Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр внешкольной работы»
174411 г.Боровичи ул.Ленинградская д.14 телефон (81664) 2-63-94

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2026

«Утверждено»
Приказ №32-у от 01.09.2026
Директор МАОУ ДО ЦВР г. Боровичи
Тимохина Н.А.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"

Подписан: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"
DN: C=RU, S=Новгородская область, STREET="ул. Ленинградская, д. 14", L=г. Боровичи, T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ""", ОГРН=1025300989592, СНИЛС=06380293057, OID.1.2.643.100.4=5320010455, ИНН=532004637654, E=admin@borobr.ru, G=Наталья Александровна, SN=Тимохина, CN="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"""
Основание: я подтверждаю этот документ
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.09.11 17:03:11+03'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.1

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

«Вайб-кодинг»

Уровень программы: стартовый (ознакомительный)
Возраст обучающихся 10-17 лет
Срок реализации 1 год
Общее количество часов – 144

Автор-составитель:
Николаев Даниил Александрович
педагог дополнительного образования

г. Боровичи
Новгородской области
2026 год.

Информационная карта программы

Ф.И.О. педагога	Николаев Даниил Александрович
Вид программы	модифицированная
Тип программы	общеразвивающая
Образовательная область	информационные технологии
Направленность деятельности	техническая
Способ освоения содержания образования	практический, проектный
Уровень освоения содержания образования	стартовый (ознакомительный)
Возрастная категория обучающихся	10-17 лет
Форма реализации программы	групповая
Продолжительность реализации программы	1 год

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Вайб-кодинг» (далее – программа) разработана и реализуется в соответствии с

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р) (с изм. от 01 июля 2025 г. № 1745-р и последующих);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Уставом и локально-нормативными актами учреждения.

Программа имеет ***техническую направленность.***

Уровень освоения содержания программы – ***ознакомительный.***

Программа ориентирована на знакомство обучающихся с современными технологиями искусственного интеллекта и возможностями их практического применения при создании цифровых проектов.

Актуальность программы обусловлена тем, что современные технологии искусственного интеллекта стремительно входят во все сферы жизни человека. Уже сегодня нейросети используются для создания текстов, изображений, музыки, видео, компьютерных программ и цифровых сервисов.

Обучающиеся ежедневно сталкиваются с продуктами искусственного интеллекта, однако зачастую используют их только как инструмент поиска информации.

Программа позволяет познакомить детей с современными цифровыми технологиями, научить безопасно и эффективно использовать нейросети, развить навыки проектной деятельности, критического мышления и цифровой грамотности.

Педагогическая целесообразность программы заключается в использовании современных технологий искусственного интеллекта как инструмента развития познавательной активности, творческого мышления и проектных компетенций обучающихся.

Практико-ориентированный характер обучения позволяет обучающимся не только познакомиться с возможностями нейросетей, но и применять их для решения реальных задач, создания собственных цифровых продуктов и реализации творческих проектов. Такой подход способствует развитию самостоятельности, инициативности, навыков коммуникации и работы в команде.

Новизна программы заключается в использовании современных технологий искусственного интеллекта как основного инструмента проектной деятельности обучающихся.

В отличие от традиционных программ по программированию, программа не ставит целью изучение конкретного языка программирования, а направлена на освоение современных цифровых инструментов и создание собственных проектов при помощи нейросетей.

Особенностью программы является практико-ориентированный подход.

Обучающиеся не изучают технологии изолированно, а используют их для создания собственных проектов:

- игр;
- сайтов;
- цифрового контента;
- чат-ботов;
- презентаций;
- творческих проектов.

В ходе обучения используются современные инструменты искусственного интеллекта:

- ChatGPT;
- Gemini;
- Claude;
- DeepSeek;
- Cursor;
- Replit;
- Gamma;
- Nano Banana.

Цель программы - создание условий для формирования у обучающихся навыков использования современных технологий искусственного интеллекта и цифровых инструментов при разработке собственных проектов.

Задачи программы:

Обучающие

1. Познакомить обучающихся с современными технологиями искусственного интеллекта.
2. Научить использовать нейросети для решения учебных и творческих задач.
3. Сформировать навыки проектной деятельности.
4. Познакомить с основами создания цифровых продуктов.

Развивающие

1. Развивать логическое мышление.
2. Развивать творческие способности.
3. Развивать навыки самостоятельного поиска решений.
4. Развивать навыки работы с информацией.

Воспитательные

1. Формировать ответственное отношение к использованию цифровых технологий.
2. Развивать коммуникативные навыки.
3. Формировать культуру совместной деятельности.
4. Воспитывать интерес к техническому творчеству.

Ожидаемые результаты освоения программы

Личностные результаты

- формирование ответственного отношения к использованию цифровых технологий;
- развитие познавательной активности и самостоятельности;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- развитие навыков самоорганизации при выполнении проектов.

