

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Тушинская средняя школа  
имени Ф.Е. Крайнова

Рассмотрена и принята  
на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 6 от  
«20» мая 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директором МОУ Тушинская СШ  
Т.А. Смирновой  
Приказ №126/1-О от  
«20» мая 2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
Технической направленности  
**«Юный программист»**

*Возраст обучающихся: 10 – 13 лет*  
*Срок реализации: 1 год*  
*Уровень: продвинутый*

Автор-разработчик:  
педагог дополнительного образования  
Прыткова Елена Андреевна

с. Тушна, 2024 г.

## Содержание

<b>1. Комплекс основных характеристик программы.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка .....	3
1.2. Цель и задачи программы .....	7
1.3. Планируемые результаты освоения программы.....	7
1.4. Учебно-тематический план.....	9
1.5. Содержание учебно-тематического плана .....	15
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>20</b>
2.1. Календарный учебный график.....	20
2.2. Формы аттестации/контроля.....	33
2.3. Оценочные материалы .....	33
2.4. Методическое обеспечение программы.....	33
2.5. Условия реализации программы .....	34
2.6. Воспитательный компонент.....	35
<b>3. Список литературы .....</b>	<b>37</b>

## **1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ**

### **1.1. Пояснительная записка**

#### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа техническая направленность «Юный программист» (базовый уровень) разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
2. Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
5. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
6. Локальные акты образовательной организации;
7. Устав образовательной организации МОУ Тушинская средняя школа имени Ф.Е. Крайнова;
8. Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в МОУ Тушинская средняя школа имени Ф.Е. Крайнова;
9. Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в МОУ Тушинская средняя школа имени Ф.Е. Крайнова;

**Направленность (профиль):** техническая

### **Актуальность программы:**

Актуальность дополнительной общеразвивающей образовательной программы обусловлена тем, что среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования. На занятиях у обучающихся формируются важные для практико-ориентированной деятельности умения, связанные с представлением, анализом и интерпретацией данных.

Содержание заданий программы позволяет развивать и организационные умения: планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность действий, осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок.

### **Отличительные особенности программы:**

Является обеспечения посредством её вхождения обучающихся в информационное общество, а также посредством данной программы происходит обучение каждого обучающегося пользоваться информационно-коммуникационными технологиями. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность подкрепляется самостоятельной творческой работой, лично значимой для обучаемого. При этом создаётся комфортная учебно-воспитательная среда, в которой происходит наиболее полная самореализация ребёнка.

Программа предусматривает индивидуальную работу с **ВЫСОКОМОТИВИРОВАННЫМИ И ОДАРЕННЫМИ ДЕТЬМИ**. При организации работы с одаренными детьми речь должна идти о создании такой образовательной среды, которая обеспечивала бы возможность развития и проявления творческой активности как одаренных детей и детей с повышенной готовностью к обучению, так и детей со скрытыми формами одаренности.

Выявление одаренных детей должно начинаться на основе наблюдения, изучения психологических, физических особенностей, речи, памяти, логического мышления.

Работа должна вестись со всеми детьми, то есть максимальное развитие умений, навыков, познавательных способностей каждого ребенка.

### Основные направления работы с одаренными и высокомотивированными детьми:

- создание благоприятных условий для работы с одаренными детьми: внедрение передовых образовательных технологий, нормативно-правовое обеспечение деятельности, формирование банка данных одаренных детей, укрепление материально-технической базы;
- создание системы диагностики одаренности обучающихся;
- методическое обеспечение работы с одаренными детьми: осуществление апробации и внедрения методических разработок в педагогическую практику, поиск и внедрение

наиболее эффективных технологий работы с одаренными детьми, повышение уровня профессионального мастерства педагогов;

- организация разнообразных мероприятий по работе с одаренными детьми: конкурсов, олимпиад, соревнований, матчевых встреч и т.д.

Программа предусматривает работу с детьми **С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (ОВЗ)**. Программа имеет *инклюзивный формат обучения* - процесс обучения организуется таким образом, при которой все дети, независимо от их физических, психических, интеллектуальных, культурно-этнических, языковых и иных особенностей, включены в общую группу со своими сверстниками. При этом система дополнительного образования детей является своего рода механизмом социального выравнивания возможностей получения персонализированного дополнительного образования.

