МУ «Отдел образования Ачхой-Мартановского муниципального района»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детско-юношеский центр Ачхой-Мартановского муниципального района»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол №1 от «31» августа 2026г.

Утверждена
Приказом № 75-од от
«03» сентября 2026г.
Директор
_____ И.З.Висаитов

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0085EC231193A02741695A5586AA92C327
Владелец: Висаитов Ибрагим Зайндинович
Действителен: с 21.10.2025 до 14.01.2027

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист»

Техническое направление
Уровень программы - стартовый

Возраст обучающихся 10 – 14 лет
Срок реализации 1 год

Составитель:
Марзабекова Амина Якубовна,
Педагог дополнительного образования

г. Ачхой-Мартан, 2026 г.

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в МБУ ДО «ДЮЦ Ачхой-Мартановского муниципального района»

Экспертное заключение (рецензия) №____от «___»_____202__г.

Эксперт _____ _____
(Ф.И.О.) (должность)

Раздел.1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Нормативно-правовая база к разработке дополнительных общеобразовательных программ:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 года № 678-р; (изм. от 1 июля 2025 г. № 1745-р)
-Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02 июня 2026 г. №19 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 02.06.2026 №86855) действует с 01.09.2026 до 01.09.2032;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобразования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

1.2. Направленность

Настоящая программа имеет техническую направленность и предназначена для получения обучающимися дополнительного образования в области компьютерной грамотности, а также ориентирована на обучения программированию со среды визуального программирования Kodu и порог вхождения детей в программирование.

1.3. Уровень освоения программы

Программа имеет стартовый уровень – первый год обучения, объем 144 часа.

1.4.Актуальность программы.

Актуальность программы заключается в том, что на современном этапе развития общества она отвечает запросам детей и родителей. Сфера инновационных и компьютерных технологий бежит вперед с невероятной скоростью, изучение компьютера способствует, формированию логического, алгоритмического и пространственного мышления умственному труду, решением различных задач, умением легко обходить различные задачи. Важным приоритетом образования становится поддержка и развитие инновационных компьютерных технологий. Привлечение молодежи в техническую сферу профессиональной деятельности и повышение престижа технических профессий.

1.5. Отличительные особенности программы

Настоящая программа имеет начальный уровень. Учащиеся проходят курс владения программами Microsoft Office и программирования в визуальной среде Kodu Game Lab , будут уметь создавать мультимедийные проекты, формировать логическое мышление, разрабатывать игры, не зная английского языка и не владея клавиатурным вводом информации.

1.6. Цель и задачи программы:
Формирование основ работы в среде Kodu Game Lab, развитие у обучающихся навыков в области программирования и создания научнопознавательных и творческих проектов.

Задачи программы:

Образовательные:
- дать базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и научить ребенка свободно обращаться с компьютером;
-формирование и развитие компетенций в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- научить основам алгоритмизации, объектно-ориентированного и событийного программирования, моделирования объектов, процессов и явлений, технологии параллельного программирования, организации проектной деятельности;
- создать условия для применения полученных знаний в процессе решения учебных задач и разработки творческих проектов;

Развивающие:
- развивать умение работать с информацией и медиа-средствами;
- создавать условия для развития коммуникативных умений;
- формировать логическое, математическое, творческое и техническое мышление;
- развивать интерес к практической работе на компьютере

Воспитательные:
- воспитывать культуру межличностного взаимодействия и сотрудничества, культуру поведения и общения;
- вырабатывать чувства социальной ответственности, организованности и дисциплины (в том числе и самодисциплины), ответственности;
- формировать адаптивную среду для обучающихся;
- развивать инициативность и самостоятельность при постановке и решении задач и проблем.

1.7. Категория учащихся
Данная программа направлена на обучение детей возраста с 10 до 14 лет.
Группа комплектуется из учащихся 5 – 9 классов не имеющих специальных знаний и навыков практической работы.
Зачисление осуществляется по заявлению его родителей (законных представителей).

1.8. Сроки реализации и объём программы
Срок реализации программы 1 год. Общий объём 144 часов.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.
Занятия проводятся в разновозрастных группах, численный состав группы - 15 человек
Форма организации образовательной деятельности – групповые, индивидуальные.
Виды занятий: теоретические и практические занятия.
Режим занятий: 1-й год обучения – занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа, Продолжительность занятия-45 минут, перерыв 10 минут.

