

### 1.3.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	<b>Основы Mit App Inventor</b>	<b>18</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	
2.	Повторение основ работы в MIT App Inventor	4	2	2	
3.	Повторение основ создания интерфейса пользователя	4	2	2	
4.	Работа с мультимедиа: звук и изображение	4	2	2	
5.	Создание простой игры	6	2	4	
6.	<b>Основы сетевого программирования</b>	<b>26</b>	<b>12</b>	<b>14</b>	
7.	Сетевое взаимодействие устройств	4	2	2	
8.	Создание приложения для подключения по bluetooth	6	2	4	
9.	Синхронизация данных между пользователями	4	2	2	
10.	Разработка простой мультиплеерной игры	4	-	4	
11.	Синхронизация игровых данных между пользователями	4	-	4	
12.	Тестирование и отладка мультиплеерной игры	4	-	4	
13.	<b>Подключение и управление блоками EV3</b>	<b>24</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
14.	Введение в робототехнику и EV3 в Mit App Inventor	4	2	2	
15.	Подключение EV3 к MIT App Inventor	4	2	2	
16.	Управление моторами EV3 через приложение	4	2	2	
17.	Использование датчиков EV3	6	2	4	
18.	Создание приложения для управления роботом	6	2	4	
	<b>Итого</b>	<b>68</b>	<b>30</b>	<b>38</b>	

### 1.3.2 СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

## **1. Основы Mit App Inventor**

### **1.1. Повторение основ работы в MIT App Inventor**

Теория (2 часа) Повторение основ и веб-интерфейса Mit App Inventor

Практика (2 часа) Создание приложения на выбор.

### **1.2. Повторение основ создания интерфейса пользователя**

Теория (2 часа) Повторение элементов палитры.

Практика (2 часа) Визуализация нескольких приложений.

### **1.3. Работа с мультимедиа: звук и изображение**

Теория (2 часа) Определение «Эмбиент».

Практика (2 часа) Добавление в приложение звуков и музыки.

### **1.4. Создание простой игры**

Теория (2 часа) Выбор темы.

Практика (4 часа) Создание простого приложения.

## **2. Основы сетевого программирования**

### **2.1. Сетевое взаимодействие устройств**

Теория (2 часа) Что такое сетевое взаимодействие.

Практика (2 часа) Изучение блоков клиента и сервера.

### **2.2. Создание приложения для подключения по Bluetooth**

Теория (2 часа) Что такое Bluetooth.

Практика (4 часа) Создание приложения для поиска Bluetooth устройств.

### **2.3. Синхронизация данных между пользователями**

Теория (2 часа) Что такое синхронизация.

Практика (2 часа) Создание приложения, учитывающего синхронизацию между пользователями.

### **2.4. Разработка простой мультиплеерной игры**

Практика (4 часа) Создание концепта игры.

### **2.5. Синхронизация игровых данных между пользователями**

Практика (4 часа) Оптимизация и синхронизация связи между игроками.

### **2.6. Тестирование и отладка мультиплеерной игры**

Практика (4 часа) Тестирование и отладка готовой игры.

## **3. Подключение и управление блоками EV3**

### **3.1. Введение в робототехнику и EV3 в Mit App Inventor**

Теория (2 часа) Что такое LEGO EV3.

Практика (2 часа) Изучение блоков Mit App Inventor связанных с EV3.

### **3.2. Подключение EV3 к MIT App Inventor**

Теория (2 часа) Что такое MAC-адрес.

Практика (2 часа) Создание приложения с подтверждение подключения к EV3.

### **3.3. Управление моторами EV3 через приложение**

Теория (2 часа) Как связаны моторы и коннекторы на блоке EV3.

Практика (2 часа) Создание приложения с выбором «коннекторов».

### **3.4. Использование датчиков EV3**

Теория (2 часа) Для чего нужны датчики EV3.

Практика (4 часа) Создание приложения для определения цвета датчиком цвета.

### **3.5. Создание приложения для управления роботом**

Теория (2 часа) Собрание всех знаний воедино и создание общего приложения.

Практика (4 часа) Создание приложения для управления роботом.

