информатика», «Внеурочная деятельность»);
<https://resh.edu.ru> (уроки по информатике с использованием PowerPoint);
<https://uchi.ru> (интерактивные задания по информатике);
<https://support.microsoft.com>

Оценочные материалы (стартовый уровень) НУЛЕВОЙ СРЕЗ

Цель: определение начального уровня технических навыков работы с PowerPoint и базовых знаний английской лексики по теме у обучающихся.

Форма проведения: письменное тестирование + практическое задание (30 минут).

Часть 1. Теоретическая (тест)

1. Как называется программа для создания презентаций, которую мы будем изучать?
 - а) Microsoft Word;
 - б) Microsoft PowerPoint;
 - в) Microsoft Excel.
2. Какой инструмент в PowerPoint используется для добавления текста на слайд?
 - а) Insert → Image;
 - б) Insert → Text Box;
 - в) Insert → Shape.
3. Что означает английское слово “*hyperlink*”?
 - а) анимация;
 - б) изображение;
 - в) гиперссылка.
4. Какое действие выполняет кнопка “*New Slide*”?
 - а) сохраняет презентацию;
 - б) запускает показ слайдов;
 - в) добавляет новый слайд.
5. Как называется эффект движения объектов на слайде?
 - а) анимация;
 - б) переход;
 - в) шаблон.
6. Что такое “*trigger*” в PowerPoint?
 - а) инструмент для рисования;
 - б) элемент, запускающий анимацию при клике;
 - в) тип шрифта.
7. Переведите на английский: «слайд».
 - а) page;
 - б) document;
 - в) slide.
8. Какой пункт меню используется для настройки анимации?
 - а) Home;
 - б) Design;
 - в) Animations.

9. Что означает фраза “*Next slide* ”?
- а) предыдущий слайд;
 - б) следующий слайд;
 - в) текущий слайд.
10. Какой формат файла используется для презентаций PowerPoint?
- а) .docx;
 - б) .pptx;
 - в) .xlsx.

Часть 2. Практическая

Задание: создайте простую презентацию из 3 слайдов по инструкции:

Слайд 1:

- заголовок: “*My Hobby*”;
- подзаголовок на английском: “*Created by [Your Name]*”;
- добавьте любое изображение (через *Insert* → *Picture*).

Слайд 2:

- вопрос на английском: “*What is your favorite sport?*”;
- 3 варианта ответа (A, B, C);
- добавьте анимацию появления для текста (вкладка *Animations*).

Слайд 3:

- текст: “*Thank you for watching!*”;
- настройте переход между слайдами (*Transitions*).

Критерии оценивания

Теоретическая часть (максимум 10 баллов):

- каждый правильный ответ — 1 балл;
- максимум — 10 баллов.

Практическая часть (максимум 15 баллов):

Слайд 1 (максимум 5 баллов):

- заголовок “*My Hobby*” — 1 балл;
- подзаголовок с именем — 1 балл;
- изображение добавлено — 2 балла;
- общее оформление (читаемость, расположение) — 1 балл.

Слайд 2 (максимум 6 баллов):

- вопрос “*What is your favorite sport?*” — 2 балла;
- 3 варианта ответа — 2 балла;
- анимация появления текста — 2 балла.

Слайд 3 (максимум 4 балла):

- текст “*Thank you for watching!*” — 2 балла;
- настроен переход между слайдами — 2 балла.

Шкала итоговой оценки:

23–25 баллов — высокий уровень

(знаком с основами PowerPoint, владеет базовой английской лексикой);

16–22 балла — средний уровень

(имеет базовые навыки, но допускает ошибки в терминах или выполнении заданий);

8–15 баллов — низкий уровень

(знаком с программой поверхностно, лексика ограничена);

0–7 баллов — начальный уровень

(минимальные или нулевые навыки работы с PowerPoint и английской лексикой по теме).

Интерпретация результатов для педагога

Высокий уровень: предложить усложнённые задания (работа с триггерами, ветвлениями) уже на первых занятиях.

Средний уровень: уделить внимание отработке терминов и базовых функций PowerPoint.

Низкий уровень: начать с подробного разбора интерфейса и простых операций.

Начальный уровень: организовать дополнительные консультации или мини-группы для освоения азов.

(Результаты среза помогут адаптировать программу под реальные возможности группы и обеспечить дифференцированный подход к обучению.)

ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

Задание 1. Базовые инструменты PowerPoint (после 3–4 занятий)

Форма: тест + мини-практикум.

Время: 20 минут.

Теоретическая часть (тест):

1. Как добавить новый слайд?
 - а) File → New;
 - б) Home → New Slide;
 - в) Insert → Slide.
2. Какой пункт меню отвечает за анимацию объектов?
 - а) Design;
 - б) Transitions;
 - в) Animations.
3. Переведите на английский: «гиперссылка».
 - а) animation;
 - б) transition;
 - в) hyperlink.
4. Что такое “trigger”?
 - а) тип шрифта;
 - б) объект, запускающий анимацию при клике;
 - в) вид перехода.
5. Какой формат файла используется для презентаций?
 - а) .docx;
 - б) .xlsx;

в) .pptx.

Практическая часть:

Создайте презентацию из 2 слайдов.

Слайд 1: заголовок “*My First Slide*”, подзаголовок “*Created by [Your Name]*”.

Слайд 2: вопрос “*What is your favorite color?*”, 3 варианта ответа (A. Red, B. Blue, C. Green), добавьте анимацию появления текста (*Fade In*).

Критерии оценивания:

- каждый правильный ответ в тесте — 1 балл (максимум 5 баллов);
- наличие заголовка и подзаголовка — 2 балла;
- вопрос и варианты ответа — 2 балла;
- анимация *Fade In* — 1 балл.

Итого максимум: 10 баллов.

Шкала:

9–10 баллов — высокий уровень;

6–8 баллов — средний уровень;

3–5 баллов — низкий уровень;

0–2 балла — начальный уровень.

Задание 2. Анимации и триггеры (после модуля 2)

Форма: практическое задание.

Время: 30 минут.

Задание: создайте интерактивную карточку с анимацией и триггером.

Слайд 1 (титульный):

- заголовок: “*Animated Card*”;
- кнопка “*Start Animation*”.

Слайд 2:

- вопрос: “*Which animal says ‘meow’?*”;
- 3 картинки животных (кошка, собака, корова);
- настройте анимацию *Appear* для каждой картинки;
- установите триггер: при клике на картинку кошки появляется текст “*Correct!*”, на других — “*Try again!*”.
- добавьте переход “*Fade*” между слайдами.

