УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ
АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ХОСТА»
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Утверждаю

Принята на заседании педагогического совета ЦДО «Хоста» Протокол № 1 от «28» августа 2023г.

Директор ЦДО «Хоста»

Чолакян К.Д.

Приказ № 445 от «28» августа 2023г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 2B8EB113C53994D99E795D0B4087292D
Владелец: **Чолакян Каринэ Дживановна**
Действителен: с 13.01.2023 по 07.04.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Увлекательное программирование со Scratch»

Уровень программы: __*ознакомительный*_

Срок реализации: *1 год (108 часов)*

Возрастная категория: *от 8 до 10 лет*

Вид программы: *модифицированная*_

Программа реализуется *на бюджетной основе*

ID-номер программы в Навигаторе: *58233*

Составители:

Зайнуллина Э.З, *заместитель директора по УВР ЦДО,*
Усова И.А., *педагог дополнительного образования ЦДО «Хоста»*

Сочи 2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты

1.1. Пояснительная записка

Программа «Увлекательное программирование со Scratch» имеет развивающий характер, способствуя формированию алгоритмического стиля мышления, умений рассуждать логически, формализовать задачу и составлять алгоритм ее решения. Данный курс поможет обучающимся сделать первые шаги в мире программирования, позволит познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят, введет во все подробности и тонкости проектной деятельности. Овладевая навыками программирования, ребенок затрагивает и смежные сферы: логика, вычислительная математика, теория вероятности, а также и другие научные области: география, биология, физика, литература - в зависимости от интересов ребенка и выбора области развития собственного проекта.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно правовыми документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным 07.12.2018;
3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (далее – Концепция);
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
7. Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
9. Краевыми методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных программ;

10. Уставом ЦДО «Хоста».

Направленность дополнительной общеобразовательной программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Увлекательное программирование со Scratch» реализуется в рамках **технической направленности** и является прикладной, носит практико-ориентированный характер, направлена на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, на овладение обучающимися представлений о возможностях сред программирования, приобретение ими опыта работы в команде, освоение навыков алгоритмизации, знакомство с основными понятиями, принципами работы в среде Scratch и инструментарием данной среды, формирование аналитического, творческого и критического мышления.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность дополнительной общеобразовательной программы.

Актуальность данной образовательной программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Изучение языка программирования Scratch значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений России.

Новизна состоит в более углубленном изучении и раскрытии особенно важных элементов программы по информатике, формировании у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с алгоритмизацией, программированием, и работой с информацией и мультимедиа, подготовке учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества. Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что при изучении программирования в среде Scratch у обучающихся не только развивается логическое мышление, но и формируются навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового обучения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Программа «Увлекательное программирование со Scratch» хорошо адаптирована для реализации в условиях временной приостановки учебных занятий в очной (контактной) форме по санитарно-эпидемиологическим и другим основаниям, и включает все необходимые элементы электронного обучения в дистанционной форме.

Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной программы

Отличительной особенностью программы «Увлекательное

программирование со Scratch» является использование метода дифференцированного обучения, основанного на принципах преемственности изучаемого с имеющимися знаниями школьников младшего школьного возраста. Освоение программы происходит в основном в процессе практической творческой деятельности.

Программной поддержкой данного курса являются:

- программно-методический комплекс «Мир информатики»;
- методическое пособие «Готовимся к олимпиаде по информатике» к программе «Алгоритмика»;
- среда программирования «Scratch»;
- Play multiplayer quizzes!;
- https://mars.algoritmika.org/site/login

Отличительной особенностью данной программы является также нацеленность на проведение профориентационной работы с учащимися через формирование у них универсальных качеств, внутренней потребности и готовности к сознательному и самостоятельному профессиональному выбору; включение обучающихся младшего школьного возраста в значимые проблемные ситуации, получение опыта совместного их решения; формирование у детей осведомленности о современных профессиях и профессиях будущего в сфере ИТ-технологий.

Программа дает обучающимся возможность профессиональной ориентации в области инженерно-технологических профессий, а также профессий, связанных с программированием.

В рамках реализации программы «Увлекательное программирование со Scratch» педагог используется различные формы работы: профориентационные игры; соревнования по программированию; смотры детского творчества в области программирования в среде Scratch и др. Участие учащихся в данных мероприятиях, создание собственных программных проектов расширяют знания детей младшего школьного возраста о профессиях, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной профессиональной деятельности в области программирования и ИТ технологий. Реализация воспитательной работы с обучающимися проходит как в учебном процессе, так и во внеучебное время. Воспитание, наряду с обучением, является неотъемлемой частью педагогического процесса.

Содержание учебного материала может быть реализовано с применением электронного обучения. Программой предусмотрена возможность занятий по индивидуальному учебному плану.

Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Возраст учащихся, участвующих в реализации данной программы - 8 - 10 лет. Количество обучающихся в группе до 12 человек. В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ);

талантливых (одарённых, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации. Прием на обучение детей с ОВЗ проводится для детей с тяжелым нарушением речи.

Условия приема детей: запись на дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу осуществляется через систему заявок на сайте «Навигатор дополнительного образования детей Краснодарского края» https://р23.навигатор.дети/.

Уровень, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы

Программа «Увлекательное программирование со Scratch» реализуется на ознакомительном уровне и рассчитана на 1 год обучения. Общий объем программы составляет 108 часов.

Формы обучения: очная, (с возможностью электронного обучения с применением дистанционных технологий)

Режим занятий: 3 раза в неделю по 1 академическому часу.

Продолжительность 1 академического часа – 45 минут. Продолжительность непрерывного использования на занятиях интерактивной доски и компьютерной техники для детей 8 лет составляет не более 15 минут, старше 9 лет – не более 20 минут в соответствии с нормами санитарно-гигиенического законодательства. Занятия построены в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами, поэтому в середине занятия обязательно включаются физкультминутки (перед началом и после окончания работы за компьютером предполагается гимнастика для рук, глаз, спины).

Особенности организации образовательного процесса

Используются групповая форма организации учебных занятий с ярко выраженным индивидуальным подходом. Для данной возрастной категории обучающихся основным видом деятельности является игровая деятельность, поэтому каждое занятие необходимо начинать с игры на внимание и игры, включающей вопросы на повторение предыдущей темы. Учитывая возрастные особенности обучающихся, наиболее приемлемыми формами проведения занятий для программы «Увлекательное программирование со Scratch» являются комбинированные занятия, включающие: беседу, совместный практические работы, а также проекты.

При введении новых тем используется технология проблемно-диалогического обучения, способствующая развитию творческих и исследовательских способностей обучающихся, а также направленная на формирование речевых способностей с использованием компьютерной терминологии. Приоритетной формой организации деятельности учащихся является самостоятельная работа с последующим фронтальным обсуждением её результатов, в ходе которого один из учащихся представляет свой проект, другие дети предлагают свои варианты решения реализации данного проекта.

Для организации образовательного процесса по программе используются следующие методы обучения:

- словесные (объяснение, рассказ, беседа);

- наглядные (мультимедийные презентации, демонстрация на компьютере);

- практические (пошаговый алгоритм создания программы, самостоятельная работа, творческие задания, игры);

- общедидактические методы (репродуктивный, объяснительно-иллюстративный, проблемный, исследовательский).

Обучение по программе «Увлекательное программирование со Scratch» проходит в соответствии с учебным планом в группах учащихся по 10-12 человек в основном, одного возраста. Состав групп постоянный.

Виды занятий по программе определены содержанием программы и включают в себя теоретические и практические занятия, комбинированные занятия, игры, выполнение самостоятельных работ, видео-уроки и другие виды учебных занятий и учебных работ.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы «Увлекательное программирование со Scratch» предполагает использование форм, средств и методов образовательной деятельности в условиях применения электронного обучения, такие как видеоконференция; видео-беседа; веб-приложение; кейс- технология; чаты; презентации; просмотр видеофильмов.

При определённых условиях (отмена занятий в очной форме по санитарно-эпидемиологическим основаниям, временная удалённость учащегося и т.д.) программа частично может быть реализована дистанционно. Дистанционная форма обучения предполагает занятия через сеть Интернет в режиме реального времени при помощи платформы Яндекс Телемост, Сферум или в режиме офлайн с применением мессенджера Телеграмм, ВКонтакте и электронной почты.

Программой предусмотрено осуществление контроля соответствия результатов освоения учебного материала заявленным целям, итоговый контроль - в форме защиты проекта.