Метапредметные результаты

- умение работать с различными источниками информации;
- развитие навыков проектной деятельности;
- развитие коммуникативных навыков;
- развитие навыков командной работы;
- умение планировать и презентовать результаты деятельности.

Предметные результаты

Обучающиеся будут знать:

- назначение современных нейросетей;
- основные принципы работы искусственного интеллекта;
- правила безопасной работы в цифровой среде;
- этапы создания цифровых проектов**.**

Обучающиеся будут уметь:

- использовать нейросети для решения практических задач;
- создавать цифровые продукты;
- работать с текстовым, графическим и мультимедийным контентом;
- представлять результаты собственной деятельности.

Формы подведения итогов реализации программы

- выполнение практических работ;
- выполнение мини-проектов;
- участие в проектной деятельности;
- защита итогового проекта.

Особенности организации образовательного процесса

Возраст обучающихся: 10–17 лет.

Оптимальная наполняемость группы: 10–15 человек.

Срок реализации программы: 1 год.

Общий объём программы: 144 часа.

Режим занятий:

- 2 раза в неделю;
- продолжительность занятия – 2 академических часа.

Критерии оценивания результатов

Критерии оценки результата	Показатели оценки результата	Формы оценки результата
1. Интерес и осознанное отношение к современным цифровым технологиям и искусственному интеллекту	1. Сформировано представление о возможностях и ограничениях искусственного интеллекта.2. Понимание принципов безопасного и ответственного использования ИИ-сервисов.3. В числе достижений обучающийся отмечает приобретение новых навыков создания цифровых продуктов с помощью ИИ.	Наблюдение. Анкетирование. Беседа. Рефлексия по итогам занятий и проектов.
2. Опыт проектной и творческой деятельности с использованием технологий искусственного интеллекта	2.1. Умение формулировать запросы (промпты) для решения практических задач.2.2. Умение использовать ИИ-сервисы для создания текстов, изображений, презентаций, сайтов, игр и других цифровых продуктов.2.3. Умение самостоятельно разрабатывать и реализовывать проекты с использованием технологий искусственного интеллекта.2.4. Опыт участия в конкурсах, фестивалях, выставках, презентациях и защите собственных проектов.	Практические работы. Творческие задания. Защита проектов. Портфолио работ обучающегося. Итоговая аттестация.
3. Качество образовательного процесса в объединении	3.1. Полнота освоения содержания программы.3.2. Доля обучающихся, удовлетворённых содержанием занятий и психологическим климатом в объединении.3.3. Сохранность контингента обучающихся в течение учебного года.3.4. Активность участия обучающихся в проектной деятельности и мероприятиях объединения.	Анкетирование обучающихся и родителей. Мониторинг посещаемости. Анализ результатов обучения. Анализ выполненных проектов.

Общий учебный план

Год обучения	Общее кол-во часов	Из них			Формы аттестации
		теория	практика	экскурсии	
I	144	20	124	0	Промежуточная (декабрь) Итоговая (май)
Итого	144	20	124	0	

При реализации данной программы могут быть использованы дистанционные формы обучения. **В числе основных форм занятий**:

· коллективные (беседа, обсуждение, разбор проектов, демонстрация результатов работы);

· индивидуальные (самостоятельное выполнение практических заданий и проектов);

· занятия-практикумы по работе с нейросетями и цифровыми сервисами;

· занятия-творческие проекты;

· проектная деятельность

· исследовательская деятельность

· мастер-классы по использованию современных цифровых инструментов;

· занятия-презентации;

· занятия-путешествия по цифровым сервисам и технологиям;

· занятия-исследования возможностей искусственного интеллекта;

· работа в малых группах над совместными проектами;

· защита индивидуальных и групповых проектов.

Основные формы контроля

- выполнение практических заданий по результатам освоения каждого тематического блока программы;

-выполнение индивидуальных и групповых проектов;

- создание цифровых продуктов с использованием искусственного интеллекта (игры, сайты, изображения, тексты, автоматизированные инструменты и др.);

- педагогическое наблюдение за деятельностью обучающихся;

- анализ выполненных работ и проектов;

- промежуточная аттестация обучающихся по итогам освоения разделов программы;

- защита творческих и проектных работ;

- итоговая аттестация обучающихся, включающая защиту итогового проекта;

- презентация и публичная демонстрация результатов деятельности;

- подведение итогов освоения программы в конце учебного года.

Формы занятий

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- практические занятия;
- творческие мастерские;
- проектная деятельность;
- работа в малых группах;
- презентации проектов;
- мини-хакатоны;
- защита проектов.

Формы контроля

Промежуточный контроль:

- выполнение практических заданий;
- мини-проекты;
- презентация результатов работы.

Итоговый контроль:

- защита итогового проекта;
- демонстрация созданного цифрового продукта;
- участие в итоговой выставке проектов.