Критерии оценивания:

- титульный слайд с кнопкой — 2 балла;
- вопрос на английском — 2 балла;
- 3 изображения — 2 балла;
- анимация *Appear* — 2 балла;
- работающий триггер — 3 балла;
- переход *Fade* — 1 балл.

Итого максимум: 12 баллов.

Шкала:

11–12 баллов — высокий уровень;

8–10 баллов — средний уровень;
5–7 баллов — низкий уровень;
0–4 балла — начальный уровень.

Задание 3. Гиперссылки и навигация (после модуля 3)

Форма: создание мини-игры.

Время: 40 минут.

Задание: создайте викторину из 3 слайдов с навигацией.

Слайд 1 (титульный):

- заголовок: “*Quiz: Animals*”;
- кнопка “*Start Quiz*”.

Слайд 2 (вопрос):

- вопрос: “*Which animal lives in the ocean?*”;
- варианты: A. Lion, B. **Dolphin**, C. Elephant;
- кнопки: “*Submit*” и “*Hint*”.

Слайд 3 (обратная связь):

- текст: “*Correct!*” (если выбран Dolphin) или “*Try again!*”;
- кнопка “*Next Question*” с гиперссылкой на Слайд 2;
- кнопка “*Main Menu*” с гиперссылкой на Слайд 1.
- Настройте переходы “*Push*” между слайдами.

Критерии оценивания:

- титульный слайд — 2 балла;
- вопрос и варианты ответов — 3 балла;
- кнопки *Submit* и *Hint* — 2 балла;
- обратная связь (Correct/Try again) — 2 балла;
- гиперссылки на кнопки *Next Question* и *Main Menu* — 3 балла;
- переходы *Push* — 2 балла.

Итого максимум: 14 баллов.

Шкала:

13–14 баллов — высокий уровень;
9–12 баллов — средний уровень;
5–8 баллов — низкий уровень;
0–4 балла — начальный уровень.

Задание 4. Интеграция английского языка (в течение всего курса)

Форма: устный опрос + мини-проект.

Время: 15 минут.

Устная часть:

1. Назовите на английском 5 инструментов PowerPoint (*Insert, Animations, Transitions, Design, Home*).
2. Переведите фразы:
«добавить слайд» — “*Add slide*”;
«настроить анимацию» — “*Set up animation*”;

«создать гиперссылку» — “*Create hyperlink*”.

Практическая часть: создайте слайд с инструкцией на английском языке:

- 1) заголовок: “*How to Add a Hyperlink*”;
- 2) шаги:
Click Insert → Hyperlink;
Select the destination;
Click OK.
- 3) добавьте иллюстрацию (скриншот или схему).

Критерии оценивания:

устная часть — 5 баллов (1 балл за каждый термин/перевод);

заголовок на английском — 1 балл;

3 шага инструкции — 3 балла;

иллюстрация — 1 балл.

Итого максимум: 10 баллов.

Шкала:

9–10 баллов — высокий уровень;

6–8 баллов — средний уровень;

3–5 баллов — низкий уровень;

0–2 балла — начальный уровень.

Общие критерии оценивания для всех заданий

Высокий уровень:

- выполняет задание без ошибок;
- использует все требуемые инструменты;
- свободно оперирует английской лексикой.

Средний уровень:

- допускает 1–2 незначительные ошибки;
- выполняет 80 % требований;
- лексика освоена частично.

Низкий уровень:

- допускает 3–4 ошибки;
- выполняет 50–70 % требований;
- лексика ограничена.

Начальный уровень:

- более 4 ошибок;
- выполняет менее 50 % требований;
- лексика почти не используется.

(Результаты текущего контроля помогут оперативно скорректировать обучение, уделить внимание слабым местам и обеспечить индивидуальный подход к каждому обучающемуся.)

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Цель: оценивание уровня освоения технических навыков работы с PowerPoint и

базовых знаний английской лексики по теме у обучающихся после прохождения первых двух разделов программы.

Форма проведения: комбинированная (тест + практическое задание).

Время выполнения: 45 минут.

Часть 1. Теоретическая (тест)

1. Какой инструмент используется для настройки анимации появления объектов?
 - а) Transitions;
 - б) Animations;
 - в) Design.
2. Что означает термин “*trigger*” в PowerPoint?
 - а) тип шрифта;
 - б) вид перехода между слайдами;
 - в) объект, запускающий анимацию при клике.
3. Как добавить гиперссылку на слайд?
 - а) Insert → Image;
 - б) Insert → Hyperlink;
 - в) Animations → Add.
4. Переведите на английский: «переход между слайдами».
 - а) slide animation;
 - б) slide design;
 - в) slide transition.
5. Какой пункт меню отвечает за добавление нового слайда?
 - а) Home → New Slide;
 - б) Insert → Slide;
 - в) Design → Layout.
6. Что такое “*action button*”?
 - а) кнопка для сохранения презентации;
 - б) интерактивная кнопка с заданным действием;
 - в) инструмент для рисования.
7. Как называется эффект движения объектов на слайде?
 - а) transition;
 - б) layout;
 - в) animation.
8. Какой формат файла используется для сохранения интерактивной презентации?
 - а) .docx;
 - б) .pptx;
 - в) .xlsx.
9. Переведите фразу “*Next slide*” на русский язык.
 - а) предыдущий слайд;
 - б) текущий слайд;
 - в) следующий слайд.
10. Для чего используется вкладка “*Slide Master*”?
 - а) для добавления анимации;
 - б) для настройки переходов;

в) для создания шаблонов оформления.

Часть 2. Практическая

Задание: создайте интерактивную мини-викторину из 4 слайдов:

Слайд 1 (титульный):

- заголовок: “Quiz: Animals”;
- подзаголовок: “Created by [Your Name]”;
- добавьте фоновое изображение (животные) через *Insert* → *Picture*.

Слайд 2 (вопрос 1):

- вопрос на английском: “Which animal lives in the ocean?”;
- 3 варианта ответа (A. Lion, B. Dolphin, C. Elephant);
- выделите правильный ответ зелёным цветом;
- настройте анимацию появления текста (*Fade In*).

Слайд 3 (обратная связь):

- текст: “Correct!” (если выбран Dolphin) или “Try again!” (для других вариантов);
- добавьте кнопку “Next Question” с гиперссылкой на Слайд 4.

Слайд 4 (завершающий):

- текст: “Thank you for playing!”;
- добавьте кнопку “Restart Quiz” с гиперссылкой на Слайд 2;
- настройте переход “Fade” между всеми слайдами.

Критерии оценивания

Теоретическая часть (максимум 10 баллов):

каждый правильный ответ — 1 балл.