В последние годы в России развивается процесс интеграции детей с ограниченными возможностями здоровья в общеобразовательную среду вместе с нормально развивающимися сверстниками. Действующее законодательство позволяет организовывать обучение и воспитание детей с ограниченными возможностями здоровья в обычных образовательных учреждениях, не являющихся коррекционными.

Такая организация обучения детей с ограниченными возможностями здоровья позволяет обеспечить их постоянное общение с нормально развивающимися детьми и, таким образом, способствует эффективному решению проблем их социальной адаптации и интеграции в общество.

Программа адаптирована для реализации в условиях временного ограничения занятий в очной форме (контактной форме) и включает в себя все необходимые инструменты **ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ (ЭО) И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ (ДОТ)**.

Программа включает *профилактическое, коррекционно-развивающее, психологическое сопровождение детей асоциального поведения*, отвлечение от негативного влияния улицы, приобщение через отработанные педагогические технологии к здоровому образу жизни, оздоровлению и облагораживанию круга общения, создание условий для физического, психического и социального благополучия. На одном из первых мест в работе с этими детьми стоит проблема сохранения физического, психического и духовного здоровья - фундаментальной основы для полноценного и гармоничного развития личности; защиты прав и интересов ребёнка из неблагополучной семьи, оказания комплексной помощи.

Задачи по данному направлению:

1. Тесное взаимодействие с семьёй.
2. Развитие детской инициативы.
3. Способность педагога к неформальному общению.

4. Создание у ребёнка ситуации успеха в решении вопросов физического и нравственного совершенствования.

5. Совместное участие в мероприятиях детей, педагогов и родителей (законных представителей).

#### **Новизна программы:**

заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного школьника, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием. А также новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной

#### **Адресат программы:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 11-13 лет.

Высокая способность детей в этот возрастной период быстро овладевать теми или иными видами деятельности определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития. Им нравится исследовать все, что незнакомо, они понимают законы последовательности и последствия, имеют хорошее чувство времени, пространства, расстояния. Дети этого возраста более усидчивы, умеют определённое время концентрировать свое внимание на задачах.

**Уровень освоения программы:** базовый

**Наполняемость группы:** до 20 человек

**Объем программы:** 72 часа

**Срок освоения программы:** 1

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 1 академическому часу.

**Форма(ы) обучения:** очная

**Особенности организации образовательного процесса:** При реализации программы используются в основном индивидуальная форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в разновозрастных группах обучающихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** повышение мотивации к изучению программирования через создание творческих проектов в среде Scratch.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

- сформировать у обучающихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;
  - способствовать формированию у обучающихся информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления
- изучить основные базовые алгоритмические конструкции;
- познакомить с понятием переменной и команды присваивания;
  - сформировать навыки разработки программ;
  - изучить основные этапы решения задачи;
  - сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
  - познакомить с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки;
  - сформировать представление о профессии «программист»;
  - сформировать навыки работы в сети для обмена материалами работы;
  - способствовать развитию критического, системного, алгоритмического мышления.

**Развивающие:**

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
  - развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

**Воспитательные:**

- способствовать воспитанию положительное отношение к информатике и ИКТ;
- способствовать воспитанию самостоятельности и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

## 1.3. Планируемые результаты освоения программы

**Предметные образовательные результаты:**

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

**Модуль «Основы алгоритмизации»**

***Предметные ожидаемые результаты****Обучающийся должен знать:*

- Элементы окна среды Scratch;
- основные виды алгоритмов;

*Обучающийся должен уметь:*

- работать с интерфейсом среды Scratch;
- работать с алгоритмами;
- построить различные алгоритмы в среде Scratch для решения поставленных задач;
- использовать в своей работе гибкость интерфейса среды.

*Обучающийся должен приобрести навык:*

- работы со структурой алгоритма;
- создания новых спрайтов;
- выделять среди свойств объекта существенные с точки зрения конкретной ситуации;
- взаимодействия со Scratch-сообществом в сети Интернет.

**Модуль «Анимация в среде Scratch»*****Предметные ожидаемые результаты****Обучающийся должен знать:*

- блочную организацию операторов языка программирования;
- основные способы создания программ с объектами

*Обучающийся должен уметь:*

- выбирать метод решения задачи;
- владеть блочной организацией операторов языка программирования; моделировать

действия;

- разбивать процесс решения задачи на этапы.

*Обучающийся должен приобрести навык:*

- моделирования действий;
- работы со звуковой информацией.