Реализация воспитательной работы с обучающимися проходит как в учебном процессе, так и во вне учебного времени. Воспитание, наряду с обучением, является необходимой частью преподавательского процесса в творческом объединении. Целью воспитательной и вне учебной работы с учащимися представляется многостороннее формирование социализированной личности, владеющей коллективной активностью и качествами гражданина Российской Федерации. (Приложение 2)

1.2. Цель и задачи образовательной программы

Цель программы: развитие у учащихся алгоритмического подхода к решению задач, формирование представлений об информационной картине мира, практическое освоение компьютера как инструмента в интеллектуальной и творческой деятельности.

Задачи:

Образовательные (предметные):

• познакомить с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и научить применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;

• научить работе на компьютере и повысить интерес к программированию;

• формировать умения и навыки программирования в среде Scratch

• приобретение опыта при решении задач по программированию и алгоритмических задач;

• стимулирование мотивации учащихся к получению знаний, помогать формировать творческую личность ребенка.

Метапредметные:

• формировать основы компьютерной грамотности;

• формулировать и удерживать учебную задачу;

• составлять алгоритм и последовательность действий для решение поставленных задач;

• развитию самоконтроля;

• формировать умения корректировать свои действия, вносить изменения в алгоритмы в соответствии с изменяющимися условиями;

• вовлекать обучающихся в мероприятия по ранней профориентации;

• ознакомить обучающихся с современными профессиями и профессиями будущего в сфере ИТ-технологий.

Личностные:

• приобрести опыт участия в социально значимых проектах,

• способствовать повышению уровня самооценки благодаря реализованным проектам;

• способствовать развитию эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

• способствовать воспитанию личностных качеств: целеустремленности, настойчивости, самостоятельности, чувства коллективизма и взаимной поддержки, чувство такта.

• использовать в общении правила вежливости;

• контролировать свои действия в коллективной работе;

• ставить вопросы, обращаться за помощью, формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

№	Наименование раздела	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего часов	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1		текущий контроль / беседа
2	Введение в мир программирования	4	2	2	текущий контроль / игра
3	Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch	65	22	43	текущий контроль/ решение задач
4	Разработка групповых проектов в среде Scratch	26		26	текущий контроль / проект
5	Выполнение творческой работы - создание личного проекта в среде Scratch	9	1	8	текущий контроль / проект
6	Итоговое занятие	3		3	Итоговый контроль / Защита проекта
Итого:		108	26	82	

1.3.2. Содержание учебного плана

Тема 1: **Вводное занятие (1 час)**

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Первичный инструктаж поОТ, ПБ, ГО и ЧС. Первичный инструктаж по темам: «Правила поведения в ЦДО «Хоста», «Охрана жизни и здоровья учащихся на учебных занятиях». Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch обучающимися объединения «Увлекательное программирование со Scratch». Компьютер и периферийные устройства. Демонстрация примеров работ.

Тема 2: Введение в мир программирования (4 часа)

Теория: Знакомство. Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий.

Понятие исполнителя, алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Способы управления исполнителем. Просмотр видеоролика «Алгоритм». Способы записи алгоритма.

Тренировочные и творческие задания по алгоритмам, описанным различными способами. Игра «Перевозчик». Самостоятельная работа.

Практика: анкетирование с целью выявления интересов и ожиданий. Входная диагностика. Собеседование. Компьютер как универсальный исполнитель. Понятие программы, назначение, и использование. Как стать программистом. Просмотр видеоролика «Программа, программист, программирование». Виды программ, отличие программы от скрипта.

Тема 3: Основные приемы программирования (65 часов)

Тема: Знакомство со средой Scratch

Теория: Что такое Scratch. Установка и запуск Scratch.

Основные элементы интерфейса программы Scratch. Меню и инструменты. Основные характеристики исполнителя, их особенности в среде исполнителя Scratch. Цветные блоки. Назначение блоков. Скрипты, порядок выполнения скриптов.

Практика: Установка Scratch. на свой компьютер. Создание, сохранение и открытие проектов в среде Scratch. Настройка среды. Знакомство с проектами сообщества Scratch.

Тема: Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен (2 часа)

Теория - 1 час

Спрайты. Информация спрайта. Что могут спрайты. Операции над спрайтами. Костюмы. Выбор костюмов. Создание декораций - фонов. Изменение внешнего вида спрайта и фона. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах.

Практика – 1 час

Творческие задания для детей - создание исполнителей и фонов в проекте: «Круглые рисунки». Создание костюмов. Пользуемся помощью интернета.

Тема: Графический редактор Scratch (3 часа)

Теория - 1 час

Растровая и векторная графика. Особенности работы с растровым и векторным режимами графического редактора Scratch. Общие инструменты рисования. Обозначение центра изображения. Установка прозрачных цветов. Инструменты растрового и векторного режимов рисования. Слои изображения. Группировка фигур.

Практика – 2 часа

Рисуем в Scratch в растровом режиме: домик, кувшинку, кораблик, рыбку, робота. Рисуем в векторном режиме: машинку, монстра. Сохраняем спрайты для их использования в проектах.

Тема: Учимся управлять спрайтами (2 часа)

Теория - 1 час

Основные команды движения и события. Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда щѐлкнут по флажку» и «Когда клавиша на клавиатуре нажата». Синие блоки - команды группы «Движение». Знакомство с отрицательными числами. Движение задом наперед.

Практика – 1 час

Создание алгоритма первого проекта в среде Scratch. Анимация «Научим кота бегать», запуская скрипт разными событиями: клик мышкой, нажатие разных клавиш. Задание: «Автомобиль с пятью скоростями». Выполнение дополнительных заданий.

Тема: Создание спецэффектов - команды «Внешность» (3 часа)

Теория – 1 час

Фиолетовые блоки - «Внешность» - блоки управления внешностью для спрайтов и сцены. Что такое анимация. Анимирование костюма. Эффекты изображений: учим спрайты исчезать и появляться - телепортация с помощью эффектов, изменять цвет и т. д. Размер и видимость. Диалоги - спрайты умеют думать и говорить. Слои.

Практика – 2 часа Задания: «Осьминог», «Танцующая балерина», «Бегущий человек», «Оживляем динозавра», «Программируем страшилки» - спрайты неожиданно появляются и исчезают, как привидения.

Тема: Навигация в среде Scratch (3 часа)

Теория - 1 час Навигация.

Координатная плоскость. Что такое система координат. Знакомимся с координатой X. Знакомимся с координатой У. Перемещение объектов по горизонтали. Перемещение объектов по вертикали. Что такое угол поворота. Крутой поворот. Вращение спрайтов. Блоки перемещения по координатной плоскости.

Практика – 2 часа.

Ориентируемся по координатам. Задания: расшифруй пословицы, определи координаты точек, нарисуй рисунок по координатам. Рисование по координатам в среде Scratch. Задания с использованием команд движения: «Движение царапки по периметру сцены», «Движение по диагонали на нажатие клавиш».

Тема: Команды группы «перо» (3 часа).

Теория - 1 час

Темно-зеленые блоки - группа «Перо». Спрайты умеют рисовать. Перьевая черепаха. Исследуем печать.

Практика – 2 часа.

Игры с пером. Рисуем разные фигуры, буквы, лесенки, штрихпунктирные линии, спирали, цветные пятна, узоры из фигур. Задания: «Конфетти», «След от полѐта», «Паук плетѐт паутину».

Тема: Команды управления. Простые циклы (3 часа).

Теория - 1 час

Желтые блоки - команды группы «Управление». Паузы. Простые циклы. Цикл «Повторить». Запись цикла со счетчиком в виде блок – схемы. Понятия: «Заголовок цикла», «Тело цикла». Циклы и эффект цвета. Циклы и эффект призрака. Вращение. Бесконечный цикл. Автоматическая печать.

Практика – 2 часа.

Учим спрайты совершать повторяющиеся действия. Создаѐм «Вечный двигатель». Усовершенствуем ранее созданные программы в Scratch. Создаѐм новые: «Гонки», «Полет самолета», «Разноцветный экран».

Тема: Вложенные циклы (3 часа).

Теория - 1 час

Вложенные циклы. Работа с алгоритмами. Советы и секреты.

Практика – 2 часа.

Задания: «Вращающиеся квадраты», «Танцующий динозавр», «Снежинка», «Цветок», «Разные орнаменты», «Создаем рисунки из многоугольников».

Тема: Команды группы - «Звук» (3 часа).

Теория - 1 час

Добавление звуков к спрайтам.

Проигрывание звука. Запись звука. Как проигрывать аудиофайлы. Переворачиваем звуки. Игра на барабанах и другие звуки. Создание своей музыки. Полный звукоряд. Устанавливаем темп и такт. Контроль громкости звука. Ноты. Как рисуют ноты.

Практика – 2 часа.

Задания: «Организуем ансамбль», «Танцы на сцене», «Фейерверки». Создаем песни: «Маленькой ѐлочке»,«Чижик-пыжик», «Гуси» и другие.

