

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

Принята на заседании методического совета
МБУ ДО ЦДТТ протокол № 1 от «24» мая 2021 г.

«Утверждаю»
Директор МБУ ДО ЦДТТ

(подпись, печать) С.А. Руленко
Приказ от 26.05.2021 № 067-о

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Основы веб-дизайна и разработки»**

Программа рассчитана на обучающихся 12 – 18 лет
Уровень программы: базовый
Направленность программы: техническая
Срок реализации программы: 1 год

Автор программы:
Усачев Сергей Валерьевич,
педагог дополнительного образования МБУ ДО ЦДТТ

г. Канск, 2021 г.

1.1. Пояснительная записка

Нормативно-правовая база:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;
3. Приказ Министерства просвещения России от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
4. Национальный проект «Образование», утверждённый президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам 24 декабря 2018 г протокол № 16 в том числе федеральный проект «Успех каждого ребёнка»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
6. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726;

Направленность программы: техническая.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы веб-дизайна и разработки» (далее – Программа) разработана для детских объединений, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, связанные с информационными технологиями.

Обоснование актуальности программы

Поддержка и развитие технического творчества на сегодняшний день является одним из приоритетных направлений в образовательной деятельности. Обществу требуются специалисты, владеющие современными цифровыми компетенциями, креативные личности, оперативно адаптирующиеся под ситуацию на рынке информационно-коммуникационных технологий. В городе Канске, как и во многих небольших городах, наблюдается отток квалифицированных выпускников по причине отсутствием работы по специальности. В связи с этим, для города становятся актуальными профессии, использующие технологии удалённой работы, где территориальное положение работника не важно.

Для выполнения этого социального заказа требуются общеобразовательные программы, наполненные актуальным содержанием и использующие современные образовательные технологии, такие как технологии коллективной творческой деятельности, технологии проблемного обучения, технологии развития критического мышления.

Участие в соревнованиях – это событие, позволяющее обучающимся получить внешнюю оценку своих навыков и деятельности, сформировать ряд универсальных умений и навыков. С 2017 года в городе Канске проводятся

отборочные соревнования за право участия в региональном этапе чемпионата WorldSkills Russia, в том числе и в компетенции «Веб-дизайн и разработка». В возрастной линейке «Юниоры» принимают участие обучающиеся 14-16 лет. За прошедшие годы участники из Канска показали высокие результаты в данной дисциплине, однако если проанализировать количество заявок от города и уровень подготовки, можно сказать, что мы имеем дело с единичными случаями самоорганизации обучающихся и никакой системной работы по подготовке детей не ведётся.

Для решения данной проблемы было решено к новому учебному году разработать программу, содержащую более углубленные знания по HTML, CSS и JavaScript. Для большего погружения обучающихся в Программу, требовалось привлечение к образовательному процессу учителей гимназии № 4, поэтому решено было сделать программу сетевой. Это также позволило бы решить проблему дефицита техники, путём совместного использования ресурсов двух образовательных учреждений.

Отличительные особенности программы

Одной из ключевых особенностей программы является сочетание очных занятий с самостоятельной работой обучающихся онлайн. Это достигается благодаря участию в проекте «Космическая верстка» благотворительного фонда развития образования «IQ option» совместно со школой HTML Academy и при участии педагогического объединения Geek Teachers. Занятия в классе по интересным сценариям сочетаются с работой в онлайн-кабинете с занятиями на сайте HTML Academy.

Содержание Программы отражает тенденции развития современных инженерно-конструкторских и IT технологий, позволяет проводить с обучающимися проектно-исследовательскую деятельность и повышать их технологическую грамотность в области инженерных профессий.

Адресат программы

Программа ориентирована на обучающихся 12-18 лет, заинтересованных информационно-коммуникационными технологиями. Содержание Программы построено с обеспечением постепенного и подробного изучения материала «с нуля», поэтому никаких дополнительных знаний для вхождения, помимо школьной программы не понадобится.

Объём и срок реализации программы

Данная Программа включена в учебный план ЦТТ.

Срок реализации – 1 год. Общее количество учебных часов – 72 часа.