**Модуль «Свободное проектирование»*****Предметные ожидаемые результаты****Обучающийся должен знать:*

- все пройденные приёмы работы в среде программирования Scratch.

*Обучающийся должен уметь:*

- планировать, прогнозировать, корректировать свою деятельность;
- устанавливать причинно-следственные связи.

*Обучающийся должен приобрести навык:*

- самостоятельной работы.

### **Метапредметные результаты:**

#### *Познавательные:*

умение определять последовательность действий;  
умение строить логические цепочки рассуждений.

#### *Регулятивные:*

ставить учебные цели, умение принимать и сохранять учебную цель и задачи;  
планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её решения, в том числе, во внутреннем плане;  
осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном;  
вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.

#### *Коммуникативные:*

умение объяснить свой выбор

### **Личностные результаты:**

критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;  
осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;  
получение опыта социально-значимой деятельности на уровне класса, школы.

## **1.4. Учебно-тематический план**

### **Очная форма обучения**

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / уроля
		Всего	Теория	Практи	
1	Раздел 1. Основы алгоритмизации.	13	1	12	
1.1.	Элементы окна среды Scratch.	2	1	1	Входящая диагностика, наблюдение
1.2.	Понятие алгоритма. Свойства	2	0	2	Беседа - опрос

	алгоритмов				
1.3	Формы представления алгоритмов	3	0	3	Демонстрация работы
1.4	Базовые алгоритмические структуры	5	0	5	Самоконтроль
1.5	Составление алгоритмов на блок схемах	1	0	1	Демонстрация навыков по изученным темам
2	Раздел 2. Анимация в среде Scratch.	44	3	41	
2.1	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	3	0	3	наблюдение, самоконтроль
2.2	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	4	0	3	Наблюдение, практическая работа
2.3	Анимирование объекта. Команды цикла блока	4	0	4	наблюдение, групповой, практическая работа

	«Контроль».				
2.4	Анимация с использованием команд движения и звука.	3	0	3	наблюдение, самоконтроль, практическая работа
2.5	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)	5	0	5	наблюдение, самоконтроль, практическая работа
2.6	Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	8	1	7	наблюдение, самоконтроль, демонстрация работы
2.7	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».	3	0	3	наблюдение, самоконтроль
2.8	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	4	0	4	наблюдение, самоконтроль
2.9	Блок «Переменные».	3	1	2	наблюдение, самоконтроль
2.1	Блок рисования «Перо».	3	1	2	наблюдение, самоконтроль
2.1	Анимирование сцены, фоновый звук.	4	0	4	наблюдение, групповой, демонстрация работы
3	Раздел3.Свободное	15	2	13	

	проектирование.				
3.1	Подготовительный и организационный этап проектной деятельности.	2	2	0	опрос,наблюдение
3.2	Осуществление проекта.	8	0	8	Текущий контроль,самоконтроль
3.3	Презентация проекта.	5	0	5	Защита разработанного проекта, опрос.
	Итого	72	6	66	

### Дистанционная форма обучения

№	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практи	
1	Раздел 1. Основы алгоритмизации.	13	1	12	
1.1.	Элементы окна среды Scratch.	2	1	1	Входящая диагностика,опрос
1.2.	Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов	2	0	2	Беседа - опрос
1.3	Формы представления алгоритмов	3	0	3	Практическая работы, фотоотчет

1.4	Базовые алгоритмические структуры	5	0	5	Практическая работы, фотоотчет
1.5	Составление алгоритмов на блок схемах	1	0	1	Практическая работы, фотоотчет
2	Раздел 2. Анимация в среде Scratch.	44	3	41	
2.1	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	3	0	3	Практическая работы, фотоотчет
2.2	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	4	0	3	Практическая работы, фотоотчет
2.3	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».	4	0	4	Практическая работы, фотоотчет
2.4	Анимация с использованием команд движения и звука.	3	0	3	Практическая работы, фотоотчет
2.5	Работа с несколькими	5	0	5	Практическая работы, фотоотчет