Тема: Звуковые события. Распознавание движения (2 часа).

Теория - 1 час

Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда громкость больше параметра», «Когда движение видео больше параметра», «Когда фон меняется».

Практика – 1 час.

Задания: «Учим кота реагировать на звук, на изменение фона и на распознавание движения».

Тема: Обмен сообщениями (3 часа).

Теория - 1 час

Как осуществить связь между спрайтами в виде беседы. Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда я получу сообщение», «Передать сообщение», «Передать сообщение и ждать». Создаем процедуры (подпрограммы) при помощи передачи сообщений.

Практика – 2 часа.

Задания: «Рисование квадратов случайных цветов в ответ на передачу сообщения», «Бесконечное движение между фонами», «Лампа», «Презентация». Создаем проекты: «Дюймовочка», или «Путешествие в страну безопасного интернета» или на свою тему.

Тема: Блоки Scratch: обзор и типы данных. (2 часа).

Теория - 1 час.

Командные блоки. Блоки-функции (репортеры). Блоки-триггеры. Контрольные блоки. Что означает форма блока. Разновидности данных в Scratch. Числовые данные. Строковые данные.

Практика – 1 час.

Проект «Кот и птичка в клетке». Создание героев и декораций проекта. Программирование проекта. Отладка программы.

Тема: Математические операторы (3 часа).

Теория - 1 час.

Светло-зелѐные блоки - группа «Операторы». Арифметические операторы. Случайные числа. Математические функции.

Практика – 2 часа.

Решаем задачи, используя операторы. Задания: «Простая арифметика со Скретчем», «Делаем кота большим и маленьким», «Рисующий волшебник», «Барабан», «Расширяющаяся спираль».

Тема: Проект «Генератор кубиков» (2 часа).

Практика – 2 часа.

Проект со случайными числами «Генератор кубиков». Рисование

спрайтов и фона проекта. Программирование проекта.

Тема: Считывание и распознавание (3 часа).

Теория - 1 час.

Голубые блоки - команды группы «Сенсоры». Сенсоры восприятия внутренних и внешних событий: управление с клавиатуры, столкновения спрайтов, касания, сенсор общения с человеком, для управления временем в проектах и т. д.

Практика – 2 часа.

Использование блоков группы «Сенсоры». Создаѐм игры: «Кошки-мышки», «Игра с пончиком».

Тема: Истина или ложь (3 часа).

Теория - 1 час

Операторы сравнения. Логические операторы: блоки «и», «или», «не». Объединение вопросов. Соблюдение условий. Использование логических операторов для проверки областей числовых значений.

Практика – 2 часа.

Самостоятельная работа: понятия «Истина» и «Ложь». Проекты с использованием блоков «и», «или», «не»: «Сравнение десятичных дробей», «Угадай мои координаты».

Тема: Принятие решений и ветвление (3 часа).

Теория - 1 час

Использование блока «если». Структура блока «если». Использование переменных как флагов. Использование блока «если/иначе». Структура блока «если/иначе». Вложенные блоки «если» и «если/иначе».

Практика – 2 часа.

Работа с алгоритмами с ветвлением. Проекты: «Осторожно лужи», «Управляемый робот», «Тренажер памяти».

Тема: Проект «Простой Paint» (3 часа).

Теория - 1 час

Изучаем интерфейс программы Paint.

Практика – 2 часа.

Рисуем интерфейс программы для рисования: фон, цветные карандаши и ластик. Создаѐм скрипты, проверяем работу программы.

Тема: Игра «Лабиринт» (2 часа).

Практика – 2 часа. Создание игры - «Лабиринт» - три варианта.

Тема: Как не зациклится (3 часа).

Теория - 1 час

Сложные условия. Блок «повторять, пока не выполнится условие». Создание блока «всегда если». Блок «ожидание». Стоп-команды: блок «стоп».

Практика – 2 часа.

Создание проектов: «Часы», «Стрельба по воробьям».

Тема: Команды группы - «Данные». Переменные (3 часа).

Теория - 1 час

Оранжевые блоки - группа команд «Данные». Понятие - переменная. Создание, переименование и удаление переменной. Использование переменных. Присвоение и изменение значений. Сравнение переменных. Константа. Датчики.

Практика – 2 часа.

Создание проектов: «С переменной время», «С переменной счѐт», «С переменной прыжок», «Идеальный вес», «Оптические иллюзии».

Тема: Строки и списки (3 часа).

Теория - 1 час

Работа со словами. Строковые операторы. Подсчет специальных символов в строке. Создание списков. Команды управления списками. Доступ к элементам списка. Динамические списки.

Практика – 2 часа.

Игры со списками: «Угадай слово», «Замена букв».

Тема: Создание блоков (3 часа).

Теория - 1 час

Создание своего блока. Подпрограмма (процедура). Блоки с параметрами. Переменные в подпрограммах. Вложенные процедуры.

Практика – 2 часа. Создание игр и тестов: «Звѐздное небо», «Психологический тест».

Тема 4: Разработка групповых проектов в среде (9 часов)

Тема: Создание мультфильмов в среде Scratch (3 часа).

Практика – 3 часа. Мультфильмы по сказкам «Колобок», «Репка».

Тема: Создание комиксов в среде Scratch (3 часа).

Практика – 3 часа.

Создание комиксов «Охота за приведениями», «Мой город».

Тема: Создание интерактивных поздравительных открыток в среде

Scratch (3 часа).

Практика – 3 часа. Создание открыток «С днѐм рождения», «С Новым годом».

Тема: Создание презентаций в среде Scratch (3 часа).

Практика – 3 часа. Презентации: «Мои увлечения», «Моя семья».

Тема: Создание компьютерных игр в среде Scratch (2 часа).

Практика – 2 часа. Проект «Убеги от преследователя», «Пора в космос».

Тема: Создание интерактивных игр (3 часа).

Практика – 3 часа. Игра «Бешенные обезьяны», «Интерактивное общение».

Тема: Создание интерактивных тестов (3 часа).

Практика – 3 часа. Тесты по школьным предметам: «Играем в города по географии», «Зоопарк по биологии».

Тема: Создание музыкального клипа в среде Scratch (3 часа).

Практика – 3 часа. Создание клипов в среде Scratch: «Говорящий алфавит», «Как незнайка учил ноты».

Тема: Создание учащимися разных проектов (3 часа).

Практика – 3 часа. Проекты «Театр в Scratch», «Квест в Scratch», «Перевертыши».

Тема 5. Выполнение творческой работы - создание личного проекта в среде Scratch

Тема: Разработка личного проекта (1 час).

Теория - 1 час Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки проекта (постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка).

Тема: Дизайн проекта. (3 часа).

Практика – 3 часа. Создание материалов для проекта.

Тема: Программируем проект. (3 часа).

Практика – 3 часа. Разработка и создание программы своего проекта.

Тема: Тестирование и отладка проекта. (2 часа).

Практика – 2 часа. Проверяем и исправляем ошибки.

Тема 6. Итоговое занятие

Тема: Защита проекта (2 часа).

Практика – 3 часа. Представляем свой проект. Публикуем проект в интернете.

Итоговое занятие (1 час)

Практика. Зачёт и просмотр выполненных работ за учебный год. Подведение итогов. Демонстрация работ, выполненных в течение года

1.4. Планируемые результаты

К концу срока реализации программы учащиеся смогут показать следующие результаты:

предметные:

• дети познакомятся с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и научатся применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;

• дети овладеют навыками работы на компьютере;

• у обучающихся будет сформирован интерес к программированию;

• будут сформированы умения и навыки программирования в среде Scratch;

• обучающиеся приобретут опыт при решении задач по программированию и алгоритмических задач;

• получит развитие мотивация обучающихся к получению знаний

Метапредметные:

• у детей будут сформированы основы компьютерной грамотности;

• дети научатся формулировать и удерживать учебную задачу;

• дети научатся составлять алгоритм и последовательность действий при решении поставленных задач;

• дети научатся корректировать свои действия, вносить изменения в алгоритмы в соответствии с изменяющимися условиями;

• дети будут вовлекаться в мероприятия по ранней профилизации;

• дети познакомятся с современными профессиями и профессиями будущего в сфере ИТ-технологий;

• продолжится формирование самостоятельности в постановке для себя новых задач,

• продолжится развитие мотивов познавательной деятельности;

• продолжится формирование умения корректировать свои действия, вносить изменения в алгоритмы в соответствии с изменяющимися условиями.

