

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Тульской области

Комитет по образованию администрации муниципального образования г. Ефремов
МКОУ "СШ № 16"

Рассмотрена и принята на педагогическом совете
Протокол педсовета № 1
от 31.08.2023 года

Согласовано:
Руководитель Центра образования цифрового и
гуманитарного профилей «Точка Роста», Алёхин А.П.

Утверждаю:
Директор МКОУ «Шиловская СШ №
16»
_____ Е.А. Алёхина

Приказ №70 от 01.09.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

кружка

«Программирование в Minecraft»

Составитель (и):

педагог дополнительного образования,

Кравченко К.В.

ФИО

нет

категория

с. Шилово
2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы кружка.

1.1 Пояснительная записка

1.1.1 Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Программирование в Minecraft» реализуется в соответствии с технической направленностью.

1.1.2 Уровень программы базовый

1.1.3 Актуальность программы

Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

- Закон РФ «Об образовании» №273 от 29.12.2012г.
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- СанПиН №2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Актуальность программы обусловлена общественной потребностью в формировании технически грамотных молодых людей и в предоставлении учащимся спектра возможностей по реализации его интересов и способностей в сфере программирования, создания самостоятельных технических работ. После прохождения данного курса обучения предполагается, что у учащихся сформируется мотивация к изучению и использованию компьютерных технологий с последующим выбором профессии. Minecraft представляет собой игру в жанре «песочница» и напоминает конструктор: из квадратных блоков игрок создает города с дорогами, светофорами, зданиями и водоёмами, а также добывает еду и сражается с отрицательными персонажами. В Minecraft не бывает кровавых сцен с оружием и прочего негатива, присущего многим современным компьютерным играм. Так что Minecraft отлично подходит и взрослым, и детям с 7 лет, а играть в него можно на компьютере, планшете и телефоне.

1.1.4 Отличительные особенности программы

Отличительными особенностями данной программы от уже существующих образовательных программ является то, что:

- Освоение методики программирования в среде Minecraft (изучение отдельных команд, элементов, атрибутов, действий, составление алгоритмов) происходит на примере разработки отдельных алгоритмов в игровой среде с возрастающей степенью сложности. Последовательность разрабатываемых программ выбрана такая, что на каждом следующем этапе ученик будет использовать все больше возможностей изучаемой среды для создания все более сложных алгоритмов;
- После освоения программы «Программирование в Minecraft» обучающиеся смогут применять полученные знания для освоения любого языка программирования.

1.1.5 Возраст учащихся от 7 до 17 лет.

1.1.6 Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю, 34 учебных недели)

1.1.7 Формы обучения

В течение освоения курса, обучающиеся приобретают знания и умения работы на современных профессиональных компьютерах и программных средствах. Причём, используется как лицензионное программное обеспечение, так и свободно распространяемое. Занятия по использованию ресурсов Интернет происходят в режиме online. Программа предусматривает теоретические и практические занятия. Большая часть учебного материала осваивается в практической деятельности. Итогом работы по отдельной теме является создание самостоятельного творческого продукта. В занятия встраиваются элементы групповой работы, работы по поиску информации, её анализу, применению, которые позволяют решить не только задачу обучения, но и сформировать у обучающихся ключевые жизненные компетенции. Основные формы получения «обратной связи»: мониторинг, внутренние и внешние предметные олимпиады, в том числе и дистанционные, научно-практические конференции. Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных формах:

- всем составом объединения: организация и проведение досуговых мероприятий;
- групповых: деловые игры по планированию деятельности, обсуждение итогов, проектная работа, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение творческих заданий, подготовка к конкурсным мероприятиям.

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные мероприятия различного уровня.

1.1.8 Режим занятий, периодичность и продолжительность.

2 занятия по 45 минут 1 раз в неделю.

1.2 Цель и задачи программы

1.2.1 Цель программы

Цель программы - развитие интеллектуальных способностей обучающихся средствами изучения сред для программирования Python 3+ на примере компьютерной игры Minecraft

1.2.2 Задачи программы

Обучающие:

1. Обеспечить освоение базовых понятий алгоритмизации и программирования.
2. Изучить среду программирования Python 3+.
3. Формировать опыт самостоятельного создания алгоритмических конструкций.
4. Овладеть навыками создания трехмерных компьютерных игр, трехмерных объектов.