	объектами. (Поля, методы)				
2.6	Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	8	1	7	Практическая работы, фотоотчет
2.7	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».	3	0	3	Практическая работы, фотоотчет
2.8	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	4	0	4	Практическая работы, фотоотчет
2.9	Блок «Переменные».	3	1	2	Практическая работы, фотоотчет
2.1	Блок рисования «Перо».	3	1	2	Практическая работы, фотоотчет
2.1	Анимирование сцены, фоновый звук.	4	0	4	Практическая работы, фотоотчет
3	Раздел3.Свободное проектирование.	15	2	13	
3.1	Подготовительный и организационный этап проектной деятельности.	2	2	0	опрос
3.2	Осуществление	8	0	8	Практическая работы,

	проекта.				фотоотчет
3.3	Презентация проекта.	5	0	5	Защита разработанного проекта, опрос, фотоотчет
	Итого	72	6	66	

## 1.5. Содержание учебно-тематического плана

### Раздел 1. «Основы алгоритмизации»

#### Тема 1.1 Элементы окна среды Scratch.

**Теория:** знакомство с элементами окна среды Scratch: костюмы, блоки, спрайты, рабочее поле.

**Практика:** работа со спрайтами: выбор спрайтов, создание новых костюмов для имеющихся спрайтов

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы

#### Тема 1.2 Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов

**Теория:** Понятия «алгоритм», «программа». Свойства алгоритмов.

**Практика:** разделить всех обучающихся на пары. В каждой паре можно разделить роли – один из обучающихся будет являться заказчиком алгоритма, а второй разработчиком. Заказчик формулирует задачу для оформления алгоритма в виде блок-схемы. Разработчик оформляет блок-схему в LibreOffice.Draw. Заказчик сам решает задачу средствами программной среды Scratch.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, LibreOffice.Draw. раздаточные материалы

#### Тема 1.3 Формы представления алгоритмов

**Теория:** рассмотрение форм представления алгоритмов: словесная (записи на естественном языке); графическая (изображения из графических символов); псевдокоды (полуформализованные описания **алгоритмов** на условном алгоритмическом языке, включающие в себя элементы языка программирования и фразы естественного языка, общепринятые математические обозначения и др.); программная (тексты на языках программирования).

**Практика:** составлять алгоритмы в виде блок-схем

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы

**Тема 1.4** Базовые алгоритмические структуры

**Теория:** рассмотрение базовых алгоритмических конструкций: следование, ветвление, повторение.

**Практика:** Создание проекта «Умный Кот-счетовод».

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы

**Тема 1.5** Составление алгоритмов на блок схемах

**Практика:** демонстрация созданных мини-проектов и собственный вывод о приобретённых навыках.

**Оборудование:** мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch

**Раздел 2. «Анимация в среде Scratch»****Тема 2.1** Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».

**Теория:** знакомство с блоками «Внешность», «Движение», «Звуки».

**Практика:** создаём спрайт и собираем для него скрипт используя блоки «Внешность», «Движение», «Звуки». Наблюдаем, что может делать каждая команда.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы

**Тема 2.2** Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.

**Теория:** изучение команд в закладке «Скрипт» и механизмов создания скрипта. Рассмотрение всех блоков.

**Практика:** создание скрипта для выбранного спрайта используя рассмотренные блоки. Спрайт должен перемещаться от края до края меняя костюм и проигрывая мелодию.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.3** Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».

**Теория:** рассмотрение команды блока "Контроль" (жёлтый блок), в него входят команды "События" и "Управления".

**Практика:** создание скрипта для выбранного спрайта с использованием команд блока "Контроль". Скрипт должен начать действия, когда будет нажат зелёный флажок и повторить действие несколько раз. Создание второго скрипта, действие которого будет начинаться при нажатии на клавишу "пробел" и повторяться "всегда".

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.4** Анимация с использованием команд движения и звука.

**Теория:** изучение понятия "анимация", рассуждение как можно сделать анимацию.

Рассматривание команд блоков "Движение" и "Звук".

**Практика:** создание анимации "Кот артист" и анимационной открытки "День рождения".

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.5** Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)

**Теория:** рассмотрение анимаций с несколькими объектами, расположение их на сцене (поле). Изучение координат.

**Практика:** создание игры "Кот обжора".

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.6** Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».

**Теория:** рассмотрение сложной анимации с двумя объектами используя блок «Сенсоры».

**Практика:** создание игры "Кошки-мышки"

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.7** Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».

**Теория:** изучения команд «передать», «когда я получу» блока «Контроль».

**Практика:** создание игры "Голодный голубь" с применением данных команд.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.8** Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».