Личностные:

• обучающиеся приобретут опыт участия в социально значимых проектах,

• повысят уровень самооценки, благодаря реализованным проектам;

• повысят творческий интерес на базе иллюстрированной среды

программирования;

• получат развитие личностные качества обучающихся: целеустремленность, настойчивость, самостоятельность, чувство коллективизма и взаимной поддержки, чувство такта;

• дети научатся использовать в общении правила вежливости;

• дети научатся контролировать свои действия в коллективной работе;

• дети научатся ставить вопросы, обращаться за помощью, формулировать свои затруднения;

• дети научатся предлагать помощь и сотрудничество.

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы.

Основными формами подведения итогов программы «Увлекательное программирование со Scratch» являются результаты участия обучающихся в интеллектуальных конкурсах, научно-практических конференциях в секциях «Информатика», «Программирование», международной Scratch-олимпиаде по креативному программированию, Scratch-марафоне, результаты защиты проектных практических работ обучающихся, результаты промежуточных и итоговых диагностических работ.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации

2.1. Календарно-учебный график

Начало учебного периода определяется приказом директора ЦДО Хоста города Сочи.

Количество учебных недель – 36.

Каникулы – отсутствуют.

Сроки итоговой аттестации – согласно календарному учебному графику.

Календарный учебный график представлен в приложении в Приложении № 1.

2.2. Условия реализации программы.

1.1. *Материально-техническое обеспечение* – классный кабинет, оборудованный компьютерами в соответствии с санитарными нормами: столами и стульями для педагога и обучающихся, классной доской, шкафами для хранения учебной литературы и наглядных пособий;

– компьютер для учителя, мультимедийный проектор и экспозиционный экран (интерактивная доска);

– программное обеспечение для занятий: пакет программ Microsoft Office, включающий текстовый редактор Microsoft OfficeWord, табличный редактор Microsoft Excel и программу для создания презентаций Microsoft PowerPoint; графические редакторы «Paint», «Paint 3D», среда программирования «Scratch3»; сеть Интернет

– набор магнитов для классной доски.

1.2. *Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы*

Перечень учебно-методических средств обучения:

- компьютер;
- проектор;
- принтер;
- устройства вывода звуковой информации;
- устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.

Программные средства:

- операционная система;
- клавиатурный тренажер;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы;

- звуковой редактор;
- система оптического распознавания текста;
- мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
- браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Используемые средства программного обеспечения:

- пакет программ Microsoft Office (Microsoft OfficeWord, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint);

- графические редакторы «Paint», «Paint 3D»;

- среда программирования «Scratch3»; сеть Интернет;

- различные платформы для организации обучения в дистанционном формате (Яндекс Телемост, Сферум и др.), мессенджеры (Телеграмм, ВКонтакте), электронная почта

1.3. *Информационное обеспечение*

- рабочие тетради, интернет-источники, содержащиеся на сайтах, рекомендованных педагогам, реализующим программу.

1.4. *Кадровое обеспечение*

-для реализации программы требуется педагог, обладающий профессиональными знаниями в области математики и информатики

2.3. Формы аттестации.

Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов по программе «Увлекательное программирование со Scratch»:

− способы и формы выявления результатов: диагностическая работа, беседа, самостоятельная работа, практическая работа, комплексный анализ результатов реализации программы;

− способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, проекты обучающихся, отзывы детей и родителей;

− способы и формы предъявления и демонстрации результатов: городская олимпиада по информатике, конкурсы по Scratch программированию, итоговое тестирование знаний обучающихся.

Программа предполагает использование различных видов проверки усвоенных знаний, умений:

• Вступительное тестирование выявляет степень сформированности знаний, навыков и умений в области математики; важен для оптимального формирования учебной группы. Формы такого контроля – тестирование, онлайн тестирование; решение задач.

• Текущий контроль, определяющий эффективность обучения и возможную корректировку учебного процесса, включает выполнение

диагностических и практических заданий по пройденным темам, том числе и в электронном формате.

• Итоговый (промежуточный) контроль имеет целью выявить объём и уровень полученных знаний и умений, определяющих дальнейшее обучение в конце года (полугодия). Формы такого контроля: диагностическая работа, итоговый проект, анализ суммарного итога всех количественных результатов за год, результаты участия в городской научно-практической конференции «Первые шаги в науку»; результаты участия в очных и онлайн конкурсах в области программирования среде Scratch различного уровня (региональных, межрегиональных, всероссийских, международных).

Формы подведения итогов реализации программы: результаты городской олимпиады по информатике для младших школьников, конкурсов по программированию в среде Scratch, анализ итоговой диагностической работы, защита индивидуального творческого проекта.

Проект – это самостоятельная индивидуальная или групповая деятельность учащихся, рассматриваемая как итоговая работа по данной дополнительной общеобразовательной программе, включающая в себя разработку алгоритма в среде Scratch, написание программы на изучаемом языке программирования на заданную тему или на самостоятельную тематику.

В условиях применения электронного обучения используются дистанционные формы аттестации: онлайн тестирование; онлайн беседа; онлайн опрос; онлайн проект и др.

Итоговые работы могут быть представлены на конкурсах по программированию, что дает возможность учащимся оценить значимость своей деятельности, услышать и проанализировать отзывы со стороны сверстников и взрослых. Каждый проект осуществляется под руководством педагога, который оказывает помощь в определении темы и разработке структуры проекта, дает рекомендации по подготовке, выбору средств проектирования, обсуждает этапы его реализации. Роль педагога сводится к оказанию методической помощи, а каждый обучающийся учится работать самостоятельно, получать новые знания и использовать уже имеющиеся, творчески подходить к выполнению заданий и презентовать свои работы.

2.4. Оценочные материалы.

Пакет оценочных материалов по программе ««Увлекательное программирование со Scratch»» включает:

1) вступительное тестирование:

• диагностическая работа, позволяющая выявить знания и умения по математике;

2) текущая и промежуточная диагностика:

• диагностические задания, практические задания, проекты;

• онлайн тесты, онлайн проекты;

3) итоговая диагностика (в конце каждого года обучения):

• диагностическая работа, позволяющая выявить наличие/отсутствие у ребёнка к концу обучения умений по изучаемой предметной области.

• онлайн тестирование; онлайн проекты.

Формы фиксации результатов обучения:

• диагностическая работа, позволяющая выявить наличие/отсутствие у ребёнка к концу обучения умений по изучаемой предметной области;

• диагностическое тестирование; защита проектной работы;

• дневник педагогических наблюдений.

Критерии оценки (качество освоения дополнительной общеобразовательной программы)

Показатели (оцениваемые параметры)	**Степень выраженности оцениваемого качества**		
	Минимальный уровень	**Базовый уровень**	**Повышенный уровень**
Знание основных компонентов среды Scratch	Учащийся знает некоторые компоненты среды Scratch	Учащийся знает практически все компоненты среды Scratch	Учащийся знает все компоненты среды Scratch и самостоятельно может использовать их на практике
Знание компьютерной среды, включающей в себя язык программирования Scratch	Учащийся работает в компьютерно й среде,включаю щей язык программирова-ния Scratch, только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при работе в компьютерной среде Scratch	Учащийся самостоятельно работает в компьютерной среде Scratch
Знание порядка создания алгоритма программы	Учащийся может создать алгоритм программы только с помощью педагога	Учащийся испытывает небольшие трудности при создании алгоритма программы	Учащийся самостоятельно работает с алгоритмом программы
Умение самостоятельно решать технические задачи в процессе	Учащийся решает технические задачи в процессе	Учащийся испытывает небольшие трудности при решении	Учащийся самостоятельно решает технические задачи в

программирования	программирования только с педагогом	технических задач в процессе программирования	процессе программирования
Умение намечать учебную задачу, прогнозировать результаты работы; планировать ход выполнения задания	Учащийся только с помощью педагога может намечать учебную задачу, прогнозировать результаты работы; планировать ход выполнения задания	Учащийся испытывает небольшие трудности при планировании учебной задачи, прогнозировании результатов работы и хода ее выполнения	Учащийся самостоятельно намечает учебную задачу, прогнозирует результаты работы; планирует ход выполнения задания
Умение создавать и корректировать программу на компьютере на языке программирования Scratch	Учащийся может создавать и корректировать программы на компьютере на языке программирования Scratch	Учащийся испытывает небольшие трудности при создании и корректировке программ на компьютере на языке программирования Scratch	Учащийся самостоятельно создает и корректирует программы на компьютере на языке программирования Scratch
Умение высказываться устно в виде сообщения или доклада	Учащийся может высказать устно только свои затруднения при решении технических задач	Учащийся испытывает некоторые трудности при устном сообщении или докладе	Учащийся самостоятельно может высказываться устно в виде сообщения или доклада
Умение представлять одну и ту же информацию различными способами	Учащийся с трудностями может представлять одну и ту же информацию различными способами	Учащийся испытывает некоторые трудности при предоставлении одной и той же информации различными способами	Учащийся самостоятельно может представлять одну и ту же информацию различными способами

Умение грамотно выстраивать свою речь при защите проектов	Учащийся допускает грубые ошибки при выстраивании своей речи при защите проектов	Учащийся допускает некоторые неточности и ошибки при выстраивании своей речи при защите проектов	Учащийся грамотно выстраивает свою речь при защите проектов
Развитие умения работать дистанционно в группе и индивидуально; выполнять задания самостоятельно и в группе бесконтактно	Учащийся испытывает значительные трудности при работе дистанционно в группе и индивидуально; выполнении заданий самостоятельно и в группе бесконтактно	Учащийся испытывает некоторые трудности при работе дистанционно в группе и индивидуально; выполнении заданий самостоятельно и в группе бесконтактно	Учащийся может работать дистанционно в группе и индивидуально; выполнять задания самостоятельно и в группе бесконтактно
Формирование умение самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность	У учащегося сформированы только некоторые элементы умения самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность	У учащегося частично сформировано умение самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность	У учащегося сформировано умение самостоятельно анализировать, планировать и корректировать собственную деятельность

2.5. Методические материалы

Основными, характерными при реализации программы «Увлекательное программирование со Scratch» формами являются групповые комбинированные учебные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей.