1.10. Планируемые результаты освоения программы:

Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся
будут знать:
- иметь базовые знания по использованию компьютера в различных областях профессиональной деятельности и уметь свободно обращаться с компьютером;
- основы алгоритмизации, объектно-ориентированного и событийного программирования, моделирования объектов, процессов и явлений, технологии параллельного программирования, организации проектной деятельности;
- работу с информационными ресурсами (литературой, источниками в сети Интернет)
будут уметь
- применять полученные знаний в процессе решения учебных задач и разработки творческих проектов;
- работать с информацией и медиа-средствами;
- логически, математически, творчески и технически мыслить;

Метапредметные результаты освоения программы:
Обучающиеся будут
- уметь осуществлять поиск информации с использованием специальной литературы и других источников;

Личностные результаты освоения программы:
Результаты развития обучающихся:
У учащихся будут сформированы:
-Коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве с взрослыми и сверстниками;
-способность к личному самоопределению в выборе будущей профессии;
-ориентация на достижение успеха;

Результаты воспитания:
У учащихся будут сформированы:
- культура межличностного взаимодействия и сотрудничества, культура поведения и общения;
- чувства социальной ответственности, организованности и дисциплины (в том числе и самодисциплины), ответственности;
- инициативность и самостоятельность при постановке и решении задач и проблем.

Раздел 2. Содержание программы.

2.1 Учебный план

Учебный (тематический) план
1 год обучения

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1.	**Введение в программу. Командообразование**	**8**	**5**	**3**	
1.1.	Тема 1.1. Сплочение группы. Командообразование.	2	2		Наблюдение
1.2.	Тема 1.2. Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки.	2	1	1	Наблюдение
1.3.	Тема 1.3. Игры на командное взаимодействие.	2		2	Наблюдение
1.4.	Тема 1.4. Введение в программу. Инструктаж по ТБ	2	2		
	Раздел 1. Работа в Microsoft Office	**78**	**30**	**48**	
1.3.	Тема 1.4. Понятие об информации. Виды информации	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.4.	Тема 1.5. Устройство ПК, периферийные устройства, устройства ввода и вывода информации	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.5.	Тема 1.6. Операционная система Microsoft Windows.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.6.	Тема 1.7. Компьютерные вирусы и способы защиты от них	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.7.	Тема 1.8. Клавиатурный тренажер/ Путешествие по клавишам	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.8.	Тема 1.9. Текстовый редактор MS Word основные операции с документами	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.9.	Тема 1.10. Интерфейс Microsoft Word. Основные элементы управления	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.10.	Тема 1.11. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.11.	Тема 1.12. Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов).	2	1	1	Наблюдение, опрос

1.12.	Тема 1.13. Оформление документа, предварительный просмотр перед печатью и печать документа	2	**1**	1	Наблюдение, опрос
1.13.	Тема 1.14. Нумерация и ориентация страниц. Размеры страницы, величина полей. Колонтитулы.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.14.	Тема 1.15. Создание документов с использованием мастеров и шаблонов (визитная карточка, доклад, реферат).	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.15.	Тема 1.16. Параметры шрифта, параметры абзаца.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.16.	Тема 1.17. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.17.	Тема 1.18. Сохранение документа в различных текстовых форматах. Печать документа.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.18.	Тема 1.19. Проверочная работа по «Microsoft Word 2010»	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.19.	Тема 1.20. Знакомство с программой PowerPoint	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.20.	Тема 1.21. Интерфейс Microsoft PowerPoint. Основные элементы управления.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.21.	Тема 1.22. Понятие презентации. Структура презентации.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.22.	Тема 1.23. Изучение использования элементов переходов, анимации и встроенной графики.	4	**1**	3	Наблюдение, опрос
1.23.	Тема 1.24. Гиперссылки – как элементы мультимедиа, которые используем в своих документах.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.24.	Тема 1.25. Добавление в презентацию текста, изображений, аудио-, видео-файлов.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.25.	Тема 1.26. Знакомство с разработкой сюжета презентации и с правилами демонстрации презентаций.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.26	Тема 1.27. Создание разработок отдельных слайдов презентации.	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.27.	Тема 1.28. Создание презентации. Демонстрация презентации Проверочная работа по созданию презентаций в PowerPoint..	4	1	3	Наблюдение, опрос
1.28.	Тема 1.29. Табличный процессор Microsoft Excel. Интерфейс Microsoft Excel. Основные элементы управления	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.29.	Тема 1.30. Строка, столбец, ячейка. Тип данных: Число, текст, формула	4	1	3	Наблюдение, опрос