**Теория:** изучение команды «Если...» блока «Контроль» и рассмотрение блока «Операторы».

**Практика:** создание викторины "Всезнайки" используя команды «Если...» и блока «Операторы».

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.9** Блок «Переменные».

**Теория:** изучение важности использования переменных в программировании. Создание переменных и способ их использования.

**Практика:** создание игры "Космический бой" с использованием переменных.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.10** Блок рисования «Перо».

**Теория:** рассмотрение оси координат и возможности использования блока рисования "Перо"

**Практика:** рисуем любым спрайтом используя блок "Перо". Собираем скрипт для

написания слова "мама".

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 2.11** Анимирование сцены, фоновый звук.

**Теория:** рассмотрение основных приёмов анимирования сцены и использования фонового звука.

**Практика:** создание небольшого мультфильма "День Победы!"

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы

### **Раздел 3. «Свободное проектирование»**

**Тема 3.1** Подготовительный и организационный этап проектной деятельности.

**Теория:** знакомство с термином "проектная деятельность" и этапами её организации.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 3.2** Осуществление проекта.

**Практика:** поэтапная работа над проектом. Создание викторины, игры, мультфильма и т.д. с применением всех пройденных блоков.

**Оборудование:** персональный компьютер, мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

**Тема 3.3** Защита проекта. Презентация проекта и рефлексия.

**Теория:** этапы защиты проекта, правила представления работы.

**Практика:** создание презентации. Защита проекта (созданной работы)

**Оборудование:** мультимедийный проектор, акустические колонка, магнитно-маркерная доска, программное обеспечение Scratch,



## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Место проведения: МОУ Тушинская СШ

Время проведения занятий: 15.00-15.40

Год обучения: 2024/2025

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Сроки учебных периодов: 1 полугодие – 1.09.2024 г. – 30.12.2024г.

2 полугодие – 9.01.2025г. – 31.05.2025г.

Календарный учебный график составлен в двух вариантах форм обучения: **очная и дистанционная.**

#### Очная форма обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1 МОДУЛЬ</b> Основы алгоритмизации								
1	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Лекция	2	Элементы окна среды Scratch.	Учебный кабинет МОУ Тушинская	Входящая диагностика, наблюдение

							СШ	
2	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	2	Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Беседа - опрос
3	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Формы представления алгоритмов	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Демонстрация работы
4	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Базовые алгоритмические структуры	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Самоконтроль

5	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	1	Составление алгоритмов на блок-схемах	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Демонстрация навыков по изученным темам
2 модуль Анимация в среде Scratch.								
6	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль
7	ноябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Наблюдение, практическая работа
8	ноябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».	Учебный кабинет МОУ Тушинская	наблюдение, групповой, практическая

							СШ	работа
9	декабрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Анимация с использованием команд движения и звука.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль, практическая работа
10	Декабрь-январь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль, практическая работа
11	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	8	Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль, демонстрация работы

12	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль
13	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль
14	Февраль-март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блок «Переменные».	Спортивный зал МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль
15	март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блок рисования «Перо».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, самоконтроль

16	март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Анимирование сцены, фоновый звук.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	наблюдение, групповой, демонстрация работы
3 модуль Свободное проектирование								
17	апрель				2	Подготовительный и организационный этап проектной деятельности.		опрос, наблюдение
	Апрель-май	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	8	Осуществление проекта.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Текущий контроль, самоконтроль

3	май	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Презентация проекта.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Защита разработанного проекта, опрос.
<b>Всего</b>					<b>72</b>			

### Дистанционная форма обучения

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1 МОДУЛЬ</b> Основы алгоритмизации								
1	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Лекция	2	Элементы окна среды Scratch.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Опрос

2	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	2	Понятие алгоритма. Свойства алгоритмов.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	опрос
3	Сентябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Формы представления алгоритмов	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
4	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Базовые алгоритмические структуры	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
5	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	1	Составление алгоритмов на блок схемах	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет

2 модуль Анимация в среде Scratch.								
6	октябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
7	ноябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
8	ноябрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».	Учебный кабинет МОУ Тушинская	Практическая работы, фотоотчет

							СШ	
9	декабрь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Анимация с использованием команд движения и звука.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
10	Декабрь-январь	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
11	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	8	Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет

12	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
13	февраль	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
14	Февраль-март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блок «Переменные».	Спортивный зал МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
15	март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	3	Блок рисования «Перо».	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет

16	март	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	4	Анимирование сцены, фоновый звук.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет
3 модуль Свободное проектирование								
17	апрель				2	Подготовительный и организационный этап проектной деятельности.		Опрос
	Апрель-май	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	8	Осуществление проекта.	Учебный кабинет МОУ Тушинская СШ	Практическая работы, фотоотчет

3	май	Согласно утвержденному расписанию	Согласно утвержденному расписанию	Практическая работа	5	Презентация проекта.	Учебный кабинет  МОУ Тушинская СШ	Защита разработанного проекта, опрос, фотоотчет
	<b>Всего</b>				<b>72</b>			

## **2.2. Формы аттестации/контроля**

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:**

практическая работа, творческая работа, творческий проект,

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, анкетирование,

**Особенности организации аттестации/контроля:**

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики:наблюдение, выполнение отдельных творческих заданий, участие в конкурсах,викторинах.

По завершению учебного плана оценивание знаний проводится посредством выполнения творческого проекта (Приложение 3)

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

## **2.3. Оценочные материалы**

Диагностические исследования проводятся в соответствии программой «Мониторинг качества образования в МОУ Тушинская СШ» при использовании оценочных материалов:

– Карта мониторинга по Л.Н. Буйловой (предметные и метапредметные результаты обучающихся). (СМ.ПРИЛОЖ.1)

– Контрольные задания в соответствии с образовательной программой (результаты обучения, динамика изменений). (СМ.ПРИЛОЖ.2)

## **2.4. Методическое обеспечение программы**

**Методические материалы:**

**Методики и технологии:**

-объяснительно-иллюстративный (рассказ, беседа, объяснение,наблюдение,демонстрация,иллюстраций, слайдов, программ);

-репродуктивный (выполнение действий на занятиях на уровне подражания,тренировочные упражнения по образцам, выполнение практических заданий.);

-наблюдение за работой кружковцев, их взаимоотношениями, общением,речью

**Краткое описание работы с методическими материалами:**

Процесс обучения построен на принципах: “от простого к сложному” (усложнение идёт “расширяющейся спиралью”), учёта возрастных особенностей обучающихся, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (рассказ, художественное слово, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно при усложнении заданий, подключаются методы продуктивного обучения, такие как, метод проблемного изложения, частично-поисковый метод. Необходимо принимать во внимание и индивидуальный темп работы, и эмоциональный настрой, и психологические особенности каждого обучающегося группы. В ходе реализации программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом. Необходимая теоретическая информация предлагается в форме бесед, устных обзоров

## 2.5. Условия реализации программы

### Материально – технические условия

- помещение соответствующее СанПин, с высотой потолка не менее 2,5 м.;
- рабочие столы, стулья;

### Материально-техническое обеспечение программы:

Наименование	Количество	Область применения
Ноутбуки	10	Используется для проведения практических работ
Компьютерная мышь	10	Используется для проведения практических работ
Wifi-роутер	1	Используется для проведения практических работ

Программное обеспечение "Scratch "	10	Используется для проведения практических работ
Интерактивная доска	1	Используется для проведения практических работ, демонстрации проектов

### Информационное обеспечение программы:

Наименовани	Ссылка	Область менения
Творческая мастерская Scratch.	<a href="http://www.nachalka.com/book/export/html/1398">http://www.nachalka.com/book/export/html/1398</a>	Используется для поиска необходимой информации по темам занятий
Школа Scratch.	<a href="http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_1_lessons.pdf">http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_1_lessons.pdf</a>	Используется для поиска необходимой информации по темам занятий

### Кадровое обеспечение программы:

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

## 2.6. Воспитательный компонент

### Цель воспитательной работы

Создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание

условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося

### **Задачи воспитательной работы**

способствовать воспитанию положительное отношение к информатике и ИКТ;  
способствовать воспитанию самостоятельности и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;  
формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

### **Приоритетные направления воспитательной деятельности**

- воспитание положительного отношения к труду и творчеству,
- здоровьесберегающее воспитание,
- профориентационное воспитание

### **Формы воспитательной работы**

беседа, викторина

### **Методы воспитательной работы**

рассказ, беседа, упражнение, поощрение, наблюдение, анкетирование, анализ результатов деятельности,

### **Планируемые результаты воспитательной работы**

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- получение опыта социально-значимой деятельности на уровне класса, школы.