Учебный план

№ п/п	Содержание программы	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
I	**Вводное занятие**	**2**	**2**	**-**	Опрос
1.1	Знакомство с объединением «Вайб-кодинг»	2	2	-	Опрос
II	**Основы работы с искусственным интеллектом**	**30**	**6**	**24**	
2.1	Что такое искусственный интеллект и как он меняет мир	8	2	6	Наблюдение, практическая работа
2.2	Современные нейросети и AI-инструменты	8	2	6	Практическая работа
2.3	Промпт-инжиниринг и работа с запросами	8	1	7	Выполнение практических заданий
2.4	Создание первых проектов с помощью ИИ	6	1	5	Демонстрация проекта
III	**Создание игр с использованием ИИ**	**32**	**4**	**28**	
3.1	Проектирование игровых механик	8	1	7	Практическая работа
3.2	Создание браузерных игр	8	1	7	Просмотр проекта
3.3	Разработка собственной игры	8	1	7	Анализ выполненной работы
3.4	Тестирование и защита игрового проекта	8	1	7	Защита проекта

№ п/п	Содержание программы	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
IV	**Создание сайтов с использованием ИИ**	**32**	**4**	**28**	
4.1	Основы веб-разработки и дизайна	8	1	7	Практическая работа
4.2	Создание сайта-визитки и портфолио	8	1	7	Просмотр проекта
4.3	Разработка собственного сайта	8	1	7	Анализ выполненной работы
4.4	Подготовка и защита проекта	8	1	7	Защита проекта
V	**Генеративный ИИ для создания контента**	**20**	**2**	**18**	
5.1	Создание изображений, музыки и видео	12	1	11	Практическая работа
5.2	Мини-проект по автоматизации	8	1	7	Презентация проекта
VI	**Итоговый проект**	**28**	**2**	**26**	
6.1	Разработка итогового проекта	22	1	21	Контроль выполнения этапов
6.2	Подготовка и защита итогового проекта	6	1	5	Защита проекта
	ИТОГО:	**144**	**20**	**124**	

Содержание учебного плана

1 год обучения

1. Знакомство с объединением. Возможности искусственного интеллекта (4 ч.)

Теория (2 ч.)

- Знакомство обучающихся с программой «Вайб-кодинг».
- Правила поведения и техника безопасности при работе за компьютером.
- Что такое искусственный интеллект.
- Примеры использования ИИ в повседневной жизни.

Практическая работа (2 ч.)

- Регистрация в используемых сервисах.
- Первое знакомство с интерфейсом нейросетей.
- Выполнение простых запросов.

Форма занятия: беседа, практическое занятие.

Материалы и оборудование: ПК, доступ в Интернет, проектор, интерактивная доска.

2. Современные нейросети и AI-инструменты (8 ч.)

Теория (2 ч.)

- Современные нейросети и их возможности.
- ChatGPT, Gemini, Claude, DeepSeek.
- Генерация текста, изображений и кода.
- Ограничения и особенности использования ИИ.

Практическая работа (6 ч.)

- Работа с различными нейросетями.
- Сравнение результатов генерации.

- Выполнение практических заданий по поиску информации и созданию контента.

  Форма занятия: практическое занятие, исследование.

  Материалы и оборудование: ПК, Интернет, нейросетевые сервисы.

3. Промпт-инжиниринг и работа с запросами (8 ч.)

Теория (2 ч.)

- Понятие промпта.
- Основные принципы составления запросов.
- Типичные ошибки пользователей.
- Способы повышения качества ответов нейросетей.

Практическая работа (6 ч.)

- Создание запросов различного типа.
- Улучшение ответов с помощью уточняющих промптов.
- Решение практических задач через нейросети.

  Форма занятия: практическая работа, исследование.

  Материалы и оборудование: ПК, Интернет.

4. Создание первых проектов с помощью ИИ (12 ч.)

Теория (2 ч.)

- Проектный подход.
- Этапы разработки цифрового продукта.
- Планирование работы над проектом.

Практическая работа (10 ч.)

- Создание первых цифровых проектов.
- Генерация текстов, изображений и интерфейсов.
- Подготовка и демонстрация результата.

  Форма занятия: творческий проект.

Материалы и оборудование: ПК, Интернет, нейросетевые сервисы.

Модуль 2. создание игр с использованием ии

5. Проектирование игровых механик (8 ч.)

Теория (1 ч.)

- Основы игровых механик.
- Виды игр и принципы их построения.

Практическая работа (7 ч.)

- Генерация игровых идей.
- Создание концепции собственной игры.
- Подготовка технического задания.

Форма занятия: практическая работа.

Материалы и оборудование: ПК, Интернет.

6. Разработка игровых проектов (16 ч.)

Теория (2 ч.)

- Этапы разработки игры.
- Использование ИИ для программирования.

Практическая работа (14 ч.)

- Создание браузерной игры.
- Работа с интерфейсом и логикой.
- Добавление игровых элементов и тестирование.

Форма занятия: творческий проект.

