Динамика результативности освоения дополнительной образовательной программы «Образовательная робототехника» обучающимися клуба «Виртуальныймир».

Обучающиеся группы № 1 учебного года 2018 -2019.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	30%	45,6%	78, 6%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	41%	55,5%	75,3%
легких механизмов			
Зубчатая передача	29,7%	46,7%	71,4%
Программирования	15,5%	36,1%	51%
в Lego EV 3.0			
3D	20%	53,7%	67.8%
проектирование			
Соревновательный	12%	32%	61%
уровень			

Обучающиеся группы № 2 учебного года 2018 -2019.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	30%	45%	77%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	40%	43%	66,4%
легких механизмов			
Зубчатая передача	45%	52%	64,4%
Программирования	20%	34,1%	49,5%
в Lego EV 3.0			
3D	28,9%	54%	78,4%
проектирование			
Соревновательный	24%	56%	70%
уровень			

Обучающиеся группы № 3 учебного года 2018 -2019.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	28%	42%	86%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	32%	56%	80%
легких механизмов			
Зубчатая передача	36%	59%	84%
Программирования	27%	41%	55%
в Lego EV 3.0			
3D	37%	50%	73%
проектирование			
Соревновательный	35%	47%	67%
уровень			

Обучающиеся группы № 4 учебного года 2018 -2019.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	35%	55%	88%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	30%	54%	67%
легких механизмов			
Зубчатая передача	34%	56%	70%
Программирования	20%	43%	57%
в Lego EV 3.0			
3D	34%	48%	70%
проектирование			
Соревновательный	26%	47%	60%
уровень			

Обучающиеся группы № 5 учебного года 2018 -2019.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	20%	42%	54%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	31%	44%	67%
легких механизмов			
Зубчатая передача	27%	49%	71%
Программирования	23%	34%	57%
в Lego EV 3.0			
3D	32%	45%	69%
проектирование			
Соревновательный	24%	58%	71%
уровень			

Обучающиеся группы № 1 учебного года 2019 -2020.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	24,7%	46,8%	70%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	55%	55,8%	77%
легких механизмов			
Зубчатая передача	50%	50%	53%
Программирования	31%	42%	64%
в Lego EV 3.0			
3D	30,9%	53%	74,5%
проектирование			
Соревновательный	32,5%	43%	64,7%
уровень			

Обучающиеся группы № 2 учебного года 2019 -2020.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	36%	47,9%	60,4%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	35%	49%	63,6%
легких механизмов			
Зубчатая передача	45%	55%	67%
Программирования	28%	31,2%	43%
в Lego EV 3.0			
3D	38%	50%	72%
проектирование			
Соревновательный	38%	50%	73%
уровень			

Обучающиеся группы № 3 учебного года 2019 -2020.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	36%	46,8%	69%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	38%	50,3%	72,8%
легких механизмов			
Зубчатая передача	54%	55,5%	56%
Программирования	24,3%	46 %	53,5%
в Lego EV 3.0			
3D	33%	45,9%	58%
проектирование			
Соревновательный	37,2%	49%	61%
уровень			

Обучающиеся группы № 4 учебного года 2019 -2020.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	37%	49,2%	61,6%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	36%	48,4%	72,7%
легких механизмов			
Зубчатая передача	30,4%	43,8%	46,2%
Программирования	26%	37,9%	49,1%
в Lego EV 3.0			
3D	30,3%	52%	66%
проектирование			
Соревновательный	30,6%	42%	64,3%
уровень			

Обучающиеся группы № 5 учебного года 2019 -2020.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	33,7%	46%	68%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	36,4%	57,8%	60%
легких механизмов			
Зубчатая передача	40%	53,2%	56,6%
Программирования	37%	46%	49,1%
в Lego EV 3.0			
3D	30%	52,6%	66%
проектирование			
Соревновательный	39,4%	51%	63%
уровень			

Обучающиеся группы № 1 учебного года 2020 -2021.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	31%	52,4%	63%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	36%	58,4%	69%
легких механизмов			
Зубчатая передача	43%	53,8%	64%
Программирования	23%	44,8%	55%
в Lego EV 3.0			
3D	34%	45,2%	76%
проектирование			
Соревновательный	33%	44,9%	56,2%
уровень			

Обучающиеся группы № 2 учебного года 2020 -2021.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	40%	51,4%	63%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	32%	55,2%	66%
легких механизмов			
Зубчатая передача	37,3%	49%	59%
Программирования	33,7%	45,1%	56,7%
в Lego EV 3.0			
3D	32,4%	42,4%	63%
проектирование			
Соревновательный	32%	43,7%	55%
уровень			

Обучающиеся группы № 3 учебного года 2020 -2021.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	38,7%	50%	62%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	41%	53,4%	74%
легких механизмов			
Зубчатая передача	35,7%	48%	60%
Программирования	8%	50,2 %	51%
в Lego EV 3.0			
3D	56%	58,3%	60%
проектирование			
Соревновательный	51,6%	53%	53%
уровень			

Обучающиеся группы № 4 учебного года 2020 -2021.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	30,4%	52%	62%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	32%	52,6%	63,5%
легких механизмов			
Зубчатая передача	35%	47,3%	58%
Программирования	28,5%	40%	55%
в Lego EV 3.0			
3D	35,4%	46,9%	68%
проектирование			
Соревновательный	34%	45,7%	59%
уровень			

Обучающиеся группы № 5 учебного года 2020 -2021.

	Входящая	Промежуточная	Итоговая
Конструирование	37,4%	59%	68%
стандартных			
конструкций			
Конструирование	40%	52,6%	75%
легких механизмов			
Зубчатая передача	45%	57%	68%
Программирования	39%	50,5%	61%
в Lego EV 3.0			
3D	45%	56,7%	77%
проектирование			
Соревновательный	32%	43,8%	74,8%
уровень			

Вывод: по реализации данной программы прослеживается положительная динамика по следующим показателям: Конструирование стандартных конструкций, Конструирование легких механизмов, Зубчатая передача Программирования, в Lego EV 3.03D проектирование, Соревновательный уровень

Такие показатели, как конструирование стандартных конструкций и конструирование легких механизмов - показатель выше среднего, что может говорить о тяготении детей к работе с деталями конструктора, но работа идёт по шаблону. Так же 3D проектирование осваивается детьми легко. Чуть хуже дается Программирования в Lego EV 3.0 и соревновательный уровень.По увеличению процента усвоения данных показателей запланированы следующие действия: сдвинуть аспект подачи материала в сторону программирования и подготовки к соревнования для улучшения данных навыков у детей.