Используются следующие формы обучения:

- урочная форма, в которой педагог объясняет новый материал и консультирует учащихся в процессе выполнения ими практических заданий

- на компьютере, ученики выполняют практические и творческие работы под руководством учителя; в условиях электронного обучения применяются следующие формы работы:

- видеоконференция; форум; презентация,

- внеурочная форма, в которой учащиеся после уроков (дома или в компьютерном классе) самостоятельно выполняют практические задания, проекты, конкурсные работы; онлайн тестирование; онлайн проект;

- игровая деятельность (высшие виды игры – игра с правилами: принятие и выполнение готовых правил, составление и следование коллективно□выработанным правилам; ролевая игра);

- совместно-распределенная учебная деятельность (включенность в учебные коммуникации, парную и групповую работу);

- творческая деятельность (конструирование, составление мини□проектов, в том числе в электронном формате).

Методы обучения, применяемые в работе:

- словесный,
- наглядный,
- практический;
- объяснительно-иллюстративный,
- частично-поисковый,
- игровой,
- дискуссионный,
- проектный и другие.

Наглядные методы:

- метод иллюстраций (рассматривание таблиц, диаграмм, карт);

- метод демонстраций обучения (демонстрация мультимедийных презентаций, показ видеоматериалов, видеоуроков);

- практические методы (выполнение и анализ заданий).

Формы организации учебного занятия достаточно разнообразны, это могут быть беседа, открытое занятие, практическое занятие, презентация, игра и др. В план занятий включаются отдельные фрагменты бесед учителя, рассказов, выступление учащихся с интересными решениями задач по программированию, сообщениями о самостоятельных проектах и т. д.

В качестве наглядных пособий во время занятий используются дидактические материалы, подготовленные педагогом или учащимися в электронном виде, которые экспонируются на экран через проектор или бумажном виде (индивидуальные карточки), а также информационные стенные плакаты и модели для решения задач по программированию.

Структура учебного занятия и его этапы:

1. Организационный этап - подготовка к работе на занятии;

2. Проверочный этап (может отсутствовать) – проверка материала, усвоенного на прошлом занятии;

3. Подготовительный этап – мотивация на изучение новой темы;

4. Основной этап – усвоение новых знаний и действий, первичная

проверка, закрепление знаний, обобщение и систематизация;

5. Контрольный этап – выявление уровня овладения знаниями по программированию, коррекция полученных результатов обучения (при необходимости).

Основным методом обучения в данном курсе является метод проектов.

Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности учащихся. Роль педагога состоит в кратком по времени объяснении нового материала и постановке задачи, а затем консультировании учащихся в процессе выполнения практического задания. Разработка каждого проекта реализуется в форме выполнения практической работы на компьютере. Кроме выполнения проектов учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения, в том числе и в дистанционной форме.

Занятия по программе главным образом направлены на развитии изобразительных, словесных, аналитических и логических способностей. Все эти направления тесно связаны, и один вид деятельности не исключает развитие другого. Каждый ребенок, участвующий в работе по выполнению предложенного задания, высказывает свое отношение к выполненной работе, рассказывает о ходе выполнения задания, о назначении выполненного проекта.

Для успешной реализации программы и достижения положительных результатов, применяются следующие образовательные технологии:

- технология личностно-ориентированного обучения – создание системы психолого-педагогических условий, позволяющих работать с каждым учащимся в отдельности с учетом индивидуальных познавательных возможностей, потребностей и интересов;

- игровые технологии - раскрытие личностных способностей учащихся через актуализацию познавательного опыта в процессе игровой деятельности;

- информационно-коммуникационные технологии;

- проектная технология – учащиеся выполняют творческие проекты по программированию с последующей их презентацией.

По окончании изучения курса или законченной части курса педагогом проводится оценка результативности освоения образовательной программы

Чтобы учащиеся не уставали при работе за компьютером, им необходимо проводить гимнастику для глаз:

1) Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль, а счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2) Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3) Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-С. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда плево, вверх и вниз. Повторить 3-

4 раза.

4) Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

Физкультминутка для улучшения мозгового кровообращения

Наклоны и повороты головы оказывают механическое воздействие на стенки шейных кровеносных сосудов, повышают их эластичность; раздражение вестибулярного аппарата вызывает расширение кровеносных сосудов головного мозга. Дыхательные упражнения, особенно дыхание через нос, изменяют их кровенаполнение. Все это усиливает мозговое кровообращение, повышает его интенсивность и облегчает умственную деятельность.

1. И.п. - о.с. 1 - руки за голову; локти развести пошире, голову наклонить назад. 2 - локти вперед. 3 - 4 - руки расслабленно вниз, голову наклонить вперед. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - стойка ноги врозь, кисти в кулаках. 1 - мах левой рукой назад, правой вверх - назад. 2 - встречными махами переменить положение рук. Махи заканчивать рывками руками назад. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

3. И.п. - сидя на стуле. 1 - 2 отвести голову назад и плавно наклонить назад. 3 - 4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2.6. **Список литературы**

2.6.1 Литература для педагога:

1. Асафова Т.Ф., Девятерикова Е.В. Воспитательный компонент дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы// Методист. — № 3. — 2021

2. Буйлова Л.Н. Нацпроект «Образование»: новые подходы к организации воспитательной работы в ГБПОУ «Воробьевы горы». / Л.Н. Буйлова, З.А. Каргина, С.И. Лагутина, Л.В. Обровец // Информационно-методический журнал «Про_ДОД». — — № 1 (25). — С. 23-37.

3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 168 с.

4. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов.— СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 168 с.

5. Маленкова П.И. Теория и методика воспитания/ М., 2017.

6. Маржи, Мажед. Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.

7. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python /Вордерман К., Вудкок Дж., Макаманус Ш.; пер. с англ. С. Ломакин — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. — 224 с

8. Рожков М.И. Воспитание свободного человека как целевая функция дополнительного образования. — М.И. Рожков // Методист. — № 6. — С.2-5.

9. Сластенин В.А. Методика воспитательной работы- изд.3-е-М, 2015.

10. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ, 2015. – 45с.

2.6.2. Литература для учащихся:

1. Scratch для юных программистов. / Голиков Д.В.; — СПб.: БХВ□Петербург, 2020. — 168 с.

2. Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер. 2017. — 288 с.

3. Программирование для детей: делай игры и учи язык Scratch! / Эл Свейгарт; пер. с англ. М. Райтман — Москва: Эксмо, 2017. – 304 с.