Материалы и оборудование: ПК, Интернет.

7. Тестирование и защита игрового проекта (8 ч.)

Теория (1 ч.)

- Принципы тестирования цифровых продуктов.
- Подготовка презентации проекта.

Практическая работа (7 ч.)

- Исправление ошибок.
- Демонстрация проекта.
- Защита проекта.

Форма занятия: защита проекта.

Материалы и оборудование: ПК, проектор.

Модуль 3. создание сайтов с использованием ии

8. Основы веб-разработки и дизайна (8 ч.)

Теория (1 ч.)

- Назначение сайтов.
- Структура веб-страницы.
- Основы дизайна интерфейсов.

Практическая работа (7 ч.)

- Анализ существующих сайтов.
- Создание макетов страниц.
- Подготовка структуры будущего проекта.

Форма занятия: практическая работа.

9. Разработка сайта (16 ч.)

Теория (2 ч.)

- Этапы создания сайта.
- Использование ИИ при разработке.

Практическая работа (14 ч.)

- Создание сайта-визитки.

- Разработка личного портфолио.
- Добавление интерактивных элементов.

  Форма занятия: творческий проект.

10. Защита проекта (8 ч.)

Теория (1 ч.)

- Подготовка выступления.

Практическая работа (7 ч.)

- Презентация сайта.
- Ответы на вопросы.
- Анализ выполненных работ.

  Форма занятия: защита проекта.

Модуль 4. генеративный ии для создания контента

11. Создание изображений, музыки, видео (12 ч.)

Теория (1 ч.)

- Генеративные модели.
- Возможности современных сервисов.

Практическая работа (11 ч.)

- Генерация изображений.
- Создание музыки.
- Генерация видеоматериалов.

  Форма занятия: практическая работа.

12. Мини-проект по автоматизации (8 ч.)

Теория (1 ч.)

- Автоматизация рутинных задач.

Практическая работа (7 ч.)

- Создание собственного цифрового инструмента.
- Презентация результата.

Форма занятия: проектная деятельность.

Модуль 5. итоговый проект

13. Разработка итогового проекта (22 ч.)

Теория (1 ч.)

- Планирование итоговой работы.
- Постановка целей проекта.

Практическая работа (21 ч.)

- Самостоятельная разработка проекта.
- Консультации.
- Промежуточный контроль результатов.

Форма занятия: творческий проект.

14. Подготовка и защита итогового проекта (6 ч.)

Теория (1 ч.)

- Правила подготовки публичного выступления.

Практическая работа (5 ч.)

- Подготовка презентации.
- Защита проекта.
- Подведение итогов обучения.

Форма занятия: защита проекта.

Материалы и оборудование: ПК, проектор, экран.

Воспитательная деятельность

Цель воспитательной работы – развитие личности обучающегося через освоение современных цифровых технологий, проектную деятельность, формирование ответственного отношения к результатам собственного труда и безопасного поведения в цифровой среде.

Задачи:

- формирование интереса к изучению современных информационных технологий, искусственного интеллекта и цифрового творчества;
- просвещение в сфере достижений отечественной науки, техники и информационных технологий;
- воспитание чувства патриотизма и уважения к достижениям российских учёных, инженеров и разработчиков;
- формирование культуры безопасного и ответственного поведения в сети Интернет;
- развитие навыков сотрудничества, взаимопомощи и работы в команде;
- формирование ответственности за результаты собственной деятельности и уважительного отношения к интеллектуальной собственности.

Ожидаемые результаты (соотносятся с задачами):

- формирование устойчивого интереса к современным цифровым технологиям и техническому творчеству;
- понимание значимости достижений отечественной науки и технологий для развития общества;
- уважительное отношение к труду разработчиков, исследователей и авторов цифрового контента;
- развитие коммуникативных навыков и способности эффективно взаимодействовать в коллективе;
- формирование ответственного отношения к использованию цифровых ресурсов и информации;
- развитие навыков самостоятельного принятия решений и ответственности за результат своей деятельности.

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие методы воспитания: метод убеждения, метод положительного примера (педагога, родителей, обучающихся), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки обучающихся, методы воспитания воздействием группы и коллектива, методы поощрения и поддержки творческой инициативы.

Работа осуществляется в следующих формах:

- беседы и тематические дискуссии по вопросам цифровой культуры и безопасного поведения в сети Интернет;
- игровые тренинги и командные задания;
- творческие мастерские по созданию цифровых продуктов;
- участие в проектной деятельности;
- презентации и защита проектов;
- участие в конкурсах, фестивалях и тематических мероприятиях технической направленности;
- профориентационные мероприятия, встречи с представителями IT-сферы и технических профессий.

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- консультаций в групповом чате объединения;
- индивидуальных консультаций;
- анкетирования, опросов и собеседований;
- совместного участия в презентациях и защите проектов обучающихся.