Условия формирования групп

Занятия по программе начинаются с сентября и заканчиваются в мае.

Набор обучающихся осуществляется посредством самоопределения обучающихся, процедура которого осуществляется в первую неделю сентября.

Обучение проходит в разновозрастных группах. Количество детей в группе: 8-11 человек.

Формы организации занятий программы

1. Практические занятия с использованием онлайн-платформы «HTML Academy»;
2. Работа в приложении для написания кода «Brackets»;
3. Прохождение опросов в приложениях Kahoot и Learning Apps;
4. Работа с графическим редактором GIMP;
5. Домашние практические занятия с использованием онлайн-платформы «HTML Academy», направленные на отработку базовых навыков языка разметки HTML и стилей CSS.

Режим занятий С преподавателем обучающиеся занимаются 1 раз в неделю по два академических часа.

1.2. Цель и задачи программы

Основной целью Программы является формирование у обучающихся компетенции применения знаний языков HTML, CSS и JavaScript для проектной деятельности по созданию сайтов.

Задачи Программы:

- Обучить верстке web-страниц с использованием технологий HTML и CSS;
- Сложить для обучающегося целостное представление о технологической цепочке создания web-сайтов и сформировать понимание актуальных тенденций развития web-технологий;
- Научить обучающегося выбирать наиболее подходящий способ для создания web-страниц;
- Научить тестировать и проверять код web-страниц.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№	Тема занятия	Количество часов		Формы аттестации и контроля
		Теория	Практика	
1	Готовимся к полёту. Как работает Интернет?	2	2	Практическая работа
2	Первый космический код. Работа с HTML	2	2	Практическая работа
3	Знакомство с CSS. Украшаем HTML-код	2	2	Практическая работа
4	Космическое пространство. Флексбоксы	2	2	Практическая работа
5	Космический макет в графическом редакторе	2	2	Практическая работа
6	Конструируем сайт. Готовим разметку	2	2	Практическая работа

7	Конструируем сайт. Блоки и сетка	2	2	Практическая работа
8	Готовимся к полёту. Создаем сетку проекта	2	2	Практическая работа
9	Готовимся к полёту. Стилизация элементов	2	2	Практическая работа
10	Последние приготовления перед запуском	2	2	Практическая работа
11	3-2-1... Поехали! Запуск сайта в Интернете	2	4	Промежуточная защита проекта
12	Презентация космической вёрстки	2	2	Турнир
13	Web-профессии и где могут пригодиться знания, полученные на курсе	4	2	Собеседование
14	12 правил UI\UX. Создание лучшего макета для своего сайта	2	2	Практическая работа
15	Верстаем сайт по собственному макету. Встраивание медиа и анимаций	2	2	Практическая работа
16	Как сделать красивую презентацию для своего проекта. Доработка и оптимизация	2	2	Практическая работа
17	Защита проекта	0	4	Защита проекта
ИТОГО:		34	38	

Содержание программы

Тема «Готовимся к полёту. Как работает Интернет?»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с принципами работы сети Интернет. Знакомство с языками HTML и CSS и их структурой.

Работа за компьютером (практика)

Изучение инструментов разработки веб-браузера. Регистрация на платформе «HTML Academy» и выполнение практической работы.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Знакомство с веб-разработкой».

Тема «Первый космический код. Работа с HTML»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с программой Brackets. Знакомство с основными служебными тегами.

Работа за компьютером (практика)

Установка программы Brackets. Попытки написать первый код в HTML. Практическая работа с кодом и создание Дневника Белки Стрелки и практические задания в «HTML Academy».

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Знакомство с HTML и CSS».

Тема «Знакомство с CSS. Украшаем HTML-код»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство со стилями CSS и применение их на практике.

Работа за компьютером (практика)

Стилизация Дневника Белки Стрелки со стилями CSS. Знакомство с контейнерами div. Практические упражнения на стилизацию.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Знакомство с HTML и CSS».

Тема «Космическое пространство. Флексбоксы»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с флексбоксами и их применение на практике. Интерактивные упражнения в классе и на платформе.