## 1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Реализация программы способствует приобретению опыта осуществления практической деятельности, овладению навыком рефлексии, развитию опыта коммуникативной культуры, учит:

- осознавать мотивы образовательной деятельности, определять её цели и задачи;
- использовать полученные знания, умения и навыки для выполнения самостоятельной работы;
- задавать вопросы к наблюдаемым фактам, отыскивать причины явлений, обозначать своё понимание и непонимание по отношению к изучаемому материалу;
- владеть навыками работы с различными источниками информации: книгами, учебниками, справочниками, Интернет;
- ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива.

Планируемые результаты освоения программы включают следующие направления: формирование универсальных учебных действий, соответствующих современным образовательным требованиям: (личностных, регулятивных, коммуникативных, познавательных), опыт проектной деятельности, навыки работы с информацией.

### **Личностные результаты:**

- развитие навыков планирования и регулирования собственной деятельности по реализации проекта;
- развитие внимательности, аккуратности, дисциплинированности, усидчивости в процессе проектной деятельности;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.

### **Познавательные УУД:**

- развитие алгоритмического и логического мышления;
- развитие умений постановки задачи, выделения основных объектов, математические модели задачи;
- развитие умения поиска необходимой учебной информации;
- формирование представления об этапах решения задачи;
- формирование алгоритмического подхода к решению задач;
- формирование ключевых компетенций проектной и исследовательской деятельности;
- формирование мотивации к изучению программирования.

### **Регулятивные УУД:**

- формирование умения целеполагания;
- формирование умения прогнозировать свои действия и действия других участников группы;
- формирование умения самоконтроля и самокоррекции.

### **Коммуникативные УУД:**

- формирование умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- формирование трудолюбия, упорства, желания добиваться поставленной цели;
- формирование информационной культуры.

### **Метапредметные результаты:**

- уметь доводить начатые проекты до конца;

- выполнять основные логические действия (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей);
- представлять проект, отвечать на вопросы по содержанию проекта;
- оценивать свои проекты и проекты своих одноклассников по заданным критериям.

**В результате освоения программы, учащиеся будут:**

**Знать:**

- основные современные мобильные системы и их отличия;
- основы разработки мобильных приложений в Mit App Inventor;
- предназначение элементов пользовательского интерфейса и стандартных блоков в Mit App Inventor.
- основы сетевых интерфейсов.

**Уметь:**

- соблюдать технику безопасности;
- программировать простые мобильные игры в Mit App Inventor;
- применять блоки управления для реализации алгоритмов различного уровня сложности;
- использовать различные датчики телефона;
- создавать анимированные приложения;
- разрабатывать приложения с использованием графических и медиа файлов;

**Владеть:**

- основной терминологией в области мобильной разработки;
- приемами обработки изображений для загрузки в элементы приложения;
- приемами поиска информации в сети интернет;
- методами разработки простейших алгоритмов.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

### **2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**

Занятия по программе проводятся с первой недели сентября по 31 декабря каждого учебного года, включая каникулярное время, кроме летнего периода и праздничных дней

Количество учебных часов на учебный год:

Учебный график рассчитан на 17 учебных недель – 68 академических часов.

Занятия проводятся в соответствии с календарно-учебным графиком (Приложение 1).

### **2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Санитарно-гигиенические:**

Помещение, отводимое для занятий детского объединения, должно соответствовать СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», должно быть сухим, светлым, с естественным доступом воздуха для проветривания.

Общее освещение кабинета лучше обеспечить люминесцентными лампами. Эти лампы создают освещение, близкое к естественному свету, что очень важно при работе с оборудованием. Оформление кабинета должно способствовать воспитанию хорошего вкуса у учащихся, в целом в помещении должно быть удобно и приятно работать. В оформлении стендов желательно использовать справочную информацию и наглядный материал.

Кабинет оборудован столами и стульями в соответствии с государственными стандартами. В кабинете 12 посадочных мест. Кабинет укомплектован медицинской аптечкой для оказания доврачебной помощи. При организации занятий соблюдаются гигиенические критерии допустимых условий и видов работ для ведения образовательного процесса.

#### **Материально – технические:**

- кабинет, оснащенный компьютерной техникой, не менее 1 ПК на 1 ученика.
- Рабочее место учащегося:
- ноутбук с выходом в сеть Интернет.
- Рабочее место наставника
- ноутбук с выходом в сеть Интернет;
- технические средства обучения (ТСО) (мультимедийное устройство).