Развивающие:

1. Развивать алгоритмический стиль мышления.
2. Развивать логическое и творческое мышление.
3. Способствовать получению практического опыта проектной работы.
4. Развивать умение организовывать продуктивную творческую деятельность

Воспитательные:

1. Формировать мотивацию к получению образования в ИТ-сфере.
2. Формировать навыки самоорганизации учащихся, их уверенности в себе через выполнение самостоятельных творческих проектов и их защиту.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого модуля.

1.3 Учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе	
			Теория	Практика
1	Первые опыты с Minecraft	6	1	5
2	Понятие «алгоритм»	12	2	10
3	Моя программа в Minecraft	50	15	35
	Итого	68	18	50

1.4 Содержание программы

1. Первые опыты с Minecraft (6 часов) Инструктаж по ОТ. ИОТ № 84. Знакомство с программой «Minecraft». На занятиях обучающиеся учатся создавать и сохранять проекты миров. Через практическую работу научатся создавать исполнителя для программы.

2. Понятие «алгоритм» (12 часов) изучение алгоритмов: линейные, циклические. Вложение циклы, циклы с пост и пред условием. Типовые алгоритмы. Переменные. Процедуры. Реализация алгоритмов в среде Python 3+, тестирование и применение для нужд игрового процесса.

3. Моя программа в Minecraft (50 часов) Сценарий проекта. Описание этапов проектирования и программирования. Создание групповых или индивидуальных проектов с использованием полученной базы знаний (алгоритмы, циклы). Распределение ролей в создании продукта. Реализация. Отладка. Выявление ошибок, их обсуждение и корректировка программы. Подготовка к защите проекта. Презентация программы. Защита проекта.

1.5 Планируемые результаты

1.5.1 К концу изучения программы учащиеся должны знать:

- понятия «алгоритм», «цикл», «переменная», «процедура», «функция»;
- виды и способы создания объектов в Minecraft;
- набор инструментов программы Minecraft;
- способы программирования исполнителей в Minecraft;
- простые алгоритмические структуры;
- виды блоков и ресурсов для исполнителей.

1.5.2 К концу изучения программы учащиеся должны уметь:

- пользоваться различными методами управления разработки и просмотра трехмерной игры;
- придумывать, создавать, сохранять и открывать творческие миры в Minecraft;
- оформлять персонажей, объекты и исполнителей;
- использовать линейные, циклические и условные конструкции для создания программ в среде Minecraft;
- использовать методы сбора информации из внешней среды исполнителя;
- создавать собственные творческие проекты-программы.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Условия реализации программы

2.1.1 Материально-техническое обеспечение

Степень реализации программы зависит от технической оснащенности компьютерного класса, наличия программного обеспечения и уровня материальной поддержки учебного

процесса. Для проведения практических занятий в компьютерном кабинете необходим следующий состав аппаратного и программного обеспечения:

- 1) Учебный компьютерный кабинет, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, парты, стулья, доска, шкаф для УМК), укомплектованный выделенным каналом выхода в Интернет.
- 2) Техническое и программное обеспечение. Для реализации данной программы требуются компьютеры с процессором IntelPentium 4 2.0 Ghz / AMD Athlon XP 2200+ и выше. Желательно соответствие между числом учащихся и числом компьютеров как 1:1. На компьютерах должна быть установлена операционная система Windows 7 и выше. В процессе обучения используется следующее программное обеспечение:

- программа Minecraft
- Python 3+ для выполнения алгоритмов в Minecraft

- 3) Оборудование, необходимое для реализации программы:

3.1. Мультимедийная проекционная установка;

3.2. Принтер черно-белый, цветной;

3.3. Акустические колонки.

4) Канцелярские принадлежности: ручки, карандаши, маркеры, блокноты, тетради; бумага разных видов и формата (А3, А4)

2.1.2 Методическое обеспечение

Учебники, интернет-ресурсы, видеоматериалы.

2.2 Оценочные материалы

Проведение промежуточной аттестации по дополнительной общеобразовательной программе «Программирование в Minecraft» в форме представления и защиты проектов не предусматривает использования оценочных материалов.