Диагностика результатов осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- анализа результатов выполнения практических заданий и проектов;
- оценки участия обучающихся в коллективной деятельности;

- материалов рефлексии;
- отзывов родителей и обучающихся;
- анкетирования, опросов и бесед.

Воспитательная работа осуществляется на базе МАОУ ДО ЦВР г. Боровичи в рамках учебных занятий (беседы, практические задания, викторины, игровые тренинги, творческие проекты, защита работ), а также во время воспитательных мероприятий (конкурсы, выставки проектов, тематические акции, профориентационные встречи и экскурсии) в соответствии с календарным планом воспитательной работы (Приложение № 6).

Методическое и материально-техническое обеспечение

Методическое обеспечение

- презентации по темам занятий;
- инструкции по работе с нейросетями;
- практические задания;
- кейсы для проектной деятельности;
- электронные образовательные ресурсы;
- методические материалы педагога**.**

Материально-техническое обеспечение

- учебный кабинет;
- компьютеры или ноутбуки;
- доступ к сети Интернет;
- проектор или интерактивная панель;
- программное обеспечение для работы с ИИ;

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Полат Е.С. Современные педагогические технологии.
2. Роберт И.В. Информационные технологии в образовании.
3. Босова Л.Л. Информатика.

Для обучающихся

1. Босова Л.Л. Информатика.
2. Детские образовательные ресурсы по программированию.
3. Учебные материалы по цифровой грамотности.

Интернет-ресурсы

- ChatGPT
- Gemini
- Claude
- DeepSeek
- Replit
- Cursor

Приложение 1. Таблица оценивания результатов

Оцениваемые параметры	Низкий	Средний	Высокий
Уровень теоретических знаний	Обучающийся знает отдельные понятия и термины, затрудняется объяснить назначение нейросетей и цифровых инструментов.	Обучающийся знает основные понятия и возможности изученных сервисов, но испытывает затруднения при объяснении отдельных тем.	Обучающийся уверенно владеет изученным материалом, может объяснить принципы работы нейросетей и привести примеры их практического применения.
Навыки работы с цифровыми инструментами и нейросетями	Испытывает затруднения при работе с сервисами, выполняет задания только при постоянной помощи педагога.	Выполняет задания самостоятельно, но периодически нуждается в консультации педагога.	Уверенно использует изученные сервисы и инструменты, самостоятельно выполняет поставленные задачи.
Способность решать практические задачи	Не может самостоятельно подобрать инструмент для решения задачи и выполнить задание без подробной инструкции.	Может решить задачу по образцу или после дополнительных разъяснений педагога.	Самостоятельно выбирает подходящие инструменты и успешно решает практические задачи.
Степень самостоятельности при выполнении проекта	Постоянно нуждается в помощи педагога при выполнении проектной работы.	Выполняет большую часть работы самостоятельно, но нуждается в консультациях по отдельным этапам.	Самостоятельно планирует и выполняет проект, принимает решения и доводит работу до результата.
Качество итогового цифрового продукта	Работа выполнена не полностью, содержит существенные ошибки и требует значительной доработки.	Работа выполнена в полном объёме, но содержит отдельные недочёты, требующие корректировки.	Работа выполнена качественно, соответствует поставленной задаче и не требует исправлений.

Оцениваемые параметры	Низкий	Средний	Высокий
Навыки презентации и защиты проекта	Испытывает затруднения при представлении своей работы и ответах на вопросы.	Может представить проект и ответить на часть вопросов с помощью педагога.	Уверенно презентует проект, аргументированно отвечает на вопросы и демонстрирует понимание выполненной работы.

Приложение 2. Протокол аттестации обучающихся

по освоению дополнительной общеразвивающей программы «Вайб-кодинг»

МАОУ ДО ЦВР г. Боровичи

№ п/п	Ф.И.О. обучающегося	Теоретические знания об ИИ	Работа с нейросетями	Создание цифровых проектов	Работа в команде	Защита проекта	Итоговый уровень
1	Иванов Иван						
2							
3							
4							
5							

Обозначения:

- Н – низкий уровень
- С – средний уровень
- В – высокий уровень

Вопросы для оценки

I. Теоретические знания об искусственном интеллекте

Понимание принципов работы ИИ, нейросетей и цифровых технологий.

II. Работа с нейросетями

Умение использовать ChatGPT, Gemini, Claude и другие сервисы для решения задач.

III. Создание цифровых проектов

Умение создавать игры, сайты, изображения, тексты и другие продукты с использованием ИИ.

IV. Работа в команде

Навыки взаимодействия при выполнении совместных проектов.

V. Защита проекта

Умение представить результат своей работы и ответить на вопросы.

VI. Итоговый уровень освоения программы

Общая оценка достижения планируемых результатов.

