МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ
МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»
МОБИЛЬНЫЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Принята на заседании
педагогического совета
«29» мая 2026 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
_____ Ю. А. Малькова
Приказ №108-0 от «29» мая 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «Я – БУДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ»

Уровень программы: *базовый*
Срок реализации программы: *22 часа*
Возрастная категория: от 11 до 17 лет
Состав группы: до 18 чел.
Форма обучения: *очная*
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на *бюджетной основе*
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор-составитель:
Корзун Павел Владимирович,
педагог дополнительного
образования

Магадан, 2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Я – будущий программист» разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации», утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 г. № 145;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- Государственная программа Российской Федерации «Научно-технологическое развитие Российской Федерации», утверждённая постановлением Правительства РФ от 29 марта 2019 г. № 377;
- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства на период до 2027 года», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 г. № 122-р;
- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и план мероприятий по её реализации», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- «План мероприятий Десятилетия науки и технологий», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 июля 2022 г. № 2036-р;
- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 года», утверждённая постановлением Правительства Магаданской области от 5 марта 2020 г. № 146-пп;

- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей», утверждённая приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467;
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённый приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629;
- Распоряжение Правительства РФ от 01 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р и об утверждении Плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030 годы)»;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая физкультура» (письмо министерства Просвещения РФ от 23 января 2026 г. № АБ-254/06);
- Федеральный закон № 261-ФЗ от 14 июля 2022 г. «О российском движении детей и молодежи»;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённые постановлением Главного Государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность»;
- Положение о детском технопарке «Кванториум Магадан».

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Я – будущий программист» отвечает актуальным задачам государственной политики в сфере дополнительного образования детей, призвана создать

благоприятные условия для развития технических способностей детей, интереса к изобретательству и инженерной деятельности.

Настоящая общеобразовательная (общеразвивающая) программа дополнительного образования детей «Я – будущий программист» имеет техническую направленность.

Уровень освоения программы: базовый.

Актуальность программы: в современном мире информационные технологии являются неотъемлемым компонентом профессиональной, образовательной и повседневной деятельности человека, определяя темпы развития общества и качество жизни.

Программа «Я – будущий программист» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в команде, решать ситуационные кейсовые задания, основанные на групповых проектах.

Занятия по данному курсу рассчитаны на общенаучную подготовку обучающихся, развитие их мышления, логики, математических способностей, исследовательских навыков.

Учебный курс направлен на изучение основ программирования в визуальной событийно-ориентированной среде программирования Scratch.

В рамках курса «Я – будущий программист» обучающиеся смогут познакомиться с физическими, техническими и математическими понятиями. Приобретённые знания будут применимы в творческих проектах.

Программа рассчитана для реализации на базе мобильного технопарка «Кванториум».

Мобильный технопарк «Кванториум» – это детский технопарк, созданный на базе перевозной автомобильной станции, оборудованный как многофункциональный комплекс, позволяющий проводить занятия с использованием высокотехнологичного оборудования с детьми и подростками по актуальным научно-исследовательским и инженерно-техническим направлениям.

Новизна настоящей образовательной программы определяется формами и методами образовательной деятельности, а также формированием уникальной образовательной среды для развития технического мышления и изобретательской деятельности, приобретения практических навыков работы на оборудовании мобильного технопарка «Кванториум».

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения и позволяет обучающемуся шаг за шагом раскрывать в себе творческие возможности и самореализовываться в современном мире. В процессе изучения окружающего мира обучающиеся получат дополнительное образование в области информатики, математики и физики. Используемые формы и методы обучения позволяют вовлечь обучающихся в совместную деятельность при работе над кейсами и проектами (командообразование, понимание конечного результата во взаимодействии, обучение деловой коммуникации).

Отличительные особенности программы

Работа над задачами в рамках проектной деятельности формирует новый тип отношения в системе «природа — общество — человек — технологии», определяющий обязательность экологической нормировки при организации любой деятельности, что является первым шагом к формированию «поколения развития», являющегося трендом развития современного общества.

Программа предполагает формирование у обучающихся представлений о тенденциях в развитии технической сферы.

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие различных сторон личности обучающихся, связанных с реализацией как их собственных интересов, так и интересов окружающего мира. При этом гибкость программы позволяет вовлечь обучающихся с различными способностями. Большой объём проектных работ позволяет учесть интересы и особенности личности каждого обучающегося. Занятия основаны на личностно-ориентированных технологиях обучения, а также системно-деятельностном методе обучения.

Данная программа предполагает вариативный подход, так как в зависимости от интересов и индивидуальных особенностей обучающегося позволяет увеличить или уменьшить объём той или иной темы, в том числе и сложность, а также порядок проведения занятий.