Работа за компьютером (практика)

Продолжение написания кода, применение флексбокс. Упражнения на закрепление флексбокс.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Построение сеток».

Тема «Космический макет в графическом редакторе»

Интерактивные занятия (теория)

Изучение основных инструментов программы. Работа с макетом и подготовка этого макета для верстки сайта.

Работа за компьютером (практика)

Установка и знакомство с программой Gimp.

Форма контроля

Практическая работа. Взаимодействие с готовым макетом сайта в графическом редакторе Gimp.

Тема «Конструируем сайт. Готовим разметку»

Интерактивные занятия (теория)

Повторение изученных ранее тегов, знакомство с новыми базовыми тегами.

Работа за компьютером (практика)

Верстка сайта по готовому макету.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Построение сеток».

Тема «Конструируем сайт. Блоки и сетка»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с понятиями “поток” и “блочные модели”. Изучение размеров объектов на странице и величин отступов. Создание сетки на Flexbox.

Работа за компьютером (практика)

Выполнение практической работы с изменением параметров объектов.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Построение сеток».

Тема «Готовимся к полёту. Создаём сетку проекта»

Интерактивные занятия (теория)

Верстка сетки с макета. Формирование стиля строчных и блочных элементов.

Работа за компьютером (практика)

Перенос свойства из макета GIMP в код. Продолжение верстки своего сайта с макетом и его стилизация.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Построение сеток».

Тема «Готовимся к полёту. Стилизация элементов»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с псевдоклассами. Знакомство с добавлением форм и таблиц на страницу и их стилизация.

Работа за компьютером (практика)

Завершение вёрстки страницы по стилю и наполнению.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Декоративные элементы».

Тема «Последние приготовления перед запуском»

Интерактивные занятия (теория)

Правки в соответствии с подготовленным чек-листом. Подготовка проекта к публикации.

Работа за компьютером (практика)

Добавление интерактивных элементов на страницу. Проверка страницы на соответствие и ошибки.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Знакомство с JavaScript».

Тема «3-2-1... Поехали! Запуск сайта в интернете»

Интерактивные занятия (теория)

Знакомство с процедурой размещения сайта в интернете. Знакомство с крупнейшим веб-ресурсом для хостинга GitHub.

Работа за компьютером (практика)

Публикация проекта на GitHub.

Форма контроля

Промежуточная защита проекта. Публичная презентация первой версии своего проекта на GitHub.

Тема «Презентация космической вёрстки»

Интерактивные занятия (теория)

Повторение всего, что изучали в рамках курса. Презентация своих работ.

Работа за компьютером (практика)

Проведение небольшого турнира по скоростной верстке. Последние изменения макета

Форма контроля

Турнир на знание верстки.

Тема «Web-профессии и где могут пригодиться знания, полученные на курсе»

Интерактивные занятия (теория)

Популярные профессии 21 века, и какими навыками стоит обладать. Просмотр видео. Обсуждение области применения полученных на курсе знаний.

Форма контроля

Собеседование

Тема «12 правил UI/UX. Создание лучшего макета для своего сайта»

Интерактивные занятия (теория)

Чек-лист идеального макета. Обзоры худших и лучших работ веб-верстальщиков.

Работа за компьютером (практика)

Создание собственного макета по правилам хорошего оформления.

Форма контроля

Практическая работа.

Тема «Верстаем сайт по собственному макету. Встраивание медиа и анимаций»

Интерактивные занятия (теория)

Вспомнить основы хорошей вёрстки. Основные требования и правила. Виды и форматы медиа, которые можно без проблем встраивать на сайт.

Работа за компьютером (практика)

Вёрстка сайта. Добавление медиа на сайт.

Форма контроля

Практическая работа. Тренажер «Декоративные элементы».

Тема «Как сделать красивую презентацию для своего проекта. Доработка и оптимизация»

Интерактивные занятия (теория)

Основные правила хорошей презентации. Как грамотно представить свой проект, не используя при этом сотню слайдов и не загромождая их информацией.

Работа за компьютером (практика)

Доработка сайта.