Практическая часть (максимум 20 баллов):

Слайд 1 (максимум 4 балла):

- заголовок “Quiz: Animals” — 1 балл;
- подзаголовок с именем — 1 балл;
- фоновое изображение — 2 балла.

Слайд 2 (максимум 6 баллов):

- вопрос “Which animal lives in the ocean?” — 2 балла;
- 3 варианта ответа — 2 балла;
- правильный ответ выделен зелёным — 1 балл;
- анимация *Fade In* — 1 балл.

Слайд 3 (максимум 5 баллов):

- текст “Correct!”/“Try again!” — 2 балла;
- кнопка “Next Question” — 1 балл;
- рабочая гиперссылка на Слайд 4 — 2 балла.

Слайд 4 (максимум 5 баллов):

- текст “Thank you for playing!” — 1 балл;
- кнопка “Restart Quiz” — 1 балл;
- гиперссылка на Слайд 2 — 2 балла;

- переход “*Fade*” между слайдами — 1 балл.

Шкала итоговой оценки:

26–30 баллов — высокий уровень

(уверенно владеет базовыми функциями PowerPoint, свободно использует английскую лексику);

19–25 баллов — средний уровень

(выполняет задания с небольшими ошибками, лексика освоена частично);

11–18 баллов — низкий уровень

(испытывает трудности с настройками анимации и гиперссылок, лексика ограничена);

0–10 баллов — начальный уровень

(минимальные навыки работы с PowerPoint, английская лексика почти не используется).

Интерпретация результатов для педагога

Высокий уровень: предложить усложнённые задания (работа с макросами, ветвлениями, счётчиками баллов).

Средний уровень: уделить внимание отработке сложных функций PowerPoint (триггеры, условия переходов) и расширению словарного запаса.

Низкий уровень: организовать дополнительные консультации или мини-группы для закрепления базовых навыков (анимация, гиперссылки).

Начальный уровень: повторить основы интерфейса PowerPoint и простые операции, использовать больше наглядных примеров.
(Результаты промежуточной аттестации помогут скорректировать программу для достижения лучших результатов к итоговому контролю.)

ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ

Цель: комплексная оценка уровня освоения технических навыков работы с PowerPoint и уровня владения английской лексикой по теме после полного прохождения программы.

Форма проведения: проектная работа + защита проекта.

Время выполнения: 90 минут (60 минут — создание проекта, 30 минут — защита).

Часть 1. Практическое задание (проект)

Задание: создайте интерактивную обучающую игру в PowerPoint на тему «*English Vocabulary Adventure*» (приключение по изучению английской лексики). Игра должна содержать 7–10 слайдов и включать следующие элементы:

Обязательные требования:

Слайд 1 (титульный):

- заголовок: “*English Vocabulary Adventure*”;
- подзаголовок: “*Created by [Your Name]*”;
- фоновое изображение по теме;
- кнопка “*Start Game*”.

Слайды 2–6 (игровые уровни):

- каждый слайд — отдельный уровень с заданием на английском языке;
- примеры заданий:
 - сопоставление слова и картинки (*“Match the word and the picture”*);
 - выбор правильного перевода (*“Choose the correct translation”*);
 - заполнение пропусков (*“Fill in the gaps”*);
- 3–4 варианта ответа на каждом уровне;
- использование триггеров для отображения правильности ответа.

Слайд 7 (обратная связь):

отображение результата (количество правильных ответов);
кнопки: *“Retry Level”* (для повторного прохождения уровня) и *“Next Level”*;
анимация появления текста и объектов.

Слайд 8 (завершающий):

итоговый счёт (*“Final Score: __/5”*);
текст: *“Congratulations! You completed the adventure!”*;
кнопка *“Play Again”* с гиперссылкой на титульный слайд;
переходы между слайдами (*Fade* или *Push*).

Дополнительные требования:

использование не менее 3 разных анимаций;
настройка триггеров для интерактивности;
единый стиль оформления (шаблон *Slide Master*);
корректная работа всех гиперссылок и кнопок.

Часть 2. Защита проекта (устная презентация)

Задание: представьте свою игру перед группой и педагогом, ответив на вопросы:

1. Кратко опишите концепцию игры на английском (3–5 предложений):
“My game is about learning English words. It has five levels...”
2. Объясните, какие технические инструменты PowerPoint вы использовали (на русском и английском):
“I used triggers for feedback, hyperlinks for navigation...”
3. Назовите 5–7 английских терминов, которые вы использовали при создании игры.
4. Расскажите, какие сложности возникли и как вы их преодолели.

Критерии оценивания

Практическая часть (максимум 25 баллов):

Структура игры (максимум 8 баллов):

- наличие всех обязательных слайдов (1–8) — 4 балла;
- логичная последовательность уровней — 2 балла;
- соответствие теме *English Vocabulary* — 2 балла.

Технические навыки (максимум 10 баллов):

- корректная работа гиперссылок — 2 балла;
- использование триггеров — 3 балла;
- анимации (не менее 3 видов) — 2 балла;
- настройки переходов между слайдами — 1 балл;

- единый стиль оформления — 2 балла.

Содержание заданий (максимум 7 баллов):

- разнообразие типов заданий (не менее 2 типов) — 3 балла;
- корректность английских формулировок — 2 балла;
- наличие обратной связи на каждом уровне — 2 балла.

Защита проекта (максимум 15 баллов):

Презентация на английском (максимум 5 баллов):

- чёткость и логичность изложения — 2 балла;
- использование 3–5 английских предложений — 2 балла;
- отсутствие грубых языковых ошибок — 1 балл.

Объяснение технических решений (максимум 5 баллов):

- грамотное описание использованных инструментов PowerPoint (на русском) — 3 балла;
- упоминание английских терминов — 2 балла.

Владение лексикой (максимум 3 балла):

- названо 5–7 английских терминов — 3 балла;
- названо 3–4 термина — 2 балла;
- названо менее 3 терминов — 1 балл.

Ответы на вопросы (максимум 2 балла):

- полные и аргументированные ответы — 2 балла;
- частичные ответы — 1 балл.

Шкала итоговой оценки:

36–40 баллов — высокий уровень

(свободно владеет инструментами PowerPoint, уверенно использует английскую лексику, создаёт сложные интерактивные проекты);

26–35 баллов — средний уровень

(выполняет задание с небольшими ошибками, лексика освоена на базовом уровне, некоторые технические элементы требуют доработки);

16–25 баллов — низкий уровень

(испытывает трудности с настройками триггеров и анимаций, лексика ограничена, структура игры неполная);

0–15 баллов — начальный уровень

(минимальные навыки работы с PowerPoint, английская лексика почти не используется, проект требует серьёзной доработки).