1.30	Тема 1.31. Панель инструментов и строка формул	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.31	Тема 1.32. Встроенные функции	2	1	1	Наблюдение, опрос
1.32	Тема 1.33. Построение таблиц	4	1	3	Наблюдение, опрос
	Итоговые творческие проекты в MicrosoftOffice	4		4	
2	**Раздел 2. Знакомство с Kodu Game Lab. Первые шаги**	**58**	**14**	**44**	
2.1.	Тема 2.1. Понятие программирования в Kodu. Главное меню, инструменты	2	1	1	Наблюдение, опрос
2.2.	Тема 2.2. Создание и редактирование ландшафта.	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.3.	Тема 2.3. Создание ландшафта с водоемами и облаками.	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.4.	Тема 2.4. Игра Байкер – ловец яблок	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.5.	Тема 2.5. Игра Гонки по лесу	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.6.	Тема 2.6. Написание алгоритма 3 d мира «Приветствие Kodu»	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.7.	Тема 2.7. Написание алгоритма 3 d мира «Прощание Kodu»	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.8.	Тема 2.8.Написание алгоритма 3 d мира «Физкульт - минутка»	4	1	3	Наблюдение, опрос
2.9.	Тема 2.9. Создай свою историю. Проект «Пройди на время»	4	1	3	Защита творческих проектов
2.10.	Тема 2.10. Создай свою историю. Проект «Портал»	4	1	3	Защита творческих проектов
2.11.	Тема 2.11. Создай свою историю. Проект «Ловушка на ловушке»	4	1	3	Защита творческих проектов
2.12.	Тема 2.12. Создай свою историю. Проект «Теннис»	4	1	3	Защита творческих проектов
2.13.	Тема 2.13. Создай свою историю. Проект «Американские гонки»	4	1	3	Защита творческих проектов
2.14.	Тема 2.14. Создай свою историю. Проект «Чудеса в лесу»	4	1	3	Защита творческих проектов
3.	**Итоговые творческие проекты в Kodu Game Lab.**	**4**		**4**	Защита творческих проектов
	ИТОГО:	**144**	**49**	**142**	

2.2. Содержание учебного плана:

Введение в программу. Командообразование

Тема 1.3. Сплочение группы. Командообразование.

Теория: Игры на личное и командное лидерство, взаимодействие, сплочение, взаимопомощь и поддержку, эффективную коммуникацию.

Контроль: игры

Тема 1.2. Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки.

Теория: Раскрыть сущность общения, рассмотреть его виды и формы, показать роль общения в жизни человека; познакомить с элементами культуры общения людей; научить элементарным приемам различных форм общения.

Контроль: наблюдение, игры.

Тема 1.3. Игры на командное взаимодействие.

Теория: Создать устойчивые мотивации на освоение командных игр.

Контроль: наблюдение, игры.

Раздел 1. Работа в Microsoft Office

Тема 1.4. Понятие об информации. Виды информации

Теория: Дать понятие что такое информация. Виды информации

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.5. Устройство ПК, периферийные устройства, устройства ввода и вывода информации

Теория: Дать понятие об периферийном оборудовании ПК, устройствах ввода и вывода информации.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.6. Операционная система Microsoft Windows.

Теория: Дать понятие что такое ОС. Разновидности ОС.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.7. Компьютерные вирусы и способы защиты от них

Теория: Познакомить с опасностями в интернете.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.8. Клавиатурный тренажер/ Путешествие по клавишам

Теория: Научить обращаться с клавиатурой.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.9. Текстовый редактор MS Word основные операции с документами

Теория: Запуск программы MS Word 2010. Ввод текста. Сохранение, закрытие и открытие документа. Перемещение по документу

Тема 1.10. Интерфейс Microsoft Word. Основные элементы управления

Теория: Познакомить с интерфейсом Microsoft Word**.**

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.11. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер

Теория: Научить быстрой печати.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.12. Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов).

Теория: Вставка рисунка в текст. Вставка объектов Word Art. Вставка фигуры. Создание объектов SmartArt. Создание и изменение диаграммы. Вставка снимка экрана. Вставка и изменение колонок. Добавление разрыва колонки. Добавление вертикальной линии между колонками.

Контроль:

Тема 1.13. Оформление документа, предварительный просмотр перед печатью и печать документа

Теория: Научить обращаться с готовым документом.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.14. Нумерация и ориентация страниц. Размеры страницы, величина полей. Колонтитулы.

Теория: Учить выполнять проверку правописания, вставлять номера страниц, изменять ориентацию страницы, изменять величину полей.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.15. Создание документов с использованием мастеров и шаблонов (визитная карточка, доклад, реферат).

Теория: Научить

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.16. Параметры шрифта, параметры абзаца.

Теория: ознакомить учащихся с порядком действий по форматированию, заданию параметров шрифта и абзацев в текстовой среде; научить редактировать текст в среде Microsoft Word.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.17. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.

Теория: научиться практически применять текстовый процессор для визуализации; усвоение учащимися правил создания таблиц в текстовом редакторе, а также умения их редактировать и форматировать.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.18. Сохранение документа в различных текстовых форматах. Печать документа.

Теория: познакомить учащихся с основными форматами текстовых файлов; научить производить над документом операции сохранения и печати.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.19. Проверочная работа по «Microsoft Word 2010»

Теория: закрепление, обобщение теоретических знаний учащихся о Microsoft Word 2010.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.20. Знакомство с программой PowerPoint

Теория: познакомить учащихся с программой PowerPoint

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.21. Интерфейс Microsoft PowerPoint. Основные элементы управления.

Теория: освоить интерфейс приложения Microsoft PowerPoint; иметь представление о технологии создания слайдов и презентации; овладеть способами деятельности с различными информационными объектами.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.22. Понятие презентации. Структура презентации.