#### **Программное обеспечение:**

- ПО: MIT APP INVENTOR, любой графический редактор, любой браузер.

#### **Программное и техническое обеспечение для обеспечения онлайн занятий (Windows):**

- Web-камера, аудиооборудование;
- Платформа Сферум;
- Платформа Вебинар;

#### **Методическое и дидактическое обеспечение:**

- специализированная литература по направлению, подборка журналов;
- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- образцы программ, выполненные обучающимися и педагогом;
- плакаты, фото и видеоматериалы;

- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование;
- применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет, рабочие тетради обучающихся.

## 2.3 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

**Формы контроля:** беседа, наблюдение, демонстрация решения, защита проекта.

Для оценки качества и степени подготовки, обучающихся в период обучения проводится проверка теоретических и практических навыков. Знания оцениваются по зачётной системе. Теоретическая часть включает ответы на вопросы.

Практическая часть включает демонстрацию навыков работы с программным обеспечением и оборудованием при выполнении проектов.

В течение периода обучения предусмотрена аттестация учащихся.

Входящий контроль знаний: с 15 по 25 сентября;

Итоговый контроль знаний: с 20 по 26 декабря;

Входной контроль осуществляется в начале реализации программы в форме наблюдения и имеет диагностические задачи. Цель входной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью. Наблюдение осуществляется в течение реализации программы. Промежуточный контроль осуществляется в целях диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам освоения одного из разделов курса. Проводится в форме демонстрации решения. Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения – представляет из себя защиту проекта.

### **Критерии оценки знаний и умений**

Формы и критерии оценки результативности определяются самим педагогом и заносятся в протокол аттестации, чтобы можно было определить отнесенность обучающихся к одному из трех уровней результативности: **высокий, средний, низкий.**

Критериями оценки результативности обучения также являются:

– критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;

– критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оборудованием и оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;

– критерии оценки уровня развития обучающихся детей: культура организации практической деятельности: культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе; развитость специальных способностей.

**Формы контроля:** наблюдение, опрос, защита проекта, демонстрация проекта, беседа, решения задач, участие в мероприятиях различного уровня.

**Входной контроль** - имеет диагностические задачи и осуществляется в начале учебного года. Цель предварительной диагностики – зафиксировать начальный уровень

подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью. Входной контроль будет проводиться в форме творческого задания.

**Итоговый контроль** проводится в конце года с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения.

## 2.4 КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### Контрольная работа по теме "Создание мобильного приложения в Mit App Inventor".

1. В этом режиме создается интерфейс ("внешний вид") приложения":
  - А. Дизайнер
  - Б. Блоки
  - В. Компоненты
  - Г. Свойства
  
2. Из сколько этапов состоит разработка мобильного приложения в App Inventor?
  - А. 1
  - Б. 2
  - В. 3
  - Г. 4
  
3. Первый этап разработки мобильного приложения в App Inventor это:
  - А. программирование компонент приложения «Как они будут себя вести».
  - Б. проектирование интерфейса пользователя «Как это будет выглядеть»
  - В. программирования поведения вашего приложения и его компонент
  - Г. Для соединения блоков друг с другом
  
4. Основные группы Блоков используемых при создании приложений:
  - А. Управление
  - Б. Математика
  - В. Переменные
  - Г. Процедуры
  - Д. Просмотр
  
5. Они являются частью графического дизайна, например, кнопки, а некоторые невидимы на экране устройства, например, таймер, сенсоры или видеоплеер.
  - А. Компоненты
  - Б. Просмотр
  - В. Свойства
  - Г. Палитра
  
6. В этой части экрана устанавливаются свойства компонент вашего приложения, например: цвет, размер шрифта, источники изображений и звуков, надписи, первоначальное значение и другие.
  - А. Свойства
  - Б. Медиа
  - В. Сенсоры
  - Г. Расположения