2.3 Список литературы

- 1) Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ от 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
- 2) Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа: <http://static.government.ru/media/files/3flgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
- 3) Крейг, Р. Програмуем с Minecraft / Ричардсон Крейг – М. : МИФ, 2017. - 368 с.
- 4) Кучма, В.Р. Гигиена детей и подростков при работе с компьютерными видеодисплейными терминалами. / В.Р. Кучма. - М. : Медицина, 2000. - 160 с.
- 5) Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа: <http://rnc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>

6) Положение о проведения педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся. [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития.

7) Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28- site-dok.html>

8) Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: https://base.garant.ru/400274954/#block_1000

9) Приказ Министерства образования и науки РФ от 09 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система 25 правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201811300034>

10) Постановление правительства РФ от 15 сентября 2020 г. № 1441 «Об утверждении Правил оказания платных образовательных услуг». [Электронный ресурс] / Портал Управления Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей. – Режим доступа: <http://13.rospotrebnadzor.ru/content/postanovlenie-pravitelstva-rf-ot-15092020-no-1441-ob-utverzhdenii-pravil-okazaniya-platnyh>

11) Фомичева, О.С. Воспитание успешного ребенка в компьютерном веке. / О.С. Фомичева. – М.: Гелиос АРВ, 2000. -192 с. 15) Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov>

Раздел 3.

Тематическое планирование

№ п/п		Дата	Тема занятия
Первые опыты с Minecraft (6 часов)			
1	1.1		Знакомство с программой «Minecraft». Инструктаж по ОТ. ИОТ № 84.
2	1.2		Знакомство с программой «Minecraft».
3	1.3		Первые шаги в Minecraft.
4	1.4		Первые шаги в Minecraft.
5	1.5		Первые шаги в Minecraft.
6	1.6		Первые шаги в Minecraft.
Понятие «алгоритм» (12 часов)			
7	2.1		Понятие «алгоритм». Изучение алгоритмов: линейные, циклические.
8	2.2		Понятие «алгоритм». Изучение алгоритмов: линейные, циклические.
9	2.3		Линейные алгоритмы
10	2.4		Линейные алгоритмы
11	2.5		Циклы и их виды.
12	2.6		Циклы и их виды
13	2.7		Циклы и их виды
14	2.8		Циклы и их виды
15	2.9		Переменные и процедуры
16	2.10		Переменные и процедуры
17	2.11		Переменные и функции
18	2.12		Переменные и функции
Моя программа в Minecraft (50 часов)			
19	3.1		Установочное занятие.
20	3.2		Установочное занятие.
21	3.3		Сценарий проекта. Описание этапов проектирования и программирования.
22	3.4		Сценарий проекта. Описание этапов проектирования и программирования.
23	3.5		Аналитика.
24	3.6		Аналитика.
25	3.7		Формирование идей проекта.
26	3.8		Формирование идей проекта.
27	3.9		Формирование идей проекта.
28	3.10		Формирование идей проекта.
29	3.11		Распределение ролей.
30	3.12		Прототипизация проекта.
31	3.13		Прототипизация проекта.
32	3.14		Прототипизация проекта.
33	3.15		Прототипизация проекта.
34	3.16		Создание отдельных модулей.
35	3.17		Создание отдельных модулей.
36	3.18		Создание отдельных модулей.
37	3.19		Создание отдельных модулей.
38	3.20		Создание отдельных модулей.
39	3.21		Создание отдельных модулей.
40	3.22		Создание отдельных модулей.
41	3.23		Создание отдельных модулей.
42	3.24		Тестирование и отладка.