Программа предполагает вариативную реализацию в зависимости от условий на площадке. Программа реализуется в очном формате с доступом к оборудованию в период образовательных сессий мобильного технопарка «Кванториум» в агломерации. Наставник мобильного технопарка (педагог дополнительного образования) обучает работе на оборудовании, использованию программного обеспечения, руководит работой над учебными кейсами.

Возраст обучающихся – 11-17 лет.

Наполняемость групп: до 18 человек, группы разновозрастные, состав постоянный.

Режим занятий: в очной форме в период пребывания мобильного технопарка «Кванториум» в течение учебного года согласно графику посещения агломерации.

Условия приема на программу: без особых условий, по желанию обучающихся.

Цель реализации программы: сформировать у обучающихся базовые компетенции в области визуально-блочного программирования, обеспечить практический опыт создания игр различных жанров, развить алгоритмическое, логическое и проектное мышление, а также подготовить участников к самостоятельной разработке и публичной защите индивидуального игрового проекта.

Задачи:

обучающие:

- изучить базовые понятия: алгоритм, блок-схема, переменная, цикл, условия, вычислимая функция;
- познакомить с одной из сред разработки компьютерных игр;
- научить создавать простые компьютерные игры;
- формирование умения использовать базовые понятия программирования при разработке приложений;

- познакомить с общими идеями создания приложений;
- привить навыки проектной деятельности;

развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- приобретение опыта использования ТРИЗ при формировании собственных идей и решений;
- развитие творческих способностей и креативного мышления;
- развитие soft-компетенций, необходимых для успешной работы вне зависимости от выбранной профессии;

воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- формирование проектного мировоззрения и творческого мышления;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

Формы занятий:

- работа над решением кейсов;
- лабораторно-практические работы;
- мастер-классы;

– занятия-соревнования.

Методы обучения, используемые на занятиях:

– практические (упражнения, решение практических задач);
– словесные (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
– наглядные (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографий);
– проблемный (метод проблемного изложения) — обучающимся даётся часть готового знания;
– эвристический (частично-поисковый) — обучающимся предоставляется большая возможность выбора вариантов;
– исследовательский — обучающиеся сами открывают и исследуют знания.

Методы познания: конкретизация и абстрагирование, синтез и анализ, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, индукция и дедукция.

Программа реализуется:

– в непрерывно-образовательной деятельности, совместной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, где обучающийся осваивает, закрепляет и апробирует полученные умения;
– в самостоятельной деятельности обучающихся, где каждый из них может выбрать деятельность по интересам, взаимодействовать со сверстниками на равноправных позициях, решать проблемные ситуации и др.

Требования к результатам освоения программы

Освоение содержания программы должно способствовать формированию у обучающихся универсальных и предметных компетенций.

Универсальные компетенции (SoftSkills):

– умение слушать и задавать вопросы;
– навык решения изобретательских задач;
– свободное мышление;
– навыки проектирования;

- работа в команде;
- стратегическое мышление (на несколько шагов вперёд);
- осмысленное следование инструкциям, соблюдение правил;
- работа с взаимосвязанными параметрами;
- осознание своего уровня компетентности;
- ответственность;
- осознание своих возможностей;
- поиск оптимального решения;
- внимательность и аккуратность;
- соблюдение техники безопасности.

Предметные компетенции (HardSkills)

Программные требования к знаниям (результаты теоретической подготовки):

- умение понимать принципы построения блок-схем;
- умение создавать простейшие компьютерные игры в визуальной событийно-ориентированной среде программирования Scratch;
- умение эффективно использовать интерфейс визуального редактора Scratch;
- умение разрабатывать сюжет и стратегию игры.

Обучающиеся усвоят основы алгоритмизации и программирования. Научатся ставить задачи, исследовать проблематику, планировать ведение проекта и грамотно распределять роли внутри команды.

Обучающиеся углубятся в технологию создания компьютерных игр и приложений. Самостоятельно смогут создать собственную игру и видеоролик и применить полученные практические навыки в ходе решения кейса.

Обучающиеся научатся создавать презентации. Подготовятся к представлению своих проектов.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы

Виды контроля:

- текущий контроль, проводимый во время занятий;

- промежуточный контроль, проводимый по завершении крупных тем, разделов;
- итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы контроля:

- индивидуальный;
- групповой;
- фронтальный.

Методы проверки результатов:

- наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе работы;
- игры;
- индивидуальные и коллективные творческие работы;
- беседы с обучающимися.

Формы подведения итогов:

- выполнение практических работ;
- защита проекта;
- дискуссия.

Для оценивания деятельности обучающихся используются инструменты само- и взаимооценки.

Основным методом текущего контроля является наблюдение.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения практических работ, защиты проектов, дискуссий.

Итоговая аттестация проводится в мобильном технопарке «Кванториум» в форме защиты индивидуальных или групповых проектов.