Приложение № 3

Диагностическая карта

«Оценка результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Вайб-кодинг» МАОУ ДО ЦВР г. Боровичи»

Группа: _____

Дата проведения: _____

№ п/п	Ф.И.О. обучающегося	Промежуточная аттестация	Итоговая аттестация
1	Иванов Иван		
2			
3			

Критерии оценки

Уровень	Характеристика
Низкий (Н)	Обучающийся испытывает затруднения при работе с нейросетями и создании проектов, нуждается в постоянной помощи педагога.
Средний (С)	Обучающийся выполняет задания с частичной помощью педагога, способен применять полученные знания на практике.
Высокий (В)	Обучающийся уверенно использует инструменты ИИ, самостоятельно выполняет задания и успешно реализует проекты.

Диагностическая карта заполняется по результатам:

• Промежуточной аттестации (декабрь–январь);

• Итоговой аттестации (май).

Приложение 4.

Календарный учебный график

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
1	17.09. 2026	—	17:15–19:15	2	Знакомство с объединением «Вайб-кодинг»	Вводное занятие	Беседа, наблюдение	Кабинет 8
1	20.09. 2026	15:30–17:30	—	2	Знакомство с объединением «Вайб-кодинг»	Вводное занятие	Беседа, наблюдение	Кабинет 8
2	21.09. 2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Что такое ИИ и как он меняет мир	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
3	24.09. 2026	—	17:15–19:15	2	Какие нейросети существуют сегодня	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
3	27.09. 2026	15:30–17:30	—	2	Какие нейросети существуют сегодня	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
4	28.09. 2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	ChatGPT, Claude, Gemini — сравнение возможностей	Практическое занятие	Анализ выполненного задания	Кабинет 8
№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
5	01.10. 2026	—	17:15–19:15	2	Бесплатные нейросети для кодинга и творчества	Практическое занятие	Выполнение задания	Кабинет 8
5	04.10. 2026	15:30–17:30	—	2	Бесплатные нейросети для кодинга и творчества	Практическое занятие	Выполнение задания	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
6	05.10.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Cursor, Windsurf и другие AI-инструменты	Практикум	Проверка практической работы	Кабинет 8
7	08.10.2026	—	17:15–19:15	2	Как правильно писать запросы	Практикум	Анализ промптов	Кабинет 8
7	11.10.2026	15:30–17:30	—	2	Как правильно писать запросы	Практикум	Анализ промптов	Кабинет 8
8	12.10.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Продвинутые техники работы с ИИ	Практикум	Выполнение практического задания	Кабинет 8
9	15.10.2026	—	17:15–19:15	2	Галлюцинации и ошибки нейросетей	Лекция-практикум	Обсуждение примеров	Кабинет 8
9	18.10.2026	15:30–17:30	—	2	Галлюцинации и ошибки нейросетей	Лекция-практикум	Обсуждение примеров	Кабинет 8
10	19.10.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Как проверять ответы нейросетей	Практическое занятие	Решение кейсов	Кабинет 8
11	22.10.2026	—	17:15–19:15	2	Создание первого приложения через ИИ	Практическая работа	Проверка результата	Кабинет 8
11	25.10.2026	15:30–17:30	—	2	Создание первого приложения через ИИ	Практическая работа	Проверка результата	Кабинет 8
12	26.10.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Как понять, что создала нейросеть	Практикум	Анализ примеров	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
13	29.10.2026	—	17:15–19:15	2	Что делать, если проект не работает	Практическая работа	Решение проблемы	Кабинет 8
13	01.11.2026	15:30–17:30	—	2	Что делать, если проект не работает	Практическая работа	Решение проблемы	Кабинет 8
14	02.11.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Улучшаем проект с помощью ИИ	Практическая работа	Анализ результата	Кабинет 8
15	05.11.2026	—	17:15–19:15	2	Доработка проекта	Практическая работа	Просмотр проекта	Кабинет 8
15	08.11.2026	15:30–17:30	—	2	Доработка проекта	Практическая работа	Просмотр проекта	Кабинет 8
16	09.11.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Демонстрация и обсуждение проектов	Защита мини-проектов	Презентация проекта	Кабинет 8
№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
17	12.11.2026	—	17:15–19:15	2	Современные игровые механики	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
17	15.11.2026	15:30–17:30	—	2	Современные игровые механики	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
18	16.11.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Генерация игровых идей через ИИ	Практикум	Проверка задания	Кабинет 8
19	19.11.2026	—	17:15–19:15	2	Создание браузерной игры	Практическая работа	Анализ результата	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
19	22.11.2026	15:30–17:30	—	2	Создание браузерной игры	Практическая работа	Анализ результата	Кабинет 8
20	23.11.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Работа с интерфейсом	Практическая работа	Проверка работы	Кабинет 8
21	26.11.2026	—	17:15–19:15	2	Добавление новых игровых возможностей	Практическая работа	Просмотр проекта	Кабинет 8