Теория: рассмотреть структуру презентации и принципы создания дизайна слайдов; изучить правила создания презентации;

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.23. Изучение использования элементов переходов, анимации и встроенной графики.

Теория: знать понятия мультимедиа технологии, компьютерной презентации, интерактивности, слайда, расширения файла с презентацией; знать этапы создания презентации; уметь применять данные этапы при создании презентации, открывать презентации и запускать показ слайдов.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.24. Гиперссылки – как элементы мультимедиа, которые используем в своих документах.

Теория: обеспечить усвоение учащимися знаний об оформлении Webстраниц с помощью гиперссылок и списков различных типов; выработать умения и навыки по их применению.

Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.25. Добавление в презентацию текста, изображений, аудио-, видео-файлов.

Теория: сформировать теоретические знания по добавлению в презентацию текста , аудио-,видео-файлов; научить пользоваться ими.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.26. Знакомство с разработкой сюжета презентации и с правилами демонстрации презентаций.
Теория: Научить разрабатывать полноценный сюжет для презентации. Демонстрация презентации.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.27. Создание разработок отдельных слайдов презентации.
Теория: Научить работать над отдельными слайдами презентации.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.28. Создание презентации. Демонстрация презентации Проверочная работа по созданию презентаций в PowerPoint..
Теория: созадние полноценной презентации. Работа с слайдами. Демонстрация презентации.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.29. Табличный процессор Microsoft Excel. Интерфейс Microsoft Excel. Основные элементы управления
Теория: Знакомство с табличным процессором Microsoft Excel. Элементы усправления.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.30. Строка, столбец, ячейка. Тип данных: Число, текст, формула
Теория: Знакомство с отдельными элементами программы.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.31. Панель инструментов и строка формул
Теория: Знакомство с панелью задач. Панель инструментов и строка формул.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.32. Встроенные функции
Теория: Знакомство со встроенными функциями.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 1.33. Построение таблиц
Теория: Научить делать таблицы разной сложности
Контроль: Наблюдение, опрос

Итоговые творческие проекты в MicrosoftOffice

Раздел 2. Знакомство с Kodu Game Lab. Первые шаги

Тема 2.1. Понятие программирования в Kodu. Главное меню, инструменты
Практика: Ознакомить обучающихся с программой Kodu, установка и запуск программы.
Контроль: Наблюдение, опрос.

Тема 2.2. Создание и редактирование ландшафта.
Практика: Научить используя инструменты в программе создать ландшафт для будущего проекта. Создать ландшафт и разместить персонажей. Сохранить работу на компьютер.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 2.3. Создание ландшафта с водоемами и облаками.
Практика: Научить используя инструменты в программе создать в ландшафте водоемы и облака.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 2.4. Игра Байкер – ловец яблок
Практика: Научить в программу добавлять элемент Байкер и составить траекторию движения.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 2.5. Игра Гонки по лесу
Практика: Научить обучающихся составить игру гонки по лесу. Создать ландшафт и разместить персонажей. Сохранить работу на компьютер.
Контроль: Наблюдение, опрос

Тема 2.6. Написание алгоритма 3 d мира «Приветствие Kodu»
Практика: Научить обучающихся записать алгоритм приветствия в программе
Контроль: Наблюдение, опрос
Тема 2.7. Написание алгоритма 3 d мира «Прощание Kodu»
Практика: Научить обучающихся записать алгоритм прошания в программе
Контроль: Наблюдение, опрос
Тема 2.8. Написание алгоритма 3 d мира «Физкульт - минутка»
Практика: Научить обучающихся записать алгоритм физкульт-минутка в программе
Контроль: Наблюдение, опрос
Тема 2.9. Создай свою историю. Проект «Пройди на время»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Тема 2.10. Создай свою историю. Проект «Портал»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Тема 2.11. Создай свою историю. Проект «Ловушка на ловушке»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Тема 2.12. Создай свою историю. Проект «Теннис»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Тема 2.13. Создай свою историю. Проект «Американские гонки»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Тема 2.14. Создай свою историю. Проект «Чудеса в лесу»
Практика: Научить обучающихся создать свой проект.
Контроль: Защита творческих проектов
Итоговые творческие проекты в Kodu Game Lab.
Практика: Защита творческих проектов
Контроль: Защита

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Виды контроля:
- входная: проверка знаний проводится в виде тестирования;
- текущий: проверка знаний проводится в виде тестирования;
- итоговый: проверка знаний проводится в виде защиты проектов в программах Kodu Game Lab. (проводится по завершении обучения по программе).

Паспорт комплекта оценочных средств

Входная аттестация

Предмет оценивания (планируемый результат)	Объект оценивания	Вид аттестации
Знания - владения ПК	Контрольное задание (тест, проект и т.д.)	Входная аттестация

Текущая аттестация

Предмет оценивания (планируемый результат)	Объект оценивания	Вид аттестации
Знания - набора команд в Microsoft Ofice; - набора горячих клавиш; - перефиийных устройств компьютера ;	Контрольное задание (тест, проект и т.д.)	Текущая аттестация

Итоговая аттестация

Предмет оценивания (планируемый результат)	Объект оценивания	Вид аттестация
Знания - выполнения проектов с визуальных средах и Kodu Game Lab.	Контрольное задания (проект)	Итоговая аттестация

Типовые оценочные материалы.