7. Блоки, позволяющие определять и устанавливать значение глобальных и локальных переменных:
- А. Процедуры
  - Б. Переменные
  - В. Логика
  - Г. Управление
8. Где происходит тестирование и отладка созданного приложения?
- А. На мобильном устройстве
  - Б. На компьютере
  - В. В облачной среде
  - Г. В самом приложении
9. Расширения файла, созданного в Mit App Inventor:
- А. .aia
  - Б. .apk
  - В. .png
  - Г. .py
10. Список используемых медиафайлов (изображений, видео-, аудио-роликов и т.п.)
- А. Проект
  - Б. Дизайнер
  - В. Блоки
  - Г. Медиа

## 2.5 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

### **Методы обучения:**

- объяснительно-иллюстративный (беседы, объяснения);
- репродуктивный (деятельность обучаемых носит алгоритмический характер, выполняется по инструкциям, предписаниям, правилам в аналогичных, сходных с показанным образцом ситуациях);
- метод проблемного изложения;
- эвристический (метод обучения заключается в организации активного поиска решения выдвинутых в обучении (или самостоятельно сформулированных) познавательных задач в ходе подготовки и реализации творческих проектов);
- исследовательский.

**Педагогические технологии:** проектная технология, здоровьесберегающие технологии, технология проблемного обучения.

**Проектная технология** дает возможность самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развивает критическое и творческое мышление, создаёт условия для формирования и развития внутренней мотивации учащихся к более качественному овладению 23 знаниями, повышения мыслительной активности и приобретения навыков логического мышления.

Здоровьесберегающие технологии позволяют создать максимально возможные условия для сохранения, укрепления и развития эмоционального, интеллектуального и физического здоровья, в том числе в условиях работы с компьютерной техникой.

**Проблемное обучение** — это тип развивающего обучения, содержание которого представлено системой проблемных задач различного уровня сложности, в процессе



решения которых учащиеся овладевают новыми знаниями и способами действия, а через это происходит формирование творческих способностей: продуктивного мышления и познавательной мотивации.

**Учебно-методические средства обучения:**

- специализированная литература по направлению, подборка журналов,
- образцы программ и систем, выполненные обучающимися и педагогом,
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет, рабочие тетради обучающихся

## **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ**

Для реализации программы необходима программа Mit App Inventor, любой браузер.

### **Список литературы для педагога**

1. Гриффитс Дэвид, Гриффитс. Head First. Программирование для Android. 2-е изд. — СПб.: Питер, 2018. — 912 с.
2. Дейтел П., Дейтел Х., Уолд А. Android для разработчиков. 3-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 512 с.
3. Харди Б, Филипс Б., Стюарт К., Марсикано К Android. Программирование для профессионалов 2-е изд.— СПб: Питер, 2016.

### **Электронный ресурс:**

1. Арменков А.Г. Обучение программированию школьников. Создание приложения в среде Mit App Inventor // Вестник науки и образования №18 (72), 2019. [Электронный ресурс]. URL: <http://scientificjournal.ru/images/PDF/2019/VNO72/obuchenie-programirovaniyu.pdf> - Дата обращения: 13.05.2023 г.

### **Список литературы для учащихся**

1. МакМанус Ш. Программист: детская академия/ Шон МакМанус.— М.: Эксмо, 2019. — 64 с.
2. Федотенко М. А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги/ М. А. Федотенко; под ред. В.В. Тарапаты. — М.: Лаборатория знаний, 2019. — 335 с.

### **Электронный ресурс:**

1. Создание приложений в App Inventor [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://робототехника18.рф/создание-приложений/> - Дата обращения: 13.05.2023г.

### **Программное обеспечение для обеспечения онлайн занятий:**

<https://webinar.ru>  
<https://sferum.ru/>

## Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	Сентябрь	групповая	2	Повторение основ работы в MIT App Inventor	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
2		групповая	2	Создание приложения на выбор.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
3		групповая	2	Повторение элементов палитры.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
4		групповая	2	Визуализация нескольких приложений.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
5		групповая	2	Определение «Эмбиент».	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
6		групповая	2	Добавление в приложение звуков и музыки.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
7		групповая	2	Выбор темы для создания приложения.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа,

						наблюдение, опрос
8		групповая	2	Создание простого приложения	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
9		групповая	2	Создание простого приложения	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
10	Октябрь	групповая	2	Что такое сетевое взаимодействие.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
11		групповая	2	Изучение блоков клиента и сервера.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
12		групповая	2	Что такое Bluetooth.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
13		групповая	2	Создание приложения для поиска Bluetooth устройств.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
14		групповая	2	Создание приложения для поиска Bluetooth устройств.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