21	29.11.2026	15:30–17:30	—	2	Добавление новых игровых возможностей	Практическая работа	Просмотр проекта	Кабинет 8
22	30.11.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Сохранение прогресса	Практикум	Проверка задания	Кабинет 8
23	03.12.2026	—	17:15–19:15	2	Генерация графики через ИИ	Практическое занятие	Анализ результата	Кабинет 8
23	06.12.2026	15:30–17:30	—	2	Генерация графики через ИИ	Практическое занятие	Анализ результата	Кабинет 8
24	07.12.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Создание игровых персонажей	Практическая работа	Просмотр работ	Кабинет 8
25	10.12.2026	—	17:15–19:15	2	Работа со звуком и музыкой	Практикум	Проверка задания	Кабинет 8
25	13.12.2026	15:30–17:30	—	2	Работа со звуком и музыкой	Практикум	Проверка задания	Кабинет 8
26	14.12.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Улучшение игрового процесса	Практическая работа	Анализ результата	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
27	17.12.2026	—	17:15–19:15	2	Тестирование проекта	Практическая работа	Проверка проекта	Кабинет 8
27	20.12.2026	15:30–17:30	—	2	Тестирование проекта	Практическая работа	Проверка проекта	Кабинет 8
28	21.12.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Исправление найденных проблем	Практическая работа	Просмотр изменений	Кабинет 8
29	24.12.2026	—	17:15–19:15	2	Разработка собственной игры	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
29	27.12.2026	15:30–17:30	—	2	Разработка собственной игры	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
30	28.12.2026	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Разработка собственной игры	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
31	31.12.2026	—	17:15–19:15	2	Финальная доработка	Проектная работа	Проверка готовности проекта	Кабинет 8
31	03.01.2027	15:30–17:30	—	2	Финальная доработка	Проектная работа	Проверка готовности проекта	Кабинет 8
32	04.01.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Защита игрового проекта	Защита проекта	Презентация проекта	Кабинет 8
№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
33	07.01.2027	—	17:15–19:15	2	Современные сайты и веб-проекты	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
33	10.01. 2027	15:30–17:30	—	2	Современные сайты и веб-проекты	Лекция-практикум	Устный опрос	Кабинет 8
34	11.01. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Из чего состоит хороший сайт	Лекция-практикум	Фронтальный опрос	Кабинет 8
35	14.01. 2027	—	17:15–19:15	2	Создание сайта по своей идее через ИИ	Практическая работа	Проверка практического задания	Кабинет 8
35	17.01. 2027	15:30–17:30	—	2	Создание сайта по своей идее через ИИ	Практическая работа	Проверка практического задания	Кабинет 8
36	18.01. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Работа с дизайном	Практикум	Анализ выполненной работы	Кабинет 8
37	21.01. 2027	—	17:15–19:15	2	Создание логотипов и фирменного стиля	Практическая работа	Просмотр работ	Кабинет 8
37	24.01. 2027	15:30–17:30	—	2	Создание логотипов и фирменного стиля	Практическая работа	Просмотр работ	Кабинет 8
38	25.01. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Генерация текстов и изображений	Практическое занятие	Проверка задания	Кабинет 8
39	28.01. 2027	—	17:15–19:15	2	Создание сайта-визитки	Практическая работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
39	31.01. 2027	15:30–17:30	—	2	Создание сайта-визитки	Практическая работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
40	01.02. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Создание личного портфолио	Практическая работа	Анализ результата	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
41	04.02.2027	—	17:15–19:15	2	Добавление интерактивных элементов	Практикум	Проверка работы	Кабинет 8
41	07.02.2027	15:30–17:30	—	2	Добавление интерактивных элементов	Практикум	Проверка работы	Кабинет 8
42	08.02.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Формы обратной связи	Практическое занятие	Выполнение задания	Кабинет 8
43	11.02.2027	—	17:15–19:15	2	Как сделать проект удобнее и красивее	Практикум	Анализ проекта	Кабинет 8
43	14.02.2027	15:30–17:30	—	2	Как сделать проект удобнее и красивее	Практикум	Анализ проекта	Кабинет 8
44	15.02.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Разработка собственного сайта	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
45	18.02.2027	—	17:15–19:15	2	Разработка собственного сайта	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
45	21.02.2027	15:30–17:30	—	2	Разработка собственного сайта	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
46	22.02.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Подготовка презентации	Практическое занятие	Просмотр презентации	Кабинет 8
47	25.02.2027	—	17:15–19:15	2	Защита проекта	Защита проекта	Презентация проекта	Кабинет 8
47	28.02.2027	15:30–17:30	—	2	Защита проекта	Защита проекта	Презентация проекта	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