Описание теста: тест с одиночным выбором ответа. Баллы за правильный ответ (правильный ответ-1 балл за каждый вопрос).
Критерии оценивания: высокий уровень-5-6 баллов (не менее 80% правильных ответов), средний уровень -4-3 баллов (60-79%), низкий уровень -2 балла (менее 50%).

Для входного контроля:

№	Выполнение теста	Условия выполнения
1.	Вопрос № 1 Для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера служит … А) Память Б) Процессор В) Монитор	1.Максимальное время выполнения –на1 вопрос 5 мин общее 40 мин 2. Задания оцениваются педагогам сразу после их представления

	Г) Принтер	
2.	Вопрос № 2 Для ввода текстовой информации в компьютер служит … А) Мышь Б) Принтер В) Процессор Г) Клавиатура	
3.	Вопрос №3 Все программы и данные, необходимые для работы компьютера, помещаются в … А) ПЗУ (постоянное запоминающее устройство) Б) Процессор В) ОЗУ (оперативное запоминающее устройство) Г) Монитор	
4.	Вопрос№4 Отметьте лишнее А) Лазерный диск Б) Жесткий диск В) Дискета Г) Принтер	
5.	Вопрос№5 Для вывода звуковой информации служит … А) Монитор Б) Сканер В) Микрофон Г) Колонки	
6.	Вопрос№6 Какое из перечисленных ниже устройств используется для хранения данных в компьютере? А) Жесткий диск Б) Сканер В) Процессор Г) Дисковод	

Типовые оценочные материалы.

Описание теста: тест с множественным и одиночным выбором ответа. Баллы за правильный ответ (правильный ответ-1 балл за каждый вопрос).

Критерии оценивания: высокий уровень-10-8 баллов (не менее 80% правильных ответов), средний уровень -7-6 баллов (60-79%), низкий уровень -5 баллов (менее 50%).

Для текущего контроля:

№	Выполнение теста	Условия выполнения
7.	**Вопрос № 1** **При задании параметров страницы в текстовом редакторе устанавливаются:** а) поля, ориентация и размер страницы; б) интервал между абзацами и вид шрифта; в) фон и границы страницы, отступ.	1.Максимальное время выполнения –на1 вопрос 5 мин общее 40 мин 2. Задания оцениваются педагогам сразу после их представления
8.	**Вопрос № 2** **Какую комбинацию клавиш следует применить, чтобы вставить в документ сегодняшнюю дату?** а) Ctrl + Alt + A; б) Shift + Ctrl + V; в) Shift + Alt + D	
9.	**Вопрос №3** **В верхней строке панели задач изображена иконка с дискетой. Что произойдет, если на нее нажать?**	

	а) документ удалится; б) документ сохранится; в) документ запишется на диск или флешку, вставленные в компьютер.	
10.	**Вопрос№4** **Файл созданный в MS Exel имеет расширение:** а) .DOC б) .PPT в) .XLS	
11.	**Вопрос№5** **Слайды могут содержать:** а) рисунки; б) видеоклипы ; в) оба варианта верны +	
12.	**Вопрос№6** **Пакет программ Microsoft Office включает:** а) Exel; б) Word; в) оба варианта верны +	
13.	**Вопрос№7** **Какую клавишу нужно нажать, чтобы вернуться из режима просмотра презентации:** А)Backspace. Б)Escape. В)Delete.	
14.	**Вопрос№8** **Microsoft PowerPoint нужен для:** а) Создания и редактирования текстов и рисунков. б) Для создания таблиц. в) Для создания презентаций и фильмов из слайдов.	
15.	**Вопрос №9. Какую клавишу/комбинацию клавиш нужно нажать, чтобы запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?** а)Enter. б)Зажать комбинацию клавиш Shift+F5. в)Зажать комбинацию клавиш Ctrl+F5.	
16.	Вопрос №10. Объектом обработки Microsoft PowerPoint является: а) Документы, имеющие расширение .txt б) Документы, имеющие расширение .ppt в) Оба варианта являются правильными.	
17.	**Вопрос №11. Какие функции нужно выполнить, чтобы добавить текстовый объект в презентацию?** а) Кликнуть левой кнопкой мыши по рабочей области и начать писать (как в Word). б) Пройти путь Вставка – Объект – Текст и начать писать. в) Пройти путь Панель рисования – Надпись и начать писать.	
18.	**Вопрос №12. Что из себя представляет программа PowerPoint?** а)Программное обеспечение Microsoft Office для создания статичных и динамичных презентаций. б)Программное обеспечение для создания и обработки табличных данных. в)Программное обеспечение для работы с векторной графикой.	
19.	**Вопрос №13. Какую клавишу нужно удерживать при копировании разных элементов текста одного документа?** а) Alt; б) Ctrl; в) Shift**.**	