4. Scratch. Создай свою игру. Учебное пособие / Трофимов П.А.; — Оренбург: Оренбургское ПКУ, 2015. — 182 с.

2.6.3. Интернет- источники:

1. Официальный сайт интернет-сообщества Scratch [Электронный ресурс] // 2. Скретч в Летописи.ру [Электронный ресурс] // URL: http://letopisi.ru/index.php

3. Учитесь со Scratch [Электронный ресурс] // URL: http://setilab.ru/scratch/category/commun

4. Пропедевтика программирования со Scratch [Электронный ресурс] // URL: http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokinaepropedevtikaprogrammirovaniya-so-scratch

2.6.4. Интернет-ресурсы для организации online обучения:

1. Платформа Яндекс Телемост (https://telemost.yandex.ru/)
2. Сферум - система обмена текстовыми, audio и video файлами, (организация обучения в группе) (https://sferum.ru/)
3. RuTube – видеохостинг для загрузки видео
4. Платформа «Открытое образование» (https://openedu.ru/)
5. Телеграмм - система обмена текстовыми, audio и video файлами, (организация обучения в группе) (https://web.telegram.org/z/)
6. «В контакте» https://vk.com/@edu-for-distant

Приложение 1

Календарный учебный график обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе **«Увлекательное программирование со Scratch»**

педагог д.о. :

Место проведения:

Время проведения занятий:

№ п/п	Дата	Тема занятия	Количество часов		Содержание	Форма занятия	Форма контроля
			Теория	Практика			
Вводное занятие							
1		Техника безопасности Водное занятие	1		Инструктаж по технике безопасности При работе с электрическими устройствами Знакомство с предметом	Теория	Входной контроль / беседа
Всего:			1				
1. Введение в мир программирования							
2.		Введение в мир программирования	0,5	0,5	Знакомство. Цель, задачи программы. Анкетирование с целью выявления интересов и ожиданий. Входная диагностика. Собеседование. План работы на учебный год. Режим занятий.	Комбинированное	текущий контроль
3.		Думай, как компьютер	1		Понятие исполнителя, алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Способы управления исполнителем. Просмотр видеоролика «Алгоритм». Способы записи алгоритма.	Беседа	текущий контроль

4.		Думай, как компьютер		1	Тренировочные и творческие задания по алгоритмам, описанным различными способами. Игра «Перевозчик».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
5.		Что такое компьютерная программа	1		Понятие программы, назначение, и использование. Просмотр видеоролика «Программа, программист, программирование». Виды программ, отличие программы от скрипта.	Беседа	текущий контроль
Всего:			2,5	1,5			
2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch							
6.		Знакомство со средой Scratch	1		Что такое Scratch. Установка и запуск Scratch.	Беседа, практикум	текущий контроль
7.		Знакомство со средой Scratch		1	Создание, сохранение и открытие проектов в среде Scratch. Настройка среды. Знакомство с проектами сообщества Scratch	Беседа, практикум	текущий контроль
8.		Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен	1		Спрайты. Информация спрайта. Что могут спрайты. Операции над спрайтами	Беседа, практикум	текущий контроль
9.		Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен		1	Создание исполнителей и фонов, костюмов	Беседа, практикум	текущий контроль
10.		Графический редактор Scratch	1		Растровая и векторная графика. Особенности работы с растровым и векторным режимами графического редактора Scratch	Беседа	текущий контроль
11.		Графический редактор Scratch		1	Рисуем в Scratch в растровом режиме: домик, кувшинку, кораблик, рыбку, робота.	Беседа, практикум	текущий контроль
12.		Графический редактор Scratch		1	Рисуем в векторном режиме: машинку, монстра. Сохраняем спрайты для их использования в проектах.	Беседа, практикум	текущий контроль
13.		Учимся управлять спрайтами	1		Изучаем Коричневые блоки - команды группы «События»; Синие блоки - команды группы «Движение». Знакомство с отрицательными числами. Движение задом наперед.	Беседа, практикум	текущий контроль

14.		Учимся управлять спрайтами		1	Создание алгоритма первого проекта в среде Scratch. Выполнение задания «Автомобиль с пятью скоростями»	Беседа, практикум	текущий контроль
15.		Создание срецэффектов команды «Внешность»	1		Изучаем Фиолетовые блоки - «Внешность» - блоки управления внешностью для спрайтов и сцены.	Беседа, практикум	текущий контроль
16.		Создание срецэффектов команды «Внешность»		1	Выполняем задания: «Осьминог», «Танцующая балерина».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
17.		Создание срецэффектов команды «Внешность»		1	Выполняем задания:«Бегущий человек», «Оживляем динозавра», «Программируем страшилки» - спрайты неожиданно появляются и исчезают, как привидения.	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
18.		Навигация в среде Scratch	1		Знакомимся с Координатной плоскостью. Что такое система координат Учимся перемещать объекты по горизонтали и вертикали. Что такое угол поворота. Крутой поворот. Вращение спрайтов. Блоки перемещения по координатной плоскости.	Беседа, практикум	текущий контроль
19.		Навигация в среде Scratch		1	Ориентируемся по координатам. Задания: расшифруй пословицы, определи координаты точек, нарисуй рисунок по координатам.	Беседа, практикум	текущий контроль
20.		Навигация в среде Scratch		1	Рисование по координатам в среде Scratch. Задания с использованием команд движения: «Движение царапки по периметру сцены», «Движение по диагонали на нажатие клавиш».	Беседа, практикум	текущий контроль
21.		Команды группы «Перо»	1		Изучаем темно-зеленые блоки - группа «Перо». Спрайты умеют рисовать. Перьевая черепаха. Исследуем печать.	Беседа, практикум	текущий контроль
22.		Команды группы «Перо»		1	Игры с пером. Рисуем разные фигуры, буквы, лесенки, штрихпунктирные линии, спирали, цветные пятна, узоры из фигур.	Беседа, практикум, игра	текущий контроль

23.		Команды группы «Перо»		1	Выполняем задания: «Конфетти», «След от полѐта», «Паук плетѐт паутину».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
24.		Команды управления. Простые циклы	1		Изучаем Желтые блоки - команды группы «Управление»	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
25.		Команды управления. Простые циклы		1	Учим спрайты совершать повторяющиеся действия. Создаѐм «Вечный двигатель».	Беседа, практикум	текущий контроль
26.		Команды управления. Простые циклы		1	Усовершенствуем ранее созданные программы в Scratch. Создаѐм новые: «Гонки», «Полет самолета», «Разноцветный экран».	Беседа, практикум	текущий контроль
27.		Вложенные циклы	1		Изучаем Вложенные циклы. Работа с алгоритмами.	Беседа, практикум	текущий контроль
28.		Вложенные циклы		1	Выполняем задание: «Вращающиеся квадраты», «Танцующий динозавр», «Снежинка».	Беседа, практикум	текущий контроль
29.		Вложенные циклы		1	Выполняем задание: «Цветок», «Разные орнаменты», «Создаем рисунки из многоугольников».	Беседа, практикум	текущий контроль
30.		Команды группы - «Звук»	1		Учимся добавлять звуки к спрайтам.	Беседа, практикум	текущий контроль
31.		Команды группы - «Звук»		1	Выполняем задания: «Организуем ансамбль», «Танцы на сцене», «Фейерверки».	Беседа, практикум	текущий контроль
32.		Команды группы - «Звук»		1	Создаем песни: «Маленькой ѐлочке», «Чижик-пыжик», «Гуси» и другие.	Беседа, практикум	текущий контроль
33.		Звуковые события. Распознавание движения	1		Изучаем Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда громкость больше параметра», «Когда движение видео больше параметра», «Когда фон меняется»	Беседа, практикум	текущий контроль

34.		Звуковые события. Распознавание движения		1	Выполняем задания: «Учим кота реагировать на звук, на изменение фона и на распознавание движения».	Беседа, практикум	текущий контроль
35.		Обмен сообщениями	1		Изучаем как осуществить связь между спрайтами в виде беседы.	Беседа, практикум	текущий контроль
36.		Обмен сообщениями		1	Выполняем задания: «Рисование квадратов случайных цветов в ответ на передачу сообщения», «Бесконечное движение между фонами», «Лампа», «Презентация».	Беседа, практикум	текущий контроль
37.		Обмен сообщениями		1	Создаем проекты: «Дюймовочка», или «Путешествие в страну безопасного интернета» или на свою тему.	Беседа, практикум	текущий контроль
38.		Блоки Scratch: обзор и типы данных	1		Изучаем командные блоки. Блоки-функции (репортеры). Блоки-триггеры. Контрольные блоки. Что означает форма блока. Разновидности данных в Scratch. Числовые данные. Строковые данные.	Беседа, практикум	текущий контроль
39.		Блоки Scratch: обзор и типы данных		1	Создаем проект «Кот и птичка в клетке».	Беседа, практикум	текущий контроль
40.		Математические операторы	1		Изучаем светло-зелѐные блоки - группа «Операторы».	Беседа, практикум	текущий контроль
41.		Математические операторы		1	Решаем задачи, используя операторы. Задания: «Простая арифметика со Скретчем», «Делаем кота большим и маленьким».	Беседа, практикум	текущий контроль
42.		Математические операторы		1	Решаем задачи, используя операторы. Задания: «Рисующий волшебник», «Барабан», «Расширяющаяся спираль».	Беседа, практикум	текущий контроль
43.		Проект «Генератор кубиков»		1	Проект со случайными числами «Генератор кубиков».	Беседа, практикум	текущий контроль
44.		Проект «Генератор кубиков»		1	Рисование спрайтов и фона проекта. Программирование проекта.	Беседа, практикум	текущий контроль
45.		Считывание и	1		Изучаем Голубые блоки - команды группы «Сенсоры».	Беседа, практикум	текущий контроль