15		групповая	2	Что такое синхронизация.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
16		групповая	2	Создание приложения, учитывающего синхронизацию между пользователями.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
17		групповая	2	Создание концепта игры.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
18		групповая	2	Создание концепта игры.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
19	Ноябрь	групповая	2	Оптимизация и синхронизация связи между игроками.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
20		групповая	2	Оптимизация и синхронизация связи между игроками.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
21		групповая	2	Тестирование и отладка готовой игры.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
22		групповая	2	Тестирование и отладка готовой игры.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

23		групповая	2	Что такое LEGO EV3.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
24		групповая	2	Изучение блоков Mit App Inventor связанных с EV3.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
25		групповая	2	Что такое MAC-адрес.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
26		групповая	2	Создание приложения с подтверждение подключения к EV3.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
27	Декабрь	групповая	2	Как связаны моторы и коннекторы на блоке EV3.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
28		групповая	2	Создание приложения с выбором «коннекторов».	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
29		групповая	2	Для чего нужны датчики EV3.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
30		групповая	2	Создание приложения для определения цвета датчиком цвета.	пр. Ленина, д.9а «IT-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос

31		групповая	2	Создание приложения для определения цвета датчиком цвета.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
32		групповая	2	Собрание всех знаний воедино и создание общего приложения.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
33		групповая	2	Создание приложения для управления роботом.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
34		групповая	2	Создание приложения для управления роботом.	пр. Ленина, д.9а «ИТ-куб»	Беседа, практическая работа, наблюдение, опрос
			68			

## План воспитательной работы

Месяц	Тема	Форма работы
Сентябрь	«Дети в городе»	<p>Цель: формирование знаний детей о правилах дорожного движения (ПДД).</p> <p>Задачи: закрепить у детей представление о дорожных знаках, светофоре, тротуаре и других атрибутах, связанных с ПДД.</p> <p>Развивать культуру общения, обогащать словарь новыми понятиями.</p> <p>Воспитывать у детей желание знать и выполнять правила дорожного движения в повседневной жизни.</p> <p>вид деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Просмотр презентации на тему «Дети и ПДД».</li><li>-Ответы на вопросы в процессе просмотра презентации.</li><li>-Создание приложений на тему, связанную с ПДД.</li></ul>
Октябрь	«Здоровое поколение»	<p>Цель: пропаганда и популяризация спорта и здорового образа жизни</p> <p>Задачи:</p>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- содействовать сохранению здоровья каждого школьника;</li> <li>-вовлекать детей в систематическое занятие спортом, физической культурой;</li> <li>-привлекать детей к здоровому образу жизни</li> </ul> <p>вид деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Участие в «интерактивной презентации» на тему «Здоровье в осенний период».</li> <li>-Ответы на вопросы в процессе участия в «интерактивной презентации».</li> <li>-Создания приложений с рекомендациями о занятии спортом/правильным выполнением упражнений и т.д.</li> </ul>
Ноябрь	«Кибербезопасность»	<p>Цель: закрепление правил ответственного и безопасного поведения в сети Интернет</p> <p>Задачи: систематизировать знания подростков в области интерне-безопасности;</p> <p>формировать у подростков навыков безопасного использования Интернет на основании имеющегося у них опыта;</p> <p>вид деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Просмотр обучающего видео.</li> <li>-Ответы на вопросы после просмотра, заготовленные из содержания видео.</li> <li>-Прохождение тестирования на тему «Кибербезопасность»</li> </ul>

Декабрь	«Мы гордимся тобою, Россия»	<p>Цель: сформировать понятия «закон, порядок, право»;</p> <p>Задачи: дать представление о Конституции; ознакомить обучающихся с символикой: флагом, гербом, гимном; воспитывать гордость за свою страну, развивать чувство гражданственности и патриотизма, любовь к Родине, интерес к истории России.</p> <p>вид деятельности:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Просмотр патриотического видео.</li><li>-Ответы на вопросы после просмотра, заготовленные из содержания видео.</li><li>-Создание важного для культуры и патриотического воспитания детей приложения «любовь к Родине»</li></ul>
---------	-----------------------------	---