Для итогового контроля

№	Выполнение контрольного задания	Условия выполнения
1.	**Задание 1. Итоговый творческий проект в Kodu Game Lab.** 1. Разработайте статичную историю. Создайте ландшафт и разместите персонажей. Сохраните работу на компьютер. Файлу дайте название: Задание9_ФИО 2. Сделайте скрин экрана. Разместите его в маршрутном листе. 3. Загрузите файл с историей на Диск или отправьте на почту school9mu@gmail.com 4. Сделайте отметку цветом в таблице продвижения. **Задание 1.1.** 1. В Маршрутном листе сделайте текстовое описание статичной истории. 2. Сделайте отметку цветом в таблице продвижения. **Задание 1.2.** 1. Сделайте видео вашей статичной истории, озвучьте, сохраните под именем Задание92_ФИО. 2. Загрузите видео на любой ресурс для хранения: You tube, Диск Google или Yandex. Дайте доступ для просмотра для всех. 3. Разместите ссылку в маршрутном листе. 4. Сделайте отметку цветом в таблице продвижения. **Задание 1.3.** 1. Доработайте историю, где персонажи выполняют действия, возможно общаются с другими персонажами самостоятельно или под управлением пользователя. Сделайте видео истории. Озвучте. Сохраните под именем Задание93_ФИО. Разместите видео на любом ресурсе. 2. Загрузите видео на любой ресурс для хранения: You tube, Диск Google или Yandex. Дайте доступ для просмотра для всех. 3. Разместите ссылку в маршрутном листе. 4. Сделайте отметку цветом в таблице продвижения.	1.Максимальное время выполнения – 2 часа. 2. Задания оцениваются педагогам сразу после их представления
2.	**Итоговый творческий проект в Scratch** Задание 1. В меню файл выберите команду Новый и создайте следующий проект: **Задание 1. Платформер (Scratchnapped)** Игра, похожая на "Марио". Очень красивая и живая графика. Главный герой должен собирать монетки, уворачиваться от врагов и проходить уровень за уровнем. Цель - спасти всех Scratchlings (по 1 на уровень) ... Пока есть только 4 уровня (это демо / предварительный просмотр - по мере добавления новых функций они будут уточняться и добавляться больше).	1.Максимальное время выполнения – 2 часа. 2. Задания оцениваются педагогам сразу после их представления

Методы и формы отслеживания результативности обучения и воспитания:

Методы:

- объяснительно–иллюстративный – предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация и др.);
- проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;
- программированный – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: создание определенных мультфильмов, игр);
- репродуктивный – воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: беседа, упражнения по аналогу);

Формы:

- участие на конкурсах районных и республиканских уровней
- беседы, опрос.

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий реализации программы.

4.1. Материально-техническое обеспечение программы.

- помещение: учебный кабинет, рассчитанный на учебную группу от 15 чел, парты, стулья из расчета на каждого обучающегося;

- LCD панель интерактивная
- Комплекс средств обучения (Расходные материалы, коннекторы RJ45, витая пара)
- Компьютер учащегося тип 1 – 15 , Мышь -15
- Наборы для сборки умного дома (интернет вещей)
- Ручной инструмент сетевой
- Сервер тип 1
- Многофункциональное устройство тип 2
- Набор для работы с одноплатными микропроцессами
- Набор для работы с одноплатными микропроцессорами ардуино
- Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3Объекты и средства материально-технического обеспечения курса.
- Внешний накопитель информации (или флеш-память)
- Программные средства

4.2. Кадровое обеспечение программы.

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

4.3. Учебно-методическое обеспечение.

Учебно-методическое обеспечение 1 год обучения стартовый уровень

Название учебной темы	Форма занятий	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Тема 1. Сплочение группы. Командообразование.	Групповая Теоретическая	Презентация по теме	Словесные Наглядные

	подготовка Беседа	«Тимбилдинг»	Репродуктивные
Тема 2. Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки.	Индивидуальная Практическая подготовка	Презентация по теме «Общение в группе»	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 3. Игры на командное взаимодействие.	Индивидуальная Практическая подготовка	Командные игры.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 4. Введение в программу. Инструктаж по ТБ	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Scratch.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 5. Понятие об информации. Виды информации	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Scratch.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 6. Устройство ПК, периферийные устройства, устройства ввода и вывода информации	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, ОС Microsoft Windows.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 7. Операционная система Microsoft Windows.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, ОС Microsoft Windows.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 8. Компьютерные вирусы и способы защиты от них	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, ОС Microsoft Windows.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 9. Клавиатурный тренажер/ Путешествие по клавишам	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word .	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 10. Текстовый редактор MS Word основные операции с документами	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 11. Интерфейс Microsoft Word. Основные элементы управления	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 12. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 13. Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов).	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word.	Словесные Наглядные Репродуктивные