Интерпретация результатов для педагога

Высокий уровень: рекомендовать участие в конкурсах цифровых проектов, предложить изучение макросов VBA в PowerPoint.

Средний уровень: организовать дополнительные занятия по сложным функциям PowerPoint (макросы, продвинутая анимация), расширить словарный запас по теме.

Низкий уровень: провести индивидуальные консультации по основам работы с PowerPoint (гиперссылки, триггеры), использовать больше практических з

аданий на отработку лексики.

Начальный уровень: повторить базовые модули программы, предложить упрощённые проекты для закрепления навыков.

Лист оценки проекта

Критерий	Баллы	Комментарии
----------	-------	-------------

Структура игры (максимально 8 баллов)		
---------------------------------------	--	--

Технические навыки (макс.10 б)		
--------------------------------	--	--

Содержание заданий (макс.7 б)		
-------------------------------	--	--

Презентация на английском (макс.5 б)		
--------------------------------------	--	--

Объяснение технических решений (макс.5 б)		
---	--	--

Владение лексикой (макс.3 б)		
------------------------------	--	--

Ответы на вопросы (макс.2 б)		
------------------------------	--	--

Итоговый балл (макс.40 б)		
----------------------------------	--	--

Подпись педагога: _____

Дата: _____

(Результаты итоговой аттестации позволят оценить эффективность программы и спланировать дальнейшее развитие обучающихся в области цифровых технологий и английского языка.)

Итоги реализации программы Фестиваль «Digital Adventure: Фестиваль интерактивных игр».

Процедура проведения фестиваля

Дата и время: [указать дату], 12:00–13:30 (90 минут)

Место проведения: компьютерный класс /
актовый зал с проектором и экраном.

Участники: обучающиеся кружка, педагоги, родители, приглашённые гости.

Цель: демонстрация достижений обучающихся, развитие навыков презентации и коммуникации на русском и английском языках, создание праздничной атмосферы.

Подготовка к фестивалю

За 2 недели:

- обучающиеся дорабатывают итоговые проекты (игры), готовят краткие описания на английском;
- педагог составляет программу фестиваля, распределяет очерёдность выступлений;
- оформляется пространство: стенд с фото этапов работы, выставка лучших скриншотов игр, доска почёта с бейджами достижений.

За 3 дня:

- репетиция выступлений, отработка тайминга (3–4 минуты на проект);
- подготовка сертификатов и грамот.

Накануне:

проверка техники (компьютеры, проектор, микрофон), загрузка проектов на общий компьютер.

Ход мероприятия

Часть 1. Открытие (15 минут)

Вступительное слово педагога (5 минут):

- приветствие гостей и участников;
- краткий обзор программы кружка и достижений группы (*“За этот год мы создали более 30 интерактивных игр, изучили 50 английских терминов...”*);
- объявление правил фестиваля: каждый участник презентует свою игру, отвечает на 1–2 вопроса.

Видео-вспоминание (5 минут):

ролик из фото и коротких видео с занятий (первые шаги, работа над проектами, мини-соревнования).

Торжественное открытие (5 минут):

символический старт —

все участники одновременно нажимают *“Start Game”* на своих презентациях (на экране — коллаж из титульных слайдов);

девиз фестиваля: *“From Ideas to Games: We Create Together!”*

Часть 2. Презентации проектов (60 минут)

Формат: каждый участник выходит к экрану, запускает свою игру и представляет её по плану (3–4 минуты):

- Название игры и тема (*“My game is called ‘English Animals Adventure’.”*).
- Цель игры (*“It helps learn animal names in English.”*).
- Описание механики (2–3 предложения на русском/английском: *“You choose the correct word. If it’s right, you see ‘Correct!’. Then you go to the next level.”*).
- Демонстрация 1–2 уровней (показ работы гиперссылок, триггеров, анимаций).
- Сложности и решения (*“I had trouble with the trigger, but I fixed it by...”*).
- Благодарность (*“Thank you for attention!”*).

Примеры проектов:

- викторина «Космические термины»;
- тренажёр «Цвета и формы на английском»;
- квест «Спасение замка» (с ветвлениями);
- игра «Найди пару: слово и картинка».

После каждой презентации:

аплодисменты зала;

1-2 вопроса от гостей или педагога (*“What animation effect did you use here?”*, «Как ты придумал эту идею?»);

отметка в оценочном листе (см. критерии ниже).

Часть 3. Награждение и рефлексия (15 минут)

Торжественное вручение сертификатов (5 минут):

- сертификаты об окончании курса «Создание интерактивных игр»;
- грамоты в номинациях:
 - “*Best Game Design*” (лучший дизайн);
 - “*Most Creative Idea*” (самая оригинальная идея);
 - “*Perfect English Presentation*” (лучшее выступление на английском);
 - “*Team Player*” (за вклад в командную работу);
 - “*Technical Master*” (сложная механика игры).

Рефлексия «Моё приключение» (5 минут):

- каждый участник получает стикер и пишет на нём 1 слово-впечатление (“*fun*”, “*challenge*”, «творчество», «дружба»);
- стикеры прикрепляются к плакату «Digital Adventure Wall».

Общее фото (5 минут):

участники с планшетами/ноутбуками, на экранах — титульные слайды их игр;
девиз на баннере: “*We are creators of digital worlds!*”

Часть 4. Неформальное общение (10 минут)

гости и родители пробуют игры на компьютерах;

участники делятся впечатлениями, обмениваются контактами;

фуршет с тематическими угощениями («Байт-печенье», «Пиксель-фруктовый сок»).

Критерии оценки проектов

Критерий	Максимум баллов	Описание
Техническая реализация	5	Корректность работы гиперссылок, анимаций, триггеров
Логика игры	4	Чёткость правил, отсутствие ошибок в ветвлениях
Дизайн	3	Единый стиль, читаемость текста, эстетика
Английский язык	4	Грамотность описания, использование терминов (3–5 слов)
Презентация	4	Уверенность, чёткость речи, ответы на вопросы
Итого	20	

Шкала оценок:

18–20 баллов — диплом I степени;

14–17 баллов — диплом II степени;

10–13 баллов — диплом III степени;

менее 10 баллов — сертификат участника.

Техническое обеспечение

- 1) компьютеры с PowerPoint (заранее загружены проекты);
- 2) проектор и экран;
- 3) микрофон (для больших залов);

- 4) принтер для сертификатов;
- 5) фотокамера/смартфон для съёмки.

Материалы

- 1) сертификаты и грамоты;
- 2) стикеры и маркеры для рефлексии;
- 3) бейджи с именами участников;
- 4) баннер для фотозоны;
- 5) угощения для фуршета.