Форма контроля

Практическая работа. Создание презентации своего проекта.

Тема «Защита проекта»

Работа за компьютером (практика)

Защита проекта.

Форма контроля

Защита проекта.

1.4. Планируемые результаты освоения программы

Практическим результатом работы являются два финальных проекта, выполненных каждым учеником: сайт, сверстанный по предложенному макету и сайт, сверстанный по собственному макету. Допустимы изменения в визуальном оформлении элементов сайта, с сохранением структуры.

Результаты изучения теоретического материала: После успешного завершения обучения по программе обучающиеся получают знания в области проектирования и создания сайтов, научатся самостоятельно реализовывать проекты, связанные с версткой динамических сайтов при помощи технологий HTML и CSS.

По окончании программы обучающийся будет:

- знать и уметь применять HTML-теги, атрибуты и способы структурирования содержимого web-страниц для создания форматированных документов;
- знать и уметь применять основы CSS: значения, списки, цвета, шрифты и другие метрики форматирования;
- владеть навыками проверки и отладки кода web-документов;
- владеть навыками быстрого и качественного форматирования сложных web-документов;

Общие результаты освоения Программы:

- сформированность целостного представления о техносфере, которое основано на приобретенных обучающимися соответствующих знаниях, умениях и способах деятельности;
- приобретенный опыт разнообразной практической деятельности, познания и самообразования; созидательной, преобразующей, творческой деятельности;
- формирование ценностных ориентаций в сфере созидательного труда и материального производства;
- готовность к осуществлению осознанного выбора индивидуальной траектории последующего профессионального образования.

Личностные результаты освоения Программы:

- проявление познавательных интересов и активности в области технического творчества;
- развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- овладение установками, нормами и правилами научной организации умственного и физического труда;
- проявление технико-технологического и экономического мышления при организации своей деятельности;
- самооценка готовности к творческой деятельности в сфере технического труда.

Предметные результаты освоения Программы:

В познавательной сфере:

- рациональное использование учебной и дополнительной технической и технологической информации для проектирования и создания объектов труда;
- ориентация в имеющихся и возможных средствах и технологиях создания объектов труда.

В трудовой сфере:

- планирование технологического процесса и процесса труда;
- выявление допущенных ошибок в процессе труда и обоснование способов их исправления.

В мотивационной сфере:

- оценивание своей способности и готовности к труду в конкретной предметной деятельности;
- осознание ответственности за качество результатов труда;
- стремление к экономии и бережливости в расходовании времени, материалов, денежных средств и труда.

В эстетической сфере:

- дизайнерское проектирование изделия или рациональная эстетическая организация работ;
- моделирование художественного оформления объекта труда и оптимальное планирование работ;
- эстетическое и рациональное оснащение рабочего места с учетом требований эргономики и научной организации труда.

В коммуникативной сфере:

- формирование рабочей группы для выполнения проекта с учетом общности интересов и возможностей будущих членов трудового коллектива;
- выбор знаковых систем и средств для кодирования и оформления информации в процессе коммуникации;
- публичная презентация и защита проекта изделия, продукта труда или услуги.

Метапредметные результаты освоения Программы:

- алгоритмизированное планирование процесса познавательно-трудовой деятельности;
- определение адекватных имеющимся организационным и материально-техническим условиям способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов;
- комбинирование известных алгоритмов технического и технологического творчества в ситуациях, не предполагающих стандартного применения одного из них;
- проявление инновационного подхода к решению учебных и практических задач в процессе моделирования изделия или технологического процесса;

- поиск новых решений возникшей технической или организационной проблемы;
- самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по созданию технических изделий;
- виртуальное и натурное моделирование технических объектов и технологических процессов;
- приведение примеров, подбор аргументов, формулирование выводов по обоснованию технико-технологического и организационного решения; отражение в устной или письменной форме результатов своей деятельности;
- выбор для решения познавательных и коммуникативных задач различных источников информации, включая энциклопедии, словари, интернет-ресурсы и другие базы данных;
- согласование и координация совместной познавательно-трудовой деятельности с другими ее участниками;
- соблюдение норм и правил безопасности познавательно-трудовой деятельности и созидательного труда.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий:

2.1. Календарный учебный график

Начало учебного года для групп первого года обучения с 15 сентября, окончание учебного года – 31 мая. Начало учебного года для групп второго года обучения с 01 сентября, окончание учебного года – 31 мая.