43	3.25		Тестирование и отладка.
44	3.26		Тестирование и отладка.
45	3.27		Тестирование и отладка.
46	3.28		Тестирование и отладка.
47	3.29		Тестирование и отладка.
48	3.30		Тестирование и отладка.
49	3.31		Тестирование и отладка.
50	3.32		Тестирование и отладка.
51	3.33		Тестирование и отладка.
52	3.34		Корректировка программы.
53	3.35		Корректировка программы.
54	3.36		Корректировка программы.
55	3.37		Корректировка программы.
56	3.38		Подготовка к презентации.
57	3.39		Подготовка к презентации.
58	3.40		Подготовка к презентации.
59	3.41		Подготовка к презентации.
60	3.42		Предрелизное тестирование.
61	3.43		Предрелизное тестирование.
62	3.44		Предрелизное тестирование.
63	3.45		Предрелизное тестирование.
64	3.46		Оформление проекта программы.
65	3.47		Оформление проекта программы.
66	3.48		Подготовка к защите.
67	3.49		Подготовка к защите.
68	3.50		Защита проекта
Итого:	68 часов.		

Мониторинг результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности Оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностик
I. Теоретическая подготовка ребенка: <i>1. Теоретические знания (по основным разделам учебного плана программы)</i>	<i>Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям;</i>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой);	1-3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2);	4-7	
<i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	8-10			
<i>2. Владение специальной терминологией</i>	<i>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</i>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины);	1-3	Собеседование
	<i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой);	4-7		
	<i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	8-10		
II. Практическая подготовка ребенка: <i>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебного плана)</i>	<i>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</i>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков);	1-3	Контрольные задания
		<i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);	4-7	
		<i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками,	8-10	

программы)		предусмотренными программой за конкретный период).		
2. Владение специальным оборудованием и оснащением	<i>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>минимальный уровень умений</i> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); • <i>средний уровень</i> (работает с оборудованием с помощью педагога); • <i>максимальный уровень</i> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей). 	1-3 4-7 8-10	Контрольные задания
3. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<i>начальный (элементарный) уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); <ul style="list-style-type: none"> • <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца); <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества)	1-3 4-7 8-10	Контрольные задания
III. Общеучебные умения и навыки ребенка: 1. Учебно-интеллектуальные умения: 1.1 Умение подбирать и анализировать специальную литературу	<i>Самостоятельность в подборе и анализе литературы</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога); • <i>средний уровень</i> (работает с литературой с помощью педагога или родителей) • <i>максимальный уровень</i> (работает с литературой самостоятельно, не 	1-3 4-7	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ

		испытывает особых трудностей)	8-10	
<i>1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации</i>	<i>Самостоятельность в пользовании компьютерными источниками информации</i>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с компьютерными источниками информации, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень</i> (работает с компьютерными источниками информации с помощью педагога или родителей) • <i>максимальный уровень</i> (работает с компьютерными источниками информации самостоятельно, не испытывает особых трудностей) 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
<i>1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)</i>	<i>Самостоятельность в учебно-исследовательской работе</i>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения при выполнении самостоятельной работы, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень</i> (выполнение самостоятельной работы с помощью педагога или родителей) • <i>максимальный уровень</i> (работает самостоятельно, не испытывает особых трудностей) 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	Наблюдение, анализ способов деятельности учащегося, его учебно-исследовательских работ

<p>2. Учебно-коммуникативные умения:</p> <p>Умение слушать и слышать педагога</p>	<p>Адекватность восприятия информации, идущей от педагога</p>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (обучающийся испытывает серьезные затруднения в восприятии информации, идущей от педагога, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень</i> (воспринимает информацию с помощью педагога или родителей) • <i>максимальный уровень</i> (в восприятии информации, идущей от педагога, не испытывает особых трудностей) 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение, анализ способов деятельности учащегося</p>
<p>Умение выступать перед аудиторией</p>	<p>Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации</p>	<p><i>минимальный уровень умений (...)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень (...)</i> • <i>максимальный уровень (...)</i> 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	
<p>2.3. Умение вести полемику, участвовать в дискуссии</p>	<p>Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств</p>	<p><i>минимальный уровень умений (...)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень (...)</i> • <i>максимальный уровень (...)</i> 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	
<p>3. Учебно-организационные умения и навыки:</p> <p>3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место</p>	<p>Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой</p>	<p><i>минимальный уровень умений (...)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень (...)</i> • <i>максимальный уровень (...)</i> 	<p>1-3</p> <p>4-7</p> <p>8-10</p>	<p>Наблюдение</p>