Роли организаторов

Ведущий (педагог): открывает и закрывает фестиваль, объявляет номинации, координирует выступления.

Технический помощник: переключает презентации, следит за таймингом.

Фотограф: фиксирует моменты фестиваля.

Волонтёры (старшие ученики): помогают гостям ориентироваться, раздавать материалы.

Ожидаемые результаты:

- обучающиеся демонстрируют уверенные навыки создания и презентации интерактивных игр;
- повышается мотивация к дальнейшему изучению PowerPoint и английского языка;
- формируется чувство гордости за достижения и командный дух;
- родители и гости видят практическую пользу программы.

(Фестиваль станет ярким завершением курса, подчеркнёт индивидуальный вклад каждого участника и вдохновит на новые цифровые проекты!)

Методические материалы

Конспект занятия

Тема: «Создание викторины с ветвлениями»

Продолжительность: 95 минут.

Цель: изучение создания интерактивной викторины с ветвлением в PowerPoint (логика переходов: *Correct* → *Next Level*, *Incorrect* → *Retry*).

Задачи:

- 1) изучить принципы построения ветвлений в интерактивных презентациях;
- 2) научиться настраивать гиперссылки для переходов между слайдами;
- 3) закрепить англоязычную лексику по теме *quiz design*;
- 4) создать мини-викторину из 3 вопросов с обратной связью.

Оборудование:

- компьютеры с PowerPoint (интерфейс на английском);
- проектор и экран для демонстрации;
- раздаточные материалы: глоссарий, шаблон викторины, инструкция по шагам;
- карточки с вопросами и вариантами ответов;
- стикеры для рефлексии.

Глоссарий: *question, answer, correct, incorrect, next, retry, feedback, score, submit, hint.*

Планируемые результаты

предметные:

- знают принцип ветвления в интерактивных презентациях;
- умеют создавать слайды с вопросами и ответами;
- владеют навыками настройки гиперссылок для переходов между слайдами;
- могут протестировать и отладить викторину.

метапредметные (ууд):

познавательные: анализируют структуру викторины, выделяют существенные признаки, строят логические рассуждения;

регулятивные: планируют работу, контролируют выполнение этапов, корректируют ошибки;

коммуникативные: взаимодействуют в парах, задают уточняющие вопросы, представляют результат;

личностные: проявляют интерес к техническому творчеству, оценивают свои возможности, развивают волю при преодолении трудностей;

языковые:

- используют базовую лексику по теме викторины на английском языке;
- составляют простые фразы для обратной связи ("*Correct!*", "*Try again!*");
- описывают свой проект на английском (3–4 предложения).

Ход занятия

1. Вводная часть (10 минут)

Приветствие и постановка цели (3 минуты):

- преподаватель приветствует участников;
- озвучивает цель и задачи занятия;

- демонстрирует примеры готовых викторин (2–3 слайда с переходами).

Мотивация (4 минуты):

- обсуждение, где могут пригодиться навыки создания викторин (обучение, тестирование, игры);
- краткий опрос: «Кто играл в интерактивные викторины? Что вам понравилось?»;
- мини-игра «Угадай тему»: участники задают вопросы «да/нет», чтобы угадать тему викторины (например, «Космос», «Животные»).

Повторение терминов (3 минуты):

- участники по очереди читают и переводят слова из глоссария;
- примеры фраз: “*This is a question.*”, “*Choose the correct answer.*”, “*Click ‘Next’ to continue.*”

2. Теоретическая часть (15 минут)

Объяснение принципа ветвления (5 минут):

1) схема на экране:

Вопрос → Ответ → Если *Correct* → Следующий вопрос
→ Если *Incorrect* → Повтор вопроса / Подсказка

2) демонстрация на примере: слайд с вопросом «What is the capital of France?» и вариантами «Paris», «London», «Berlin».

Обзор инструментов PowerPoint (7 минут):

Insert → *Shapes* — создание кнопок;

Insert → *Text Box* — добавление вопросов и ответов;

Insert → *Hyperlink* — настройка переходов;

Slide Sorter — проверка структуры презентации.

Демонстрация готового примера (3 минуты):

- преподаватель показывает мини-викторину (3 вопроса) и тестирует её вместе с группой;
- акцент на логике переходов и обратной связи (“*Correct! Next question.*” / “*Try again!*”).

3. Практическая часть (45 минут)

Шаг 1. Создание структуры (5 минут):

открыть PowerPoint, создать 7 слайдов:

слайд 1 — титульный (“*My Quiz*”);

слайды 2–4 — вопросы (по 1 вопросу на слайд);

слайд 5 — сообщение “*Correct! Well done!*”;

слайд 6 — сообщение “*Incorrect. Try again!*”;

слайд 7 — итоговый результат (“*Quiz completed! Your score: __*”).

Шаг 2. Оформление вопросов (10 минут):

на слайдах 2–4 добавить:

- вопрос на английском (“*What is the largest planet in the Solar System?*”);
- 3 варианта ответа (“*A) Earth*”, “*B) Jupiter*”, “*C) Mars*”);
- кнопки “*Submit*” и “*Hint*”.
- использовать инструменты *Shapes* и *Text Box*;
- выравнивать объекты с помощью *Align* (вкладка *Home*).

Шаг 3. Настройка гиперссылок (20 минут):

- выделить вариант ответа “Jupiter” → Insert → *Hyperlink* → *Place in This Document* → *Slide 5 (Correct)*;
- выделить остальные варианты → *Hyperlink* → *Slide 6 (Incorrect)*;
- настроить кнопку “Hint” →
переход на слайд с подсказкой (можно добавить текст “Think about gas giants.”)
;
- на слайде 5 (“Correct!”) добавить кнопку “Next Question” →
ссылка на следующий вопрос;
- на слайде 6 (“Incorrect!”) добавить кнопку “Retry” →
возврат к текущему вопросу.

Шаг 4. Тестирование и доработка (10 минут):

- 1) перейти в режим слайд-шоу (*Slide Show* → *From Beginning*);
- 2) проверить все переходы:
 - правильные ответы должны вести на “Correct”;
 - неправильные — на “Incorrect”;
 - кнопка “Hint” должна показывать подсказку;
 - исправить ошибки (если есть).

4. Физкультминутка (5 минут)

«Космический полёт»:

встать, руки в стороны (“We are astronauts!”);
шаги на месте (“Walking on the Moon”);
повороты туловища (“Looking for planets”);
приседания (“Preparing for take-off”);
прыжки (“Blast off!”);
сесть за компьютер (“Back to work!”).

Каждая команда сопровождается английской фразой, которую повторяют участники.