Каникулы с 1 июня по 31 августа.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для эффективного обучения по Программе требуется хорошее материально-техническое обеспечение. Ниже приведены минимальный и рекомендуемый набор оборудования:

1. Минимальный набор

- помещение (предпочтительно изолированное);
- 11 рабочих мест: стол, стул, розетка, колонки;
- проектор, аудио колонки;
- Интернет-соединение, скорость загрузки не менее 5 Мбит/сек;
- магнитно-маркерная доска или флипчарт;
- качественное освещение и возможность проветривания;
- санузел поблизости от аудитории.

2. Рекомендуемый набор

То же, что и в минимальном, а также:

- 4G или другая подстраховка для поддержания онлайн-доступа к системе обучения;
- компьютеры на каждое рабочее место.

Требования к ПК:

- Обязательно: монитор не менее 15" 1366X768;

- Желательно: наушники.

Требования к ПО:

- Операционная система Windows 7 или выше / MacOS /Unix-based системы с поддержкой протокола HTML5;
- Приложения Google Chrome, Gimp, Brackets.

Кадровое обеспечение

Программа разработана для реализации педагогом дополнительного образования, имеющим специальные знания и опыт работы с детьми младшего школьного возраста. Образование – не ниже средне-профессионального, профильное или педагогическое.

2.3. Формы аттестации

Итоги реализации программы подводятся в конце первого полугодия и по завершению обучения по программе в формате защиты творческих проектов – сайтов в сети Интернет. Может проходить как в очной форме, так и в заочной форме.

2.4. Оценочные материалы образовательной программы

Достижения обучающегося фиксируются педагогом в листе оценки проекта (Приложение 1), а также самим обучающимся в листе самооценки (Приложение 2).

Также для внешней оценки навыков и деятельности обучающихся в конце учебного года предусмотрено участие во всероссийской олимпиаде по «Космической верстке», а также осенью, в виде участия обучающихся в различных этапах чемпионата WorldSkills в компетенции «Веб-дизайн и разработка».

2.5. Методическое обеспечение

Первое полугодие занятия проходят в форме коротких лекций с последующей практической работой для закрепления полученных знаний. Итоговые занятия по разделам предполагают проведение соревнований и выставок. Во втором полугодии обучающиеся уже определяют тему своего проекта, и структура занятия меняется: новые темы сразу разбираются на практике, а в оставшееся время идёт работа над проектами и индивидуальные/групповые консультации. Также во втором полугодии проводится дистанционная олимпиада по верстке сайтов.

Для реализации программы используется электронное методическое пособие со сценариями всех занятий и раздаточным материалом. К каждому занятию прилагается интерактивная презентация. Для отработки знаний на практике используются интерактивные тренажеры на платформе HTML Academy.

2.6. Список использованной литературы

Основная литература:

1. Дакетт Джон HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — Эксмо, 2017.
2. Макфарланд Дэвид Сойер Новая большая книга CSS. — Питер, 2018.

Дополнительная литература:

1. Веру Лиа Секреты CSS. Идеальные решения ежедневных задач. — Питер, 2016.
2. Купер Нейт Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS и WordPress. — Манн, Иванов, Фербер, 2019.
3. Мейер Эрик А. CSS. Карманный справочник. — Вильямс, 2017.