<i>3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</i>	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>минимальный уровень умений (...)</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>средний уровень (...)</i> • <i>максимальный уровень (...)</i> 	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, собеседование
<i>3.3. Умение аккуратно выполнять работу</i>	Аккуратность и ответственность в работе	удовл.-хорошо-отлично	1-3 4-7 8-10	Наблюдение, практическая работа

Мониторинг развития личности учащихся в системе дополнительного образования

Параметры	Критерии	Степень выраженности качества (оценивается педагогом в процессе наблюдения за учебно-практической деятельностью ребенка и ее результатами)	Баллы
Мотивация	Выраженность интереса к занятиям	Интерес практически не обнаруживается	1
		Интерес возникает лишь к новому материалу	2
		Интерес возникает к новому материалу, но не к способам решения	3
		Устойчивый учебно-познавательный интерес, но он не выходит за пределы изучаемого материала	4
		Проявляет постоянный интерес и творческое отношение к предмету, стремится получить дополнительную информацию	5
Самооценка	Самооценка деятельности на занятиях	Ученик не умеет, не пытается и не испытывает потребности в оценке своих действий – ни самостоятельной, ни по просьбе учителя	1
		Приступая к решению новой задачи, пытается оценить свои возможности относительно ее решения, однако при этом учитывает лишь то, знает он ее или нет, а не возможность изменения известных ему способов действия	2
		Может с помощью учителя оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных ему способов действий	3
		Может самостоятельно оценить свои возможности в решении задачи, учитывая изменения известных способов действия	4
Нравственно-этические установки	Ориентация на общепринятые моральные нормы и их выполнение в поведении	Часто нарушает общепринятые нормы и правила поведения	1
		Допускает нарушения общепринятых норм и правил поведения	2
		Недостаточно осознает правила и нормы поведения, но в основном их выполняет	3
		Осознает моральные нормы и правила поведения в социуме, но иногда частично их нарушает	4
		Всегда следует общепринятым нормам и правилам поведения, осознанно их принимает	5
Познавательная сфера	Уровень развития познавательной активности, самостоятельности	Уровень активности, самостоятельности ребенка низкий, при выполнении заданий требуется постоянная внешняя стимуляция, любознательность не проявляется	1

		Ребенок недостаточно активен и самостоятелен, но при выполнении заданий требуется внешняя стимуляция, круг интересующих вопросов довольно узок	2	
		Ребенок любознателен, активен, задания выполняет с интересом, самостоятельно, не нуждаясь в дополнительных внешних стимулах, находит новые способы решения заданий	3	
Регулятивная сфера	Произвольность деятельности	Деятельность хаотичная, непродуманная, прерывает деятельность из-за возникающих трудностей, стимулирующая и организующая помощь малоэффективна	1	
		Удерживает цель деятельности, намечает план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, однако в процессе деятельности часто отвлекается, трудности преодолевает только при психологической поддержке	2	
		Ребенок удерживает цель деятельности, намечает ее план, выбирает адекватные средства, проверяет результат, сам преодолевает трудности в работе, доводит дело до конца	3	
	Уровень развития контроля	Ученик не контролирует учебные действия, не замечает допущенных ошибок	1	
		Контроль носит случайный произвольный характер; заметив ошибку, ученик не может обосновать своих действий	2	
		Ученик осознает правило контроля, но затрудняется одновременно выполнять учебные действия и контролировать их	3	
		При выполнении действия ученик ориентируется на правило контроля и успешно использует его в процессе решения задач, почти не допуская ошибок	4	
		Самостоятельно обнаруживает ошибки, вызванные несоответствием усвоенного способа действия и условий задачи, и вносит коррективы	5	
	Коммуникативная сфера	Способность к сотрудничеству	В совместной деятельности не пытается договориться, не может прийти к согласию, настаивает на своем, конфликтует или игнорирует других	1
			Способен к сотрудничеству, но не всегда умеет аргументировать свою позицию и слушать партнера	2

		Способен к взаимодействию и сотрудничеству (групповая и парная работа; дискуссии; коллективное решение учебных задач)	3
		Проявляет эмоционально позитивное отношение к процессу сотрудничества; ориентируется на партнера по общению, умеет слушать собеседника, совместно планировать, договариваться и распределять функции в ходе выполнения задания, осуществлять взаимопомощь	4