### **Календарный план воспитательной работы**

<b>№</b>	<b>Название мероприятия</b>	<b>Задачи</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Сроки проведения</b>
1	Игра «Scrath лото»	Формирование положительного отношения к информатике	очная	сентябрь
2	Беседа о правилах поведения в компьютерном классе. Проведение инструктажей по технике безопасности.	способствовать воспитанию положительное отношение к здоровью;	очная	В течении года
3	Организация	способствовать	очная	На каждом

	взаимопомощи в учебе	воспитанию самостоятельности и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе		занятия
4	Беседа «Мы и компьютер»-охрана зрения ,осанки.	способствовать воспитанию положительное отношение к здоровью;	очная	На каждом занятии
5	Участие в региональных конкурсах (Региональный конкурс научных проектов «Хочу все знать» февраль-май 2025г.,Региональный конкурс историй успеха обучающихся, осваивающих дополнительные общеразвивающие программы «Открытия-2030», май 2025г)	формировать умение демонстрировать результаты своей работы.	очная	В течении года
6	Представление достижений, результатов, способностей учащихся родителям, педагогам, сверстникам. «День открытых дверей центра «Точка Роста»»	формировать умение демонстрировать результаты своей работы.	очная	май

### 3. Список литературы

для педагога:

1.Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ.

Лаборатория знаний, 2024г

2. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов /Ю.А.Винницкий,- БХВ,2018г

3..Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2018

4.Scratch-3.0: творческие проекты на вырост: рабочая тетрадь для 7 – 8 классов./ Ю.В. Пашковская ;под редакцией В.В.Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний. 2023-187с.

5. Учебно-методическое пособие «Программирование на Scratch 3.0 для детей. Уровень 1»/ Ю.В. Пашковская - Оренбург - Лаборатория знаний,2024 г

6.<http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.

7.<http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.

8. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/>Сайт «Учитесь со Scratch»

9.[http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomstvo\\_so\\_sredoj\\_programirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programirovaniya_scratch.html)

**для обучающихся:**

1 Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.:БИНОМ.

Лаборатория знаний, 2019 г

2 <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

3 <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

**для родителей (законных представителей):**

1 Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В.Шайдурова / М.: Сфера, 2019г.

2 Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова — Челябинск, 2019 — 72 с.: ил.<http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике

3 <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов

4 <http://www.wedobots.com/> - Портал WeDo Bots

## Приложения 1

**Мониторинг результатов обучения  
ребенка по дополнительной образовательной программе**

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	<b>Возможное кол-во баллов</b>	<i>Методы диагностики</i>
1	<b>Теоретическая подготовка ребенка:</b>				
1.1.	<b>Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</b>	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период).	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
1.2.	<b>Владение специальной терминологией</b>	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> (ребенок, как правило, избегает употреблять специальные термины); <i>средний уровень</i> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой); <i>максимальный уровень</i> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	
2	<b>Практическая подготовка ребенка:</b>				
2.1.	<b>Практические умения и навыки, предусмотренные программой</b>	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2); <i>максимальный уровень</i> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период).	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	контрольное задание
2.2.	<b>Владение специальным оборудованием и оснащением</b>	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<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).	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	
2.3.	<b>Творческие навыки</b>	Креативность в выполнении практических заданий	<i>начальный (элементарный) уровень развития креативности</i> (ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога); <i>репродуктивный уровень</i> (выполняет в основном задания на основе образца); <i>творческий уровень</i> (выполняет практические задания с элементами творчества).	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	контрольное задание
3	<b>Общеучебные умения и навыки ребенка:</b>				
3.1	<b>Учебно-интеллектуальные умения:</b>				
A	<b>Умение подбирать и анализировать специальную литературу</b>	Самостоятельность в подборе и анализе литературы	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	анализ исслед. работы
B	<b>Умение пользоваться компьютерными источниками информации</b>	Самостоятельность в использовании компьютерными источниками информации	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	
B	<b>Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)</b>	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	анализ исслед. работы
3.2.	<b>Учебно-коммуникативные умения:</b>				
A	<b>Умение слушать и слышать педагога</b>	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	наблюдение
B	<b>Умение выступать перед аудиторией</b>	Свобода владения и подачи обучающимся подготовленной информации	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	
B	<b>Умение вести полемику, участвовать в дискуссии</b>	Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	наблюдение
3.3.	<b>Учебно-организационные умения и навыки:</b>				
A	<b>Умение организовать свое рабочее (учебное) место</b>	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	<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 испытывает особых трудностей)	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	наблюдение
B	<b>Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</b>	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2); <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период).	<b>1</b> <b>5</b> <b>10</b>	
B	<b>Умение аккуратно выполнять работу</b>	Аккуратность и ответственность в работе	удовл. – хорошо – отлично		наблюдение