5. Языковая практика и презентация проектов (10 минут)

- 1) участники по очереди запускают свои викторины на проекторе;
- 2) зачитывают 1 вопрос и 1 ответ на английском;
- 3) преподаватель и группа дают обратную связь (“Good job!”, “Nice design!”);
- 4) примеры фраз для обратной связи:
“Good job! You answered correctly.”
“Don’t worry, try one more time.”
“Your score is 2 out of 3. Well done!”

6. Рефлексия и подведение итогов (10 минут)

Обсуждение:

- что было самым сложным?
- какие инструменты PowerPoint оказались полезными?
- где можно применить викторину (школа, кружок, семья)?

Самооценка: участники заполняют таблицу:

Критерий	Оценка (1–5)	Комментарий
----------	--------------	-------------

Критерий	Оценка (1–5)	Комментарий
----------	--------------	-------------

Понимание логики ветвления

Умение настраивать гиперссылки

Использование английской лексики

Обратная связь от преподавателя:

- похвала за успехи;
- рекомендации по улучшению (например, добавить анимацию, звук);
- предложение усложнить викторину дома (добавить таймер, счётчик баллов).

Рефлексия на стикерах:

зелёный — «Мне всё понятно, хочу создавать более сложные викторины»;

жёлтый — «Были трудности, но я справился»;

красный — «Мне нужна помощь».

Дополнительное задание (при необходимости):

Доработать викторину:

- добавить 2 новых вопроса на английском;
- включить анимацию для правильных/неправильных ответов;
- оформить титульный слайд с названием и автором (*“Author: [Name]”*).

Подготовить устный рассказ на английском (3–4 предложения) о своей викторине:

“My quiz is about space. It has 5 questions.”

“I used hyperlinks to make it interactive.”

“The hardest part was setting up the buttons.”

Критерии оценки мини-проекта

Технические навыки (максимум 5 баллов):

корректная работа гиперссылок;

логичная структура викторины;

использование минимум 3 инструментов PowerPoint.

Языковые навыки (максимум 5 баллов):

грамотность вопросов и ответов на английском;

наличие обратной связи на английском (*“Correct”, “Try again”*);

чёткость устного описания проекта.

Креативность (максимум 3 балла):

оригинальное оформление слайдов (использование тематических фонов, иконок);

наличие дополнительных элементов (анимация появления ответов, звуковые эффекты при правильных/неправильных ответах);

нестандартная подача вопросов (использование изображений вместо текста, загадки).

Самостоятельность (максимум 2 балла):

выполнение задания без постоянной помощи преподавателя;

самостоятельное исправление ошибок при тестировании.

Общая максимальная оценка: 15 баллов.

Раздаточные материалы

1. Глоссарий с переводом:

question — вопрос;

answer — ответ;

correct — правильный;

incorrect — неправильный;

next — следующий;

retry — повторить;

feedback — обратная связь;

score — счёт, баллы;

submit — подтвердить, отправить;

hint — подсказка.

2. Шаблон структуры викторины:

Слайд 1: “*Welcome to My Quiz!*” (титульный слайд).

Слайд 2: “*Question 1: ...*” + 3 варианта ответа + кнопки “*Submit*” и “*Hint*”.

Слайд 3: “*Correct! Next question?*” + кнопка “*Next*”.

Слайд 4: “*Incorrect. Try again!*” + кнопка “*Retry*”.

Слайд 5: “*Quiz completed! Your score: __*” + кнопка “*Play again*”.

3. Инструкция по настройке гиперссылок (пошагово):

Выделите правильный ответ.

Перейдите в *Insert* → *Hyperlink*.

Выберите *Place in This Document*.

Укажите слайд с сообщением “*Correct!*”.

Повторите для неправильных ответов, указав слайд “*Incorrect!*”.

Настройте кнопки “*Next*” и “*Retry*” аналогичным образом.

4. Примеры вопросов для вдохновения:

“*What is the largest planet in the Solar System?*”

A) Earth;

B) Jupiter;

C) Mars.

“*How many sides does a triangle have?*”

A) 2;

B) 3;

C) 4.

“*Which animal is the fastest on land?*”

A) Cheetah;

B) Lion;

C) Elephant.

Варианты дифференциации задания

Для начинающих:

использовать готовый шаблон викторины;
создать викторину из 2 вопросов;
ограничиться базовыми настройками гиперссылок без анимации.

Для продвинутых:

добавить счётчик баллов (с помощью текстовых полей);
включить анимацию для правильных/неправильных ответов;
добавить звуковые эффекты (“*Correct!*” — аплодисменты, “*Incorrect!*” — звук ошибки);
создать 4–5 вопросов с усложнёнными вариантами ответов.

Для экспертов:

реализовать таймер обратного отсчёта на каждом вопросе;
добавить слайд с таблицей рекордов (ввести имя игрока);
использовать VBA-макросы для подсчёта баллов (по возможности);
создать многоуровневую викторину (3 уровня сложности).

Методические рекомендации для преподавателя

Во время практической части:

обходите рабочие места, помогая индивидуально;
задавайте уточняющие вопросы: “*Which slide should this button link to?*”, “*How will the user know their answer is correct?*”;
поощряйте взаимопомощь между участниками.

При тестировании:

попросите каждого участника запустить свою викторину на проекторе;
проверьте логику переходов: правильные ответы → “*Correct*”, неправильные → “*Incorrect*”;
обратите внимание на оформление и читаемость текста.

При рефлексии:

подчеркните успехи каждого участника;
укажите 1–
2 момента для улучшения (например, “*Add more animations to make it more engaging.*”);
предложите идеи для развития проекта дома.

Дополнительные задания для практики (на выбор)

Викторина «Английский алфавит»:

вопросы: “*Which letter comes after ‘A’?*”, “*How many letters are in the alphabet?*”;
используйте изображения букв вместо текста.

Викторина «Цвета»:

покажите цветные круги и спросите “*What color is this?*”;
добавьте варианты ответов на английском.

Викторина «Цифры»:

покажите число и попросите выбрать слово (“5” → “*five*”);
включите простые математические примеры (“ $2 + 3 = ?$ ”).

Викторина «Животные»:

покажите фото животного и спросите “*What animal is this?*”;
добавьте подсказки (“*It lives in the jungle and has stripes.*”).

Завершение занятия

Заключительное слово преподавателя:

поблагодарите участников за работу;
отметьте общие достижения группы (“*Today we learned how to create interactive quizzes with branching logic.*”);
напомните о домашнем задании и сроках сдачи;
анонсируйте следующую тему (“*Next time we’ll learn how to add sound effects to our projects!*”).