48	01.03. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Анализ лучших решений	Круглый стол	Обсуждение и самооценка	Кабинет 8
№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
49	04.03. 2027	—	17:15–19:15	2	Генерация изображений	Практическое занятие	Проверка выполненного задания	Кабинет 8
49	07.03. 2027	15:30–17:30	—	2	Генерация изображений	Практическое занятие	Проверка выполненного задания	Кабинет 8
50	08.03. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Создание персонажей и концептов	Практическая работа	Просмотр работ	Кабинет 8
51	11.03. 2027	—	17:15–19:15	2	Генерация музыки	Практикум	Анализ результата	Кабинет 8
51	14.03. 2027	15:30–17:30	—	2	Генерация музыки	Практикум	Анализ результата	Кабинет 8
52	15.03. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Озвучка и синтез речи	Практическое занятие	Проверка задания	Кабинет 8
53	18.03. 2027	—	17:15–19:15	2	Генерация видео	Практическая работа	Просмотр результата	Кабинет 8
53	21.03. 2027	15:30–17:30	—	2	Генерация видео	Практическая работа	Просмотр результата	Кабинет 8
54	22.03. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Создание контента для соцсетей	Практикум	Проверка работы	Кабинет 8
55	25.03. 2027	—	17:15–19:15	2	Создание Telegram-ботов через ИИ	Практическое занятие	Выполнение задания	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
55	28.03. 2027	15:30–17:30	—	2	Создание Telegram-ботов через ИИ	Практическое занятие	Выполнение задания	Кабинет 8
56	29.03. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Как заставить компьютер делать скучную работу за тебя	Практикум	Анализ решения задачи	Кабинет 8
57	01.04. 2027	—	17:15–19:15	2	Создание полезных цифровых инструментов	Проектная работа	Контроль выполнения задания	Кабинет 8
57	04.04. 2027	15:30–17:30	—	2	Создание полезных цифровых инструментов	Проектная работа	Контроль выполнения задания	Кабинет 8
58	05.04. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Мини-проект по автоматизации	Проектная работа	Презентация проекта	Кабинет 8
№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
59	08.04. 2027	—	17:15–19:15	2	Выбор идеи итогового проекта	Проектное занятие	Собеседование	Кабинет 8
59	11.04. 2027	15:30–17:30	—	2	Выбор идеи итогового проекта	Проектное занятие	Собеседование	Кабинет 8
60	12.04. 2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Анализ похожих проектов	Практикум	Анализ примеров	Кабинет 8
61	15.04. 2027	—	17:15–19:15	2	Формирование концепции	Проектная работа	Проверка концепции	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
61	18.04.2027	15:30–17:30	—	2	Формирование концепции	Проектная работа	Проверка концепции	Кабинет 8
62	19.04.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Планирование работы	Практикум	Проверка плана	Кабинет 8
63	22.04.2027	—	17:15–19:15	2	Начало разработки	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
63	25.04.2027	15:30–17:30	—	2	Начало разработки	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
64	26.04.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Работа над проектом	Проектная работа	Просмотр промежуточного результата	Кабинет 8
65	29.04.2027	—	17:15–19:15	2	Работа над проектом	Проектная работа	Просмотр промежуточного результата	Кабинет 8
65	02.05.2027	15:30–17:30	—	2	Работа над проектом	Проектная работа	Просмотр промежуточного результата	Кабинет 8
66	03.05.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Работа над проектом	Проектная работа	Контроль выполнения этапа	Кабинет 8
67	06.05.2027	—	17:15–19:15	2	Тестирование	Практическая работа	Проверка работоспособности проекта	Кабинет 8
67	09.05.2027	15:30–17:30	—	2	Тестирование	Практическая работа	Проверка работоспособности проекта	Кабинет 8
68	10.05.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Исправление проблем	Практическая работа	Анализ доработок	Кабинет 8
69	13.05.2027	—	17:15–19:15	2	Подготовка презентации	Практикум	Просмотр презентации	Кабинет 8
69	16.05.2027	15:30–17:30	—	2	Подготовка презентации	Практикум	Просмотр презентации	Кабинет 8

№	Дата	Время младшей группы	Время старшей группы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
70	17.05.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Репетиция защиты	Практическое занятие	Пробная защита	Кабинет 8
71	20.05.2027	—	17:15–19:15	2	Финальная доработка	Проектная работа	Проверка готовности проекта	Кабинет 8
71	23.05.2027	15:30–17:30	—	2	Финальная доработка	Проектная работа	Проверка готовности проекта	Кабинет 8
72	24.05.2027	15:00–17:00	17:15–19:15	2	Защита итоговых проектов и подведение итогов	Итоговая аттестация	Защита проекта	Кабинет 8

Приложение 5. Календарный план воспитательной работы

Месяц	**Мероприятие**	**Цель**
Сентябрь	Инструктаж по ТБ	Безопасность
Октябрь	День учителя, проект посвящённый учителям, сайт-открытка	Уважение к педагогам
Ноябрь	День матери, проект по тематике праздника	Семейные ценности
Декабрь	Новогоднее мероприятие	Командная работа
Февраль	День защитника Отечества	Патриотическое воспитание
Май	День Победы	Гражданско-патриотическое воспитание