Основные цели текущего, промежуточного и итогового контроля – определение уровня освоения содержания программы на том или ином этапе прохождения программы, определение эффективности оказанного педагогического воздействия.

Учебно-тематический план

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Я – будущий программист» (22 часа)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
Введение		**1**		**1**	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием мобильного технопарка. Правила работы за компьютером.	1		1	Опрос
Первый запуск визуально-блочного программирования Scratch		**3**	**3**	**6**	
2.	Знакомство с интерфейсом Scratch.	1	1	2	Опрос, наблюдение
3.	Блоки, спрайт, скрипты, условия, переменные, координатное пространство.	1	1	2	Опрос, наблюдение
4.	Анимация и взаимодействие спрайта	1	1	2	Опрос, наблюдение
Кейс «Игры бывают разные»			**8**	**8**	
5.	Игра «Кошки, мышки»		1	1	Наблюдение
6.	Игра «Змейка».		1	1	Наблюдение
7.	Игра «Лабиринт».		1	1	Наблюдение
8.	Игра «Звездный пинг-понг».		1	1	Наблюдение
9.	Игра «Загадка».		1	1	Наблюдение
10.	Игра «Космическое противостояние».		1	1	Наблюдение
11.	Игра «Танки».		1	1	Наблюдение
12.	Игра «Платформе: побег с Марса».		1	1	Наблюдение
Кейс «Создай свою игру»			**5**	**5**	
13.	Генерация идеи будущей игры.		1	1	Наблюдение
14.	Создание собственной игры.		2	2	Наблюдение
15.	Тестирование написанной программы и доработка.		1	1	Оценка, рефлексия

16.	Подготовка к публичному выступлению для защиты результатов.		1	1	Наблюдение, рефлексия
Итоги			**2**	**2**	
17.	Заключительное занятие. Подведение итогов работы.		2	2	Защита, рефлексия
	Итого	**4**	**18**	**22**	

Содержание программы (Базовый уровень)

Основные разделы программы и темы

Введение (1 час)

Введение в образовательную программу. Ознакомление учащихся с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по ТБ. Правила работы за компьютером (ноутбуком).

Первый запуск визуально-блочного программирования Scratch (6 часов)

Данный раздел является стартовой точкой погружения в среду визуальной разработки Scratch. Обучающиеся не просто знакомятся с интерфейсом, а осваивают фундаментальные принципы алгоритмизации: изучают структуру линейных и циклических алгоритмов, учатся выстраивать логику событий. В ходе практической работы участники осваивают базовые навыки управления спрайтами в виртуальном пространстве, создают динамическую анимацию, работают с переменными, а также настраивают условия и взаимодействия между объектами. Итогом этапа становится создание трех мини-проектов: «Аквариум и его обитатели», «Тир», «Поздравительная открытка», которые позволяют закрепить пройденный материал на практике.

Кейс «Игры бывают разные» (8 часов)

Кейс направлен на формирование у обучающихся системного понимания игровой индустрии через призму разработки. Учащиеся исследуют, как жанр игры определяет её механику, логику и сложность реализации. Вместо простого копирования кода, акцент сделан на анализе готовых решений и адаптации скриптов под конкретные задачи.

В рамках работы над кейсом участники освоят широкий спектр технологий: от управления спрайтами через сенсоры до реализации физики движения.

Кейс включает в себя разработку следующих игр:

- Игра «Кошки, мышки» – обучающиеся научатся управлять спрайтом с помощью сенсоров (датчиков) и прописывать условия проигрыша/выигрыша при столкновении объектов.
- Игра «Змейка» – учащиеся освоят работу со списками для увеличения длины персонажа, реализуют логику столкновения «голова-хвост» и усложнение управления в зависимости от прогресса.
- Игра «Лабиринт» – обучающиеся научатся создавать сложную систему столкновений со стенами и ловушками, настраивать переходы между уровнями и отслеживать достижение цели.
- Игра «Звездный пинг-понг» – соревновательная аркада. Игра направлена на отработку работы с координатами движущихся объектов, реализацию мультиплеера на одном устройстве и создание переменных для ведения счета в реальном времени.
- Игра «Загадка» – интерактивный квиз. Учащиеся научатся грамотно использовать механику сообщений для организации диалогов между спрайтами и построения сюжетных веток сценария.
- Игра «Космическое противостояние» – соревновательная игра, в ходе создания которого обучающиеся освоят системы стрельбы через клонирование пуль, научатся управлять ресурсами и программировать вражеского бота с несколькими вариантами поведения.
- Игра «Танки» – участники закрепляют навыки создания соревновательных игр с уникальными условиями победы и управлением разными игроками с одной клавиатуры.
- Игра «Платформер: побег с Марса» – аркадный платформер. Ключевой навык: создание пользовательских блоков) для реализации сложных механик, таких как гравитация, прыжки, сбор предметов и переход между уровнями.