Электронные ресурсы

1. <http://htmlbook.ru/>
2. <https://web-standards.ru/>
3. <https://css-live.ru/>
4. <https://css-tricks.com/>
5. <https://alistapart.com/>

<https://www.smashingmagazine.com> Приложение 1

Шкала оценки проектной задачи			
критерий	показатели	индикаторы	баллы
Самостоятельное приобретение знаний и решение проблем (личностные УУД)	Умение увидеть проблему, сформулировать ее	Обоснована, аргументирована	2
		Обоснована и понята частично	1
		Не обоснована, не аргументирована	0
	Умение обосновать причины, по которым выбрал именно эту тему, что его заинтересовало, сформулировать значимость и актуальность (для себя, класса...)	Сумел обосновать, осознал, объяснил	2
		Умение проявляется частично	1
		Не сумел обосновать, осознал плохо, не объяснил, не понял свою роль в работе	0
	Наличие собственной позиции на полученные результаты, свой вклад в работы (группы)	Оценивает свой вклад, имеет собственное мнение, его роль ясна	2
		Умение проявляется частично	
		Не может оценить	0
Регулятивные действия Целеполагание Планирование Прогнозирование Оценка	Формулирует ясно и четко цель своей работы, проекта	Конкретны, ясны	2
		Цель до конца не осознана, сформулированы не совсем верно.	1
		Не конкретны. не ясны, либо не поставлены совсем	0
	Предлагает способ действия для решения проблемы (план, задачи, модель, схему)	Конкретны, ясны	2
		Частично	1
		Не конкретны. не ясны, либо не поставлены совсем	0
	Конкретность выводов и уровень обобщения, их соответствие заявленным цели и задачам.	Выводы конкретны (не резюме!), соответствуют заявленным цели задачам	2
		Соответствуют частично	1
		Не конкретны, не соответствуют, резюмированы	0
Знание предмета (познавательные УУД) Работа с информацией, обработка информации составление вторичного текста	Выделяет фрагменты полученной информации, может объяснить ее значимость, ссылается на авторов, возможно сравнивает, оценивает	Выделяет, сравнивает, анализирует, оценивает.	2
		Умение проявляется частично	1
		Анализ отсутствует, либо представляет собой только копии выдержек из текста	0
	Умеет составить вторичный текст. Перевести информацию из одного вида в другой (схема, алгоритм, график, модель...)	Использованы разные способы	2
		Использован 1 способ	1
		Не используются	0

	Умение делать вывод на основе полученной информации. Возможно, предлагает свою идею на основе полученной информации	Делает вывод, понимает значимость	2
		Вывод делает, но значимость понята частично	1
		Значимость полученной информации не понята	0
Коммуникация	Оформление учебно - исследовательской работы, проекта, продукта проектной задачи..	Работа, проект, продукт оформлены по определенным критериям, имеются незначительные отклонения	2
		Частично оформлены	1
		Требованиям не соответствует	0
	Презентация - культура выступления, доступность сообщения, соблюдение временного регламента	Рассказ без обращения к тексту, выступление уверенное, аргументированное, четкое, чувство времени, использование наглядной презентации	2
		Часто обращается к тексту	1
		Чтение с листа, нет чувства времени, речь не связана, отсутствие логики выступления, наглядной презентации	0
	Культура дискуссии - умение понять собеседника, аргументированно ответить на его вопросы	Владеет, отвечает на вопросы аргументированно, дает четкие, полные ответы	2
		Отвечает неуверенно, приводит слабые аргументы	1
		не ответил совсем, ответы не четки, не аргументированы	0
Итого баллов			24

ФИ _____

Шкала перевода первичных баллов, выставленных за работу, в оценку и определение уровня сформированности УУД				
Первичный балл	0-6	7- 15	16- 21	22-24
Уровень	Не достиг базового уровня	Базовый уровень	Повышенный уровень	Высокий Уровень

Самооценка работы

ФИ, класс _____

Примеры того, что я предложил в ходе планирования проекта

1. _____
2. _____
3. _____

Примеры моих идей, которые помогли выполнению проекта

1. _____
2. _____
3. _____

Примеры того, что я делал в ходе выполнения проекта

1. _____
2. _____
3. _____

Оцени свой вклад в проект по 10 бальной шкале (обведи цифру)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Что было труднее всего во время работы над проектом

1. _____
2. _____
3. _____

Что бы ты изменил, поправил, улучшил в дальнейшем?

1. _____
2. _____
3. _____

Кто больше всего помог тебе при работе над проектом и чем.

1. _____
2. _____
3. _____