Прощание:

участники встают, делают глубокий вдох и выдох;
хором говорят “*Thank you! See you next time!*”;
преподаватель отвечает “*Good job today! Have a great day!*”.

Список технических требований

Для преподавателя:

компьютер с PowerPoint и проектором;
доступ к интернету (для демонстрации примеров);
распечатанные глоссарии и инструкции.

Для участников:

компьютеры с PowerPoint (версия 2016+);
наушники (если планируется добавление звука);
доступ к файлам шаблона викторины.

Воспитательное мероприятие

Тема: «Безопасность в интернете»

Продолжительность: 90 минут.

Цель: формирование у обучающихся осознанного и безопасного поведения в сети Интернет, развитие критического мышления при работе с онлайн-контентом.

Задачи:

- познакомить с основными угрозами в сети;
- обучить правилам безопасного поведения;
- развить навыки распознавания подозрительных ситуаций;
- сформировать ответственное отношение к личной информации;
- отработать практические навыки защиты данных.

Оборудование:

- компьютеры/ноутбуки с доступом в Интернет (для демонстрации);
- проектор и экран;
- раздаточные материалы: памятки, карточки с ситуациями;
- флипчарт или доска;
- маркеры.

Планируемые результаты

личностные:

- осознание ценности личной информации;
- готовность соблюдать правила безопасности;
- эмпатия к жертвам кибербуллинга.

метапредметные (ууд):

познавательные: анализируют ситуации, выделяют признаки угроз, делают выводы.

регулятивные: планируют действия в онлайн-среде, контролируют риски.

коммуникативные: аргументируют мнение в группе, задают уточняющие вопросы.

личностные: оценивают свои действия, развивают волю при отказе от рискованного поведения.

предметные:

- знают основные угрозы в сети;
- умеют распознавать фишинговые письма и подозрительные ссылки;
- владеют навыками создания надёжных паролей;
- понимают важность настройки приватности.

Ход мероприятия

1. Вводная часть (10 минут)

Приветствие и мотивация (5 минут):

- ведущий приветствует участников, создаёт доверительную атмосферу;
- проводит мини-опрос: «Как часто вы пользуетесь Интернетом? Для чего?»;
- демонстрирует статистику (на экране): «80 % подростков сталкиваются с онлайн-угрозами хотя бы раз в год».

Постановка цели (5 минут):

- формулирует цель мероприятия: «Сегодня мы научимся защищаться от опасностей в сети»;
- предлагает сформулировать правила безопасного поведения вместе.

2. Теоретическая часть (20 минут)

Основные угрозы в сети (10 минут):

презентация с примерами и пояснениями:

кибербуллинг — травля в сети;

фишинг — мошеннические письма и сайты;

мошенничество — обман с деньгами или данными;

нежелательный контент — насилие, пропаганда;

утечка личных данных — раскрытие адреса, телефона, фото.

разбор реальных кейсов (без имён): «Что не так в этой ситуации?».

Правила безопасности (10 минут):

обсуждение и запись на доске/флипчарте:

1. Не сообщай незнакомцам личные данные (адрес, телефон, пароли).
2. Используй сложные пароли и меняй их раз в 3 месяца.
3. Проверяй ссылки перед кликом (наводи курсор — смотри адрес).

4. Не открывай вложения от незнакомых отправителей.
5. Сообщай взрослым о подозрительных сообщениях.
6. Настраивай приватность в соцсетях (только друзья видят твои фото).
7. Критически относись к информации — проверяй источники.

3. Практическая часть (30 минут)

Задание 1. «Распознай угрозу» (15 минут):

- участники делятся на 3–4 группы;
- каждая группа получает карточки с ситуациями (примеры ниже);
- задача: определить тип угрозы и предложить решение;
- после обсуждения — презентация результатов (1–2 минуты на группу).

Примеры карточек:

1. «Тебе написал незнакомец: „Привет, давай дружить! Пришли фото с адресом дома, я пришлю подарок.” Что делать?»
2. «Ты получил письмо: „Вы выиграли 10 000 рублей! Для получения переведи 50 0 руб.”»
3. «В чате тебя начали обзывать и угрожать. Что предпримешь?»
4. «Сайт просит ввести пароль от соцсети, но адрес странный: *vk-priz.ru.*»

Задание 2. «Создай безопасный пароль» (15 минут):

- 1) участники придумывают 3 варианта паролей:
 - слабый (объяснить, почему);
 - средний;
 - сильный (с цифрами, буквами разного регистра, символами).
- 2) обсуждают в парах, затем — общий разбор на доске.
- 3) преподаватель демонстрирует генератор паролей (онлайн-инструмент).

4. Интерактивная игра «Безопасный серфинг» (15 минут)

правила: ведущий читает ситуацию, участники поднимают карточки:

зелёная — «безопасно»;

жёлтая — «осторожно, проверь»;

красная — «опасно, не делай».

примеры ситуаций:

«Друг просит займы в соцсети, но пишет необычно кратко.» → жёлтая.

«Сайт требует логин и пароль, но адрес начинается с *https://.*» → зелёная.

«В игре предлагают бесплатный скин, но нужно ввести email и пароль.» → красная.

«Учитель прислал ссылку на учебный материал через школьный чат.» → зелёная.

после каждого ответа — краткий разбор: почему это безопасно/опасно.

5. Рефлексия и подведение итогов (15 минут)

Обсуждение (10 минут):

- что нового узнали?
- какая угроза показалась самой опасной?
- какие правила запомнились лучше всего?
- кому расскажете о том, что узнали?

Заполнение «Конверта доверия» (5 минут):

каждый участник пишет анонимный вопрос или ситуацию, которая его беспокоит;
конверты передаются ведущему —
ответы будут даны на следующем занятии или в личной беседе.

Создание коллективного плаката «Правила безопасного Интернета»:

участники рисуют символы правил (замок — пароли, щит — защита данных и т. д.);
плакат вывешивается в кабинете.

Дополнительное задание (на выбор)

Памятка для младших: создать буклет «5 правил безопасного Интернета» для учеников 1–4 классов (с рисунками).

Интервью с родителями: спросить, какие меры безопасности они используют в сети, записать 2–3 совета.

Анализ соцсетей: проверить настройки приватности в своём профиле (ВК, Telegram), сделать скриншот «до/после» и описать изменения.

Мини-сочинение: «Что я сделаю, если столкнусь с кибербуллингом?» (5–7 предложений).

Критерии оценки участия

активность в обсуждениях (максимум 3 балла);
правильность решений в практических заданиях (максимум 4 балла);
креативность при создании памятки/плаката (максимум 3 балла).