Кейс «Создай свою игру» (5 часов)

Данный этап программы нацелен на развитие проектного мышления и самостоятельности. Обучающиеся выступают в роли гейм-дизайнеров. На основе знаний, полученных при прохождении предыдущего кейса, участники самостоятельно выстраивают архитектуру игры, проводят тестирование и устраняют ошибки. Итогом работы становится защита собственной уникальной игры, что позволяет закрепить навыки системного программирования, креативного мышления и публичной презентации результатов.

Итоги (2 часа)

Обучающиеся представляют свои уникальные продукты, демонстрируя не только работоспособность игры, но и умение анализировать собственное решение: объяснять выбор жанра, архитектуру скриптов и способы решения возникших технических трудностей. Публичная защита позволяет закрепить навыки рефлексии и презентации собственного труда, а также получить ценный опыт взаимодействия с аудиторией.

Материально-техническое обеспечение программы

Аппаратное и техническое обеспечение:

- рабочее место обучающегося: ноутбук компьютерная мышка;
- рабочее место преподавателя: ноутбук, компьютерная мышка;
- ноутбуки должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру через HDMI/беспроводное подключение — 1 комплект;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей — 1 шт.;
- Wi-Fi-роутер.

Программное обеспечение:

- среда программирования Scratch 3.0;
- веб-браузер;
- пакет офисного ПО.

Профильное оборудование:

- USB-Wi-Fi-адаптеры;

- USB-флеш-накопители;
- USB-bluetooth-адаптеры;
- LAN-кабели.

Расходные материалы:

- Бумага формата А4;
- Набор цветных фломастеров.

Критерии оценивания

Для текущего контроля успеваемости используются устный опрос и практические работы. Оценивание доклада и презентации осуществляется в соответствии с критериями, представленными в Приложении 1.

Методическое обеспечение программы

Образовательный процесс в мобильном технопарке «Кванториум» организуется в очном формате.

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный, метод кейсов.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, пример.

Формы организации образовательного процесса

Индивидуально-групповая – занятия педагог ведет уже не с одним учеником, а с целой группой разновозрастных детей, уровень подготовки которых может быть различным.

Групповая - работа в группах может обеспечить глубокое, осмысленное обучение. Преимущество групповой работы состоит в том, что в совместной работе можно справиться с более сложным заданием, развить навыки командной работы.

Формы организации учебного занятия:

- тренинг;
- кейс-стади;
- ролевая игра;

- креативные группы;
- работа в парах;
- обмен опытом;
- мозговой штурм;
- тематические обсуждения;
- презентация;
- мастер-класс;
- эксперимент;
- конференция.

Педагогические технологии

Виды педагогических технологий, используемых в рамках образовательной программы:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология развивающего обучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания: введение в проблему и обсуждение, изучение проблемы, определение тематики;
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Видео- и аудиоматериалы, иллюстрации, таблицы, задания с проблемными вопросами, задания на развитие воображения и творчества, экспериментальные задания, памятки.

Источники информации

1. Гин, А.А. Приёмы педагогической техники: свобода выбора, открытость, деятельность, обратная связь, идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – Гомель : ИПП «Сож», 1999. – 88 с.
2. Мажет Марджи Scratch самоучитель по программированию. /пер. с англ. М.Гескиной и С. Таскаевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Программирование для детей./К.Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. с англ. С.Ломакина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015
4. Креативное программирование. К.Бреннан, К. Болкх, М. Чунг./ Гарвардская Высшая школа образования, 2017.
5. Бреннан К., Болкх К., ЧунгМ.. Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание http://scratched.gse.harvard.edu/guide/
6. Вордерман К., Вудкок Д., Макманус Ш., Стили К., Куигли К., Маккаферти Д. Программирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. – 224 с.

Приложение 1

Критерии оценки доклада и презентации обучающихся мобильного технопарка «Кванториум» по завершению дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы

Критерии	Оценка
Структура	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 5-минутного выступления рекомендуется использовать не более 5 слайдов); – наличие титульного слайда (название работы, имя автора).
Наглядность	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается.
Дизайн и оформление	– все слайды выполнены в одном шаблоне оформления
Содержание	– отражены основные этапы создания рисунка – орфографическая и пунктуационная грамотность.
Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, излагает мысли ясно, чётко; – выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории; – выступающий точно укладывается в рамки регламента (5 минут).

Итоговая шкала оценивания

Критерии	**Максимальный бал**
Структура	2 балла
Наглядность	2 балла
Дизайн и оформление	2 балла
Содержание	2 балла
Требования к выступлению	2 балла
Итоги:	**10 баллов**

Для оценки качества доклада и презентации подсчитывается общая сумма баллов.

0-3 балла (неудовлетворительно);

3-5 баллов (удовлетворительно);

7-8 баллов (хорошо);

9-10 баллов (отлично).