Тема 14. Оформление документа, предварительный просмотр перед печатью и печать документа	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 15. Нумерация и ориентация страниц. Размеры страницы, величина полей. Колонтитулы.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 16. Создание документов с использованием мастеров и шаблонов (визитная карточка, доклад, реферат).	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 17. Параметры шрифта, параметры абзаца.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 18. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 19. Сохранение документа в различных текстовых форматах. Печать документа.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Текстовый редактор MS Word	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 20. Проверочная работа по «Microsoft Word 2010»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 21. Знакомство с программой PowerPoint	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 22. Интерфейс Microsoft PowerPoint. Основные элементы управления.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 23. Понятие презентации. Структура презентации.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 24. Изучение использования элементов переходов, анимации и встроенной графики.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 25. Гиперссылки – как элементы мультимедиа, которые используем в своих документах.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 26. Добавление в презентацию текста, изображений, аудио-, видео-файлов.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные

Тема 27. Знакомство с разработкой сюжета презентации и с правилами демонстрации презентаций.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 28. Создание разработок отдельных слайдов презентации.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа PowerPoint	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 29. Создание презентации. Демонстрация презентации Проверочная работа по созданию презентаций в PowerPoint..	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Microsoft Excel	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 30. Табличный процессор Microsoft Excel. Интерфейс Microsoft Excel. Основные элементы управления	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Microsoft Excel	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 31. Строка, столбец, ячейка. Тип данных: Число, текст, формула	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Microsoft Excel	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 32. Панель инструментов и строка формул	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Microsoft Excel	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 33. Встроенные функции	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Microsoft Excel	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 34. Построение таблиц	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu. Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные
Итоговые творческие проекты в MicrosoftOffice	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu. Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 35. Понятие программирования в Kodu. Главное меню, инструменты	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 36. Создание и редактирование ландшафта.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu. Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные

Тема 37. Создание ландшафта с водоемами и облаками.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu. Интерактивный програмнно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 38. Игра Байкер – ловец яблок	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 39. Игра Гонки по лесу	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 40. Написание алгоритма 3 d мира «Приветствие Kodu»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 41. Написание алгоритма 3 d мира «Прощание Kodu»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu. Интерактивный програмнно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 42.Написание алгоритма 3 d мира «Физкульт - минутка»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 43. Создай свою историю. Проект «Пройди на время»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 44. Создай свою историю. Проект «Портал»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 45. Создай свою историю. Проект «Ловушка на ловушке»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 46. Создай свою историю. Проект «Теннис»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, программа Kodu.	Словесные Наглядные Репродуктивные
Тема 47. Создай свою историю. Проект «Американские гонки»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Интерактивный програмнно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные

Тема 48. Создай свою историю. Проект «Чудеса в лесу»	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Наглядные Репродуктивные
Итоговые творческие проекты в Kodu Game Lab.	Индивидуальная Практическая подготовка	Компьютер, Интерактивный программно-апаратный комплекс тип 3	Словесные Репродуктивные

Литература, рекомендуемая учащимся и родителям:

1. Астахова, К.И. Создаем игры с Kodu Game Lab : учебное пособие : [6+] / К.И. Астахова ; под ред. В.В. Тарапатой. – эл. изд. – Москва : Лаборатория знаний, 2019. – 125 с. : ил. – (Школа юного программиста).
2. Голиков Денис и Голиков Артём, Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. 2014 г. 295 стр.
3. Залогова Л. «Практикум по компьютерной графике».М.:2005
4. Корриган Д. «Компьютерная графика».М.:Энтроп.2009

Литература для педагога:

1. Бешенков С. «Систематический курс». М.:ЛБЗ,2006;
2. Голиков Денис и Голиков Артём, Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. 2013 г. 295 стр. Издательство Smashwords
3. Левкович О. А. "Основы компьютерной грамотности", Минск, Тетра Системс, 2005г.;
4. СемакинИ.Г.. Хенер Е.К., Информатика. Базовый курс. – М.:БИНОМ. Лаборатория базовых знаний, 2011.;
5. Симонович С.В. и др. Информатика: Базовый курс – СПб.:Питер, 2006;

Интернет ресурсы:

https://sites.google.com/site/dlaurokovcodugamelab/nacalo-raboty
https://gamesisart.ru/game_dev_unity.html
https://sites.google.com/site/dlaurokovcodugamelab/pervaa-igra