Общая максимальная оценка: 10 баллов.

Раздаточные материалы

Памятка «5 золотых правил безопасности в Интернете»:

- Не делись личными данными с незнакомцами.
- Создавай сложные пароли и храни их в надёжном месте.
- Проверяй ссылки и отправителей перед кликом.
- Сообщай взрослым о подозрительных ситуациях.
- Настраивай приватность: только друзья видят твои фото и посты.

Глоссарий:

кибербуллинг — травля, оскорбления в сети;

фишинг — попытка украсть данные через поддельные сайты/письма;

приватность — настройки видимости профиля и контента;

пароль — секретный код для входа в аккаунт;

ссылка — адрес веб-страницы.

Рекомендации для ведущего

- поддерживайте доброжелательный тон — избегайте запугивания;
- подчёркивайте, что Интернет — это инструмент, а безопасность зависит от пользователя;

- поощряйте вопросы: «Нет глупых вопросов, есть важные ответы»;
- предложите контакты для экстренной помощи (школьный психолог, горячая линия).

Завершение: ведущий благодарит участников, раздаёт памятки, напоминает о домашнем задании и следующей встрече.

Дидактический материал

Дидактические материалы Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, WordArt, коллекция картинок Microsoft Office, «Клип-Арт», готовые презентации, аудио и видеозаписи на электронных носителях, Интернет-ресурсы, дополнительная литература.

Приложение № 3

Календарно-тематическое планирование Объединение «Код презентации», группа 1-1, (расписание _____)

№	Название темы занятия	Кол-во часов	Дата по расписанию		Форма аттестации/контроля	Примечание (корректировка)
			По плану	По факту		
сентябрь						
1.	Вводное занятие. Цели и задачи объединения. Знакомство с планом работы. Проведение инструктажа по технике безопасности во время работы за компьютером. Интерфейс PowerPoint как среда разработки.	2			Нулевой срез	
2.	Создание и форматирование объектов. Инструменты: <i>Shapes, Text Box, Format Painter</i> . Выравнивание и распределение.	2			Творческая работа, беседа	
3.	Работа с изображениями и графическими элементами. Инструменты: <i>Insert Picture, Crop, Remove Background, Picture Styles</i> .	2			Творческая работа, беседа	
	Итого за месяц	6				
октябрь						
4.	Основы дизайна интерфейса. Принципы контраста, иерархии, читаемости. Инструменты: <i>Themes, Variants, Colors, Fonts</i> .	2			Творческая работа, викторина	
5.	Организация структуры презентации. Разметка слайдов, нумерация. Инструменты: <i>Slide Sorter, Section</i> .	2			Творческая работа, беседа	
6.	Сохранение и экспорт. Форматы файлов (<i>.pptx, .pdf, .mp4</i>). Резервное копирование.	2			Творческая работа, беседа	
7.	Создание управляющих элементов (кнопок). Инструменты: <i>Shapes + Hyperlink</i> . Принципы эргономики и интерфейса.	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	8				
ноябрь						
8.	Настройка гиперссылок между слайдами. Типы ссылок: <i>Slide, File, URL</i> .	2			Творческая работа, беседа	
9.	Создание многоуровневого меню. Инструменты: <i>Sections, Action Buttons</i> .	2			Творческая работа, устный опрос	

10.	Прототипирование интерфейса приложения. Принципы UX/UI.	2			Творческая работа, викторина	
11.	Создание викторины с ветвлением. Логика переходов: <i>Correct</i> → <i>Next Level</i> , <i>Incorrect</i> → <i>Retry</i> .	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	8				
декабрь						
12.	Итоговый мини-проект.	2			Промежуточ аттестация	
13.	Основы анимации объектов. Инструменты: <i>Animation Pane</i> , <i>Entrance/Exit/Emphasis effects</i> .	2			Творческая работа, викторина	
14.	Настройка параметров анимации: <i>Duration</i> , <i>Delay</i> , <i>Trigger</i> .	2			Творческая работа, опрос	
15.	Анимация пути движения (<i>Motion Paths</i>).	2			Творческая работа, опрос	
16.	Последовательная анимация и синхронизация.	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	10				
	Итого за I полугодие	32				
январь						
17.	Визуализация физических процессов.	2			Творческая работа, беседа	
18.	Итоговый проект.	2			Творческая работа, устный опрос	
19.	Основы триггеров. Инструменты: <i>Trigger</i> , <i>Animation Pane</i> .	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	6				
февраль						
20.	Создание интерактивных схем.	2			Творческая работа, беседа	
21.	Интерактивная диаграмма.	2			Творческая работа, устный опрос	
22.	Игра «Найди неисправность».	2			Творческая работа, беседа	
23.	Интерактивный тренажёр.	2			Творческая работа, опрос	
	Итого за месяц	8				
март						
24.	Итоговый проект.	2			Творческая работа, викторина	
25.	Проект «3D-модель механизма». Инструменты: <i>3D Models</i> , <i>Rotation</i> , <i>Lighting</i> .	2			Творческая работа, устный опрос	
26.	Проект «Интерактивная схема энергосистемы».	2			Творческая работа, викторина	
27.	Проект «Симулятор управления».	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	8				
апрель						

28.	Проект «Виртуальный конструктор».	2			Творческий проект, опрос	
29.	Проект «Технический квест».	2			Творческая работа, беседа	
30.	Итоговый проект.	2			Творческая работа, устный опрос	
31.	Работа со звуковыми эффектами. Инструменты: <i>Insert Audio, Triggered Sound, Volume Control</i> .	2			Творческая работа, викторина	
32.	Создание мини-игр с таймером. Инструменты: <i>Timer Animation, VBA-free logic</i> .	2			Творческая работа, устный опрос	
	Итого за месяц	10				
май						
33.	Интерактивная карта технических объектов.	2			Творческие работы, беседа	
34.	Игра с несколькими уровнями сложности.	2			Творческие работы, устный опрос	
35.	Финальный проект.	2			Творческие работы, опрос	
36.	Итоговый контроль (опрос, беседа, тестирование). Презентация и защита проектов. «Digital Adventure: Фестиваль интерактивных игр».	2			Итоговая аттестация	
	Итого за месяц	8				
	Итого за II полугодие	40				
	Итого за год	72				

**Лист корректировки
Календарно-тематического планирования
на 20__-20__ учебный год**

№ п/п	Причина корректировки	Дата	Согласование с ответственным лицом (подпись)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			

Приложение № 4

**Лист корректировки
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Слайд-лаборатория»**

Дата внесения изменений	На основании / в соответствии	Внесённые изменения (в каком разделе программы).	Кем внесены изменения Ф.И.О.