	<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	<i>Возможное кол-во баллов</i>	<i>Методы диагностики</i>
<b>1</b>	<b>Организационно-волевые качества:</b>				
1.1.	<b>Терпение</b>	Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определённого времени, преодолевать трудности	терпения хватает < чем на ½ занятия	<b>1</b>	наблюдение
	терпения хватает > чем на ½ занятия		<b>5</b>		
	терпения хватает на все занятие		<b>10</b>		
1.2.	<b>Воля</b>	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	волевые усилия ребёнка побуждаются извне	<b>1</b>	наблюдение
	иногда – самим ребёнком		<b>5</b>		
	всегда – самим ребёнком		<b>10</b>		
1.3.	<b>Самоконтроль</b>	Умение контролировать свои поступки (приводить к должному свои действия)	ребёнок постоянно действует под воздействием контроля извне	<b>1</b>	наблюдение
	периодически контролирует себя сам		<b>5</b>		
	постоянно контролирует себя сам		<b>10</b>		
<b>2</b>	<b>Ориентационные качества:</b>				
2.1.	<b>Самооценка</b>	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	завышенная	<b>1</b>	анкетирование
	заниженная		<b>5</b>		
	нормальная		<b>10</b>		
2.2.	<b>Интерес к занятиям в детском объединении</b>	Осознанное участие ребёнка в освоении образовательной программы	интерес к занятиям продиктован ребёнку извне	<b>1</b>	тестирование
	интерес периодически поддерживается самим ребёнком		<b>5</b>		
	интерес постоянно поддерживается ребёнком самостоятельно		<b>10</b>		
<b>3</b>	<b>Поведенческие качества:</b>				
3.1.	<b>Конфликтность</b> (отношение ребёнка к столкновению интересов (спору) в процессе взаимодействия)	Способность занять определённую позицию в конфликтной ситуации	периодически провоцирует конфликты	<b>0</b>	тестирование, метод незаконченного предложения
	сам в конфликтах не участвует, старается их избежать		<b>5</b>		
	пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты		<b>10</b>		
3.2.	<b>Тип сотрудничества</b> (отношение ребёнка к общим делам детского объединения)	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	избегает участия в общих делах	<b>0</b>	наблюдение
	участвует при побуждении извне		<b>5</b>		
	инициативен в общих делах		<b>10</b>		

**Тест на тему «Основные понятия Scratch»**

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2

- В) Любое количество
- Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа

Ответы на тест:

- 1. Б
- 2. В

- 3. A
- 4. Б
- 5. B
- 6. B
- 7. B
- 8. Б
- 9. A
- 10. A



Если оценка (-) присутствует во всех или более трех критериев — творческий уровень работы считается низким.

### **Методические указания и рекомендации по оценке детских творческих работ**

Данные критерии базируются на взглядах художников, мастеров ДПИ, педагогов и психологов.

1. Содержание работы: оригинальное, неожиданное, нереальное, фантастическое, непосредственное и наивное, особая смысловая нагрузка, глубинное переживание ребенка, лежащее в его основе.

2. Особенности работы: сложность в передаче формы, творческий почерк, яркое, выразительное раскрытие в образе своего видения.

3. Умение находить и использовать информацию: быстро, соответствующую заданию, вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу.

4. Композиционное решение: гармоничность в композиции, ритмичность в расположении элементов, уравновешенность, зоркость, соразмерность элементов композиции.

5. Пластика: особая выразительность в передаче движений, прослеживается собственный почерк в передаче движения (оценивается не во всех темах).

6. Колорит: интересное, необычное и неожиданное цветовое состояние работы. Возможно темпераментное, эмоциональное, лаконичное состояние работы в цвете или, наоборот, богатство сближенных оттенков (теплая или холодная гамма), или пастельность цвета. Цвет звучит и поет, эмоционально воздействует на зрителя.

7. Работа производит вполне художественное впечатление и не нуждается в существенных «скидках» на возраст.

8. Защита презентации: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

**Вывод:** Если в работе присутствуют все предложенные признаки – это нестандартная творческая работа.