Приложение 1

Календарный учебный график

№ п/п	Фактическая дата и время проведения занятия	Плановая дата и время проведения занятия	Форма занятий	Кол-во часов	Тема занятий	Место проведения	Форма контроля
1		**15.09.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Групповая Теоретическая подготовка Беседа	2	Тема 1. Сплочение группы. Командообразование.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
2.		**15.09.2026 п/п** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 2. Общение в группе. Коммуникативные умения и навыки.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
3.		**17.09.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 3. Игры на командное взаимодействие.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
4.		**17.09.2026 п/п** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 4. Введение в программу. Инструктаж по ТБ	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
5.		**22.09.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 5. Понятие об информации. Виды информации	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
6.		**24.09.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 6. Устройство ПК, периферийные устройства, устройства ввода и вывода информации	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
7.		**29.09.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 7. Операционная система Microsoft Windows.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
8.		**29.09.2026 п/п** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 8. Компьютерные вирусы и способы защиты от них	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
9.		**01.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 9. Клавиатурный тренажер/ Путешествие по клавишам	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
10.		**06.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 10. Текстовый редактор MS Word основные операции с документами	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
11.		**08.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 11. Интерфейс Microsoft Word. Основные элементы управления	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
12.		**13.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 12. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Клавиатурный тренажер	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос

13.		**15.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 13. Создание и простейшее редактирование документов (вставка, удаление и замена символов, работа с фрагментами текстов).	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
14.		**20.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 14. Оформление документа, предварительный просмотр перед печатью и печать документа	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
15.		**22.10.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 15. Нумерация и ориентация страниц. Размеры страницы, величина полей. Колонтитулы.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
16.		**27.10.2026** **03.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 16. Создание документов с использованием мастеров и шаблонов (визитная карточка, доклад, реферат).	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
17.		**05.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 17. Параметры шрифта, параметры абзаца.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
18.		**10.11.2026** **12.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 18. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
19.		**17.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 19. Сохранение документа в различных текстовых форматах. Печать документа.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
20.		**19.11.2026** **24.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 20. Проверочная работа по «Microsoft Word 2010»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
21.		**26.11.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 21. Знакомство с программой PowerPoint	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
22.		**01.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 22. Интерфейс Microsoft PowerPoint. Основные элементы управления.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
23.		**03.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 23. Понятие презентации. Структура презентации.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос

24.		**08.12.2026** **10.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 24. Изучение использования элементов переходов, анимации и встроенной графики.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
25.		**15.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 25. Гиперссылки – как элементы мультимедиа, которые используем в своих документах.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
26.		**17.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 26. Добавление в презентацию текста, изображений, аудио-, видео-файлов.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
27.		**22.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 27. Знакомство с разработкой сюжета презентации и с правилами демонстрации презентаций.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
28.		**24.12.2026** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 28. Создание разработок отдельных слайдов презентации.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
29.		**15.01.2027** **15.01.2027** **п/п** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 29. Создание презентации. Демонстрация презентации Проверочная работа по созданию презентаций в PowerPoint..	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
30.		**17.01.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 30. Табличный процессор Microsoft Excel. Интерфейс Microsoft Excel. Основные элементы управления	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
31.		**22.01.2027** **22.01.2027** **п/п** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 31. Строка, столбец, ячейка. Тип данных: Число, текст, формула	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
32.		**24.01.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 32. Панель инструментов и строка формул	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
33.		**29.01.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 33. Встроенные функции	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
34.		**31.01.2027** **05.02.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 34. Построение таблиц	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос

35.		**07.02.2027** **12.02.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	**Итоговые творческие проекты в MicrosoftOffice**	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
36.		**14.02.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	2	Тема 35. Понятие программирования в Kodu. Главное меню, инструменты	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
37.		**19.02.2027** **21.02.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 36. Создание и редактирование ландшафта.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
38.		**26.02.2027** **28.02.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 37. Создание ландшафта с водоемами и облаками.	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
39.		**02.03.2027** **04.03.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 38. Игра Байкер – ловец яблок	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
40.		**09.03.2027** **11.03.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 39. Игра Гонки по лесу	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
40.		**16.03.2027** **18.03.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 40. Написание алгоритма 3 d мира «Приветствие Kodu»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
41.		**23.03.2027** **25.03.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 41. Написание алгоритма 3 d мира «Прощание Kodu»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
42.		**02.04.2027** **04.04.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 42.Написание алгоритма 3 d мира «Физкульт - минутка»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
43.		**09.04.2027** **11.04.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 43. Создай свою историю. Проект «Пройди на время»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
44.		**16.04.2027** **18.04.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 44. Создай свою историю. Проект «Портал»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
45.		**23.04.2027** **25.04.2027**	Индивидуальная Практическая	4	Тема 45. Создай свою историю. Проект «Ловушка на	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос

		14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	подготовка		ловушке»		
46.		**06.05.2027** **08.05.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 46. Создай свою историю. Проект «Теннис»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
47.		**13.05.2027** **15.05.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 47. Создай свою историю. Проект «Американские гонки»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
48.		**20.05.2027** **22.05.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	4	Тема 48. Создай свою историю. Проект «Чудеса в лесу»	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	Наблюдение, опрос
49.		**27.05.2027** **29.05.2027** 14:30 – 16:10 16:15 – 17:55	Индивидуальная Практическая подготовка	**4**	**Итоговые творческие проекты в Kodu Game Lab.**	СОШ №6 г.Ачхой-Мартан	опрос