		распознавание					
46.		Считывание и распознавание		1	Использование блоков группы «Сенсоры».	Беседа, практикум	текущий контроль
47.		Считывание и распознавание		1	Создаѐм игры: «Кошки-мышки», «Игра с пончиком».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
48.		Истина или ложь	1		Изучаем операторы сравнения и логические операторы	Беседа, практикум	текущий контроль
49.		Истина или ложь		1	Самостоятельная работа: понятия «Истина» и «Ложь».	Беседа, практикум	текущий контроль
50.		Истина или ложь		1	Создаем проекты с использованием блоков «и», «или», «не»: «Сравнение десятичных дробей», «Угадай мои координаты».	Беседа, практикум	текущий контроль
51.		Принятие решений и ветвление	1		Изучаем использование блока «если».	Беседа, практикум	текущий контроль
52.		Принятие решений и ветвление		1	Работа с алгоритмами с ветвлением. Проект: «Осторожно лужи».	Беседа, практикум	текущий контроль
53.		Принятие решений и ветвление		1	Работа с алгоритмами с ветвлением. Проекты: «Управляемый робот», «Тренажер памяти».	Беседа, практикум	текущий контроль
54.		Проект «Простой Paint»	1		Изучаем интерфейс программы Paint.	Беседа, практикум	текущий контроль
55.		Проект «Простой Paint»		1	Рисуем интерфейс программы для рисования: фон, цветные карандаши и ластик.	Беседа, практикум	текущий контроль
56.		Проект «Простой Paint»		1	Создаѐм скрипты, проверяем работу программы.	Беседа, практикум	текущий контроль
57.		Игра "Лабиринт"		1	Создание игры - «Лабиринт» - три варианта.	Беседа, практикум	текущий контроль
58.		Игра "Лабиринт"		1	Создание игры - «Лабиринт» - три варианта.	Беседа,	текущий

						практикум	контроль
59.		Как не зациклится	1		Сложные условия. Блок «повторять, пока не выполнится условие». Создание блока «всегда если». Блок «ожидание». Стоп-команды: блок «стоп».	Беседа, практикум	текущий контроль
60.		Как не зациклится		1	Создание проектов: «Стрельба по воробьям».	Беседа, практикум	текущий контроль
61.		Как не зациклится		1	Создание проектов: «Часы».	Беседа, практикум	текущий контроль
62.		Команды группы - «Данные». Переменные	1		Изучаем Оранжевые блоки - группа команд «Данные».	Беседа, практикум	текущий контроль
63.		Команды группы - «Данные». Переменные		1	Создание проектов: «С переменной время», «С переменной счѐт», «С переменной прыжок».	Беседа, практикум	текущий контроль
64.		Команды группы - «Данные». Переменные		1	Создание проектов: «Идеальный вес», «Оптические иллюзии».	Беседа, практикум	текущий контроль
65.		Строки и списки	1		Работа со словами. Строковые операторы. Подсчет специальных символов в строке. Создание списков. Команды управления списками. Доступ к элементам списка. Динамические списки.	Беседа, практикум	текущий контроль
66.		Строки и списки		1	Игра со списками: «Замена букв».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
67.		Строки и списки		1	Игра со списками: «Угадай слово».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
68.		Создание блоков	1		Создание своего блока. Подпрограмма (процедура). Блоки с параметрами. Переменные в подпрограммах. Вложенные процедуры.	Беседа, практикум	текущий контроль
69.		Создание блоков		1	. Создание игр и тестов: «Звѐздное небо».	Беседа, практикум	текущий контроль

						, игра	
70.		Создание блоков		1	Создание игр и тестов: «Психологический тест».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
Всего:			22	43			
3. Разработка групповых проектов в среде Scratch							
71.		Создание мультфильмов в среде Scratch		1	Создание Мультфильма по сказке «Колобок».	Беседа, практикум	текущий контроль
72.		Создание мультфильмов в среде Scratch		1	Создание Мультфильма по сказке «Репка».	Беседа, практикум	
73.		Создание мультфильмов в среде Scratch		1	Создание Мультфильма по сказке «Репка».	Беседа, практикум	текущий контроль
74.		Создание комиксов в среде Scratch		1	Создание комиксов «Охота за приведениями».	Беседа, практикум	текущий контроль
75.		Создание комиксов в среде Scratch		1	Создание комиксов «Охота за приведениями».	Беседа, практикум	
76.		Создание комиксов в среде Scratch		1	Создание комиксов «Мой город»	Беседа, практикум	текущий контроль
77.		Создание интерактивных поздравительных открыток в среде Scratch		1	Создание открыток «С днём рождения».	Беседа, практикум	текущий контроль
78.		Создание интерактивных поздравительных открыток в среде Scratch		1	Создание открыток «С Новым годом»	Беседа, практикум	
79.		Создание интерактивных поздравительных открыток в среде Scratch		1	Создание открыток «С Новым годом»	Беседа, практикум	текущий контроль
80.		Создание презентаций в		1	Создание Презентации: «Моя семья».	Беседа,	текущий

		среде Scratch				практикум	контроль
81.		Создание презентаций в среде Scratch		1	Создание Презентации: «Моя семья»	Беседа, практикум	
82.		Создание презентаций в среде Scratch		1	Создание Презентации: «Мои увлечения»	Беседа, практикум	текущий контроль
83.		Создание компьютерных игр в среде Scratch		1	Создание игры «Пора в космос».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
84.		Создание компьютерных игр в среде Scratch		1	Создание игры «Убеги от преследователя».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
85.		Создание интерактивных игр		1	Создание Игры «Бешенные обезьяны».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
86.		Создание интерактивных игр		1	Создание Игры «Интерактивное общение».	Беседа, практикум, игра	
87.		Создание интерактивных игр		1	Создание Игры «Интерактивное общение».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
88.		Создание интерактивных тестов		1	Создание Теста по школьным предметам: «Играем в города по географии».	Беседа, практикум, игра	текущий контроль
89.		Создание интерактивных тестов		1	Создание Теста по школьным предметам: «Играем в города по географии».	Беседа, практикум, игра	
90.		Создание интерактивных тестов		1	Создание Теста по школьным предметам: «Зоопарк по биологии».	Беседа, практикум	текущий контроль
91.		Создание музыкального клипа в среде Scratch		1	Создание клипов в среде Scratch: «Говорящий алфавит».	Беседа, практикум	текущий контроль

92.		Создание музыкального клипа в среде Scratch		1	Создание клипов в среде Scratch: «Говорящий алфавит».	Беседа, практикум	
93.		Создание музыкального клипа в среде Scratch		1	Создание клипов в среде Scratch: «Как незнайка учил ноты».	Беседа, практикум	текущий контроль
94.		Создание учащимися разных проектов		1	Создание Проекта «Театр в Scratch», «Квест в Scratch», «Перевертыши».	Беседа, практикум	
95.		Создание учащимися разных проектов		1	Создание Проекта «Квест в Scratch».	Беседа, практикум	текущий контроль
96.		Создание учащимися разных проектов		1	Создание Проекта «Перевертыши». «Театр в Scratch»	Беседа, практикум	текущий контроль
Всего:				26			
4. Выполнение творческой работы-создание личного проекта в среде Scratch							
97.		Разработка личного проекта	1		Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки проекта (постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка).	Беседа, практикум	текущий контроль
98.		Дизайн проекта		1	Создание материалов для проекта.	Беседа, практикум	
99.		Дизайн проекта		1	Создание материалов для проекта.	Беседа, практикум	текущий контроль
100		Дизайн проекта		1	Создание материалов для проекта.	Беседа, практикум	текущий контроль
101		Программируем проект		1	Разработка и создание программы своего проекта.	Беседа, практикум	текущий контроль
102		Программируем проект		1	Разработка и создание программы своего проекта.	Беседа, практикум	
103		Программируем проект		1	Разработка и создание программы своего проекта.	Беседа, практикум	текущий контроль
104		Тестирование и отладка		1	Проверяем и исправляем ошибки.	Беседа,	текущий

		проекта				практикум	контроль
105		Тестирование и отладка проекта		1	Проверяем и исправляем ошибки.	Беседа, практикум	текущий контроль
Всего:			1	8			
5. Итоговое занятие							
106		Защита проекта		1	Представляем свой проект. Публикуем проект в интернете.	Самостоятельная работа	Итоговый контроль
107		Защита проекта		1	Представляем свой проект. Публикуем проект в интернете.	Самостоятельная работа	Итоговый контроль
108		Итоговое занятие		1	Зачёт и просмотр выполненных работ за учебный год. Подведение итогов. Демонстрация работ, выполненных в течение года	Самостоятельная работа	Итоговый контроль
Всего:				3			
Итого:			**26**	**81**			

Приложение 2

Раздел о воспитании в дополнительной общеобразовательной программе «Увлекательное программирование со Scratch» ЦДО «Хоста»

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания учащихся

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

— усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, культуры; информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;

— формирование и развитие личностного отношения детей к компьютерной графике, к собственным нравственным позициям и этике поведения в творческом объединении;

— приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе творческого объединения, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

— интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

— принятие и осознание ценностей языка, традиций, праздников, памятников, святынь народов России;

— воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности;

— формирование ориентации на солидарность, взаимную помощь и поддержку, особенно поддержку нуждающихся в помощи;

— воспитание уважение к труду, результатам труда, уважения к старшим;

— развитие творческого самовыражения в компьютерной графике, реализация традиционных и своих собственных представлений об эстетическом обустройстве общественного пространства.

2. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования учащихся, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в подготовке и проведении календарных праздников с участием родителей (законных представителей), выставках на различных площадках Центра, района, города.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности творческого объединения на основной учебной базе реализации программы в ЦДО «Хоста» в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

Календарный план воспитательной работы в объединении «Увлекательное программирование со Scratch»

№	Название мероприятия	*Сроки проведения*	*Форма проведения*	*Задачи*	*Форма контроля*
Модуль «Воспитательная среда»					
1	«День знаний»	Сентябрь	Беседа о значимостиучения в жизни человека. Профилактическая беседа по антитеррористической и пожарной безопасности. Презентация	Способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением ксебе. Обозначить важность знаний вжизни человека. Профилактика противоправного поведения обучающихся.	Фотоотчет. План проведения беседы.
2	Международный день пожилых людей	Октябрь	Беседа «Мои года – моебогатство». Рассказы учащихся о своих бабушках и дедушках, своем отношении к ним. Презентация.	Развитие свойств и качеств личности, необходимых для полноценного межличностноговзаимодействия. Воспитание у учащихся чувства уважения, внимания сострадания, отзывчивости, чуткости к пожилым людям. Формировать представления о различных вариантах человеческого общения.	Фотоотчет. План проведения беседы.
3	День Матери	Ноябрь	Беседа «Мамы разные важны». Рассказы учащихся о своихмамах «Я люблю свою маму».	Развитие свойств и качеств личности, необходимых для полноценного межличностноговзаимодействия. Воспитание у учащихся чувства уважения, внимания любви к матери.	Фотоотчет. План проведения беседы.
4	День неизвестного солдата	Декабрь	Презентация «Подвиг неизвестного солдата». Беседа «Как ты понимаешь слово Подвиг? Твое отношение к Подвигу».	Расширять представления учащихся о героизме советского народа в годы Великой Отечественной войны. Пробудить чувство гордости за свой народ, за свою Родину. Воспитывать чувство патриотизма, любви к Родине.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
5	День открытия Московского государственного	Январь	Беседа «МГУ – главныйуниверситет нашей страны».	Расширять представления учащихся о своей Родине Познакомить с Московским государственным университетом.	Фотоотчет. План проведения

	университета. День российской науки		Презентация «Великие ученые России».	Познакомить с великимиучеными России. Развитие способности вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир. Пробудить чувство гордости засвой народ, за свою Родину.	беседы. Презентация
6	День защитника Отечества	Февраль	Презентация «День защитника Отечества». Беседа о главных исторических победах российской армии и флота; о великих военачальниках и полководцах.	Познакомить с историей праздника. Пробудить чувство гордости за свой народ, за свою Родину. Воспитывать чувство патриотизма, любви к Родине. Способствовать осмыслению различных ситуаций и путей выхода из них. Формирование навыков правильного поведения в различных ситуациях.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
7	Всемирный день Земли	Март	Беседа об экологических проблемах Земли. Презентация «Земля – наш общий дом».	Формировать положительную оценку таких понятий как экологическая ответственность, экологическая грамотность. Побуждать обучающихся к участию в экологических мероприятиях, к бережному отношению к природе. Способствовать формированию активной общественной позиции.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация
8	День космонавтики	Апрель	Беседа «Освоение космоса». Беседа «Какими качествами личности должен обладать космонавт?». Презентация.	Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности. Развивать творческую, игровую познавательную активность обучающихся.	Фотоотчет. План проведения беседы. Выставка книг
9	День Победы – 9 Мая	Май	Круглый стол «История Великой Отечественной войны в истории моей семьи»	Расширить представления детей о Великой Отечественной войне Воспитывать уважение к героическому прошлому нашей страны. Формировать положительную оценку таких нравственных качеств, как самопожертвование, героизм, патриотизм. Формировать активную жизненную позицию.	Фотоотчет. Презентация. Фотографии «Бессмертный полк»

План работы с родителями в объединении «Увлекательное программирование со Scratch»

№	Название мероприятия	*Сроки проведения*	*Форма проведения*	*Задачи*	*Форма контроля*
Модуль «Работа с родителями»					
1	Организационное родительское собрание	Сентябрь	Беседа «Организация образовательного процесса»	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного и воспитательного процесса, режимом работы и учебным графиком.	Фотоотчет. План проведения беседы. Протокол
2	Индивидуальные консультации для родителей	В течение учебного года	Индивидуальные и групповые беседы с родителями	Решение вопросов воспитательного, психолого- педагогического и образовательного характера	Фотоотчет. Протокол
3	Родительское собрание: подводим промежуточные итоги	Декабрь-январь	Беседа «Итоги работы объединения за первое полугодие учебного года»	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения.	Фотоотчет. План проведения беседы. Протокол
4	Итоговое родительское собрание	Май -июнь	Беседа «Итоги работы объединения за год». Презентация успехов обучающихся.	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся.	Фотоотчет. План проведения беседы. Презентация. Протокол.

Приложение 3

Оценка проектной деятельности

Оценка проектной деятельности происходит по различным критериям:

- критерии оценивания выполнения проекта;

- критерии защиты проекта, оценивается по содержанию и владению материалом представленного проекта.

ФИО учащегося	
критерии оценки деятельности учащихся	
I. Критерии оценивания выполнения проекта:	
Актуальность выбранной темы (субъективная, объективная)	
Глубина раскрытия темы, выполнение поставленных задач	
Практическая ценность проекта (субъективная, объективная)	
Соответствие плану	
Обоснованность выводов	
II. Критерии защиты проекта, оценивается по содержанию и владению материалом представленного проекта:	
Выступление на представлении проекта (владение материалом предоставляемого проекта, наглядность, культура речи)	
Умение отвечать на вопросы	
Умение защищать свою точку зрения	
Итого:	

Баллы:

«5» ставиться за правильное и точное выполнение проекта при отсутствии ошибок при защите проекта,

«4» - за правильное выполнение проекта с учетом незначительных ошибок при представлении проекта,

«3» - выполнение проекта с учетом неточностей и незначительных ошибок при представлении,

«2» - за невыполнение проекта или несоответствие проекта критериям оценивания.

Приложение 4

ПРОТОКОЛ
РЕЗУЛЬТАТОВ ИТОГОВ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ
20____/20____учебный год

Структурное подразделение	
Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа	
Срок реализации / Год обучения	
Уровень / Количество часов	
ФИО педагогов	
Дата проведения аттестации	
Форма проведения аттестации	

РЕЗУЛЬТАТЫ ИТОГОВОЙ (ПРОМЕЖУТОЧНОЙ) АТТЕСТАЦИИ

№ п/п	Фамилия, имя учащегося	Возраст (лет)	Результат (уровень освоения*)	Отметка о переводе на следующий уровень обучения
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				

* Уровень освоения программы (высокий, средний, низкий)

Результаты итоговой аттестации:
высокий уровень_____чел. средний уровень _____чел. низкий уровень _____чел.
Переведено на _____ год обучения (уровень) _____ учащихся

Педагог-организатор, курирующий структурное подразделение _____
(ФИО куратора СП)

Педагоги дополнительного образования _____
(ФИО педагога д.о.)

Приложение 5

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ

_____ учащегося
творческого объединения _____
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательное программирование со Scratch»
педагог: _____
на _____ учебный год

Таблица 6

№	Раздел	Наименование мероприятий
	Учебный план	Перечень пройденных тем: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____ 5._____ 6._____
		Перечень выполненных заданий: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____ 5._____ 6._____
	«Творческие проекты»	Перечень тем: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____
		Перечень выполненных заданий: 1._____

		2._____ 3. _____ 4._____
	Самостоятельная работа	Перечень работ, выполненных внепрограммного материала самостоятельно: 1._____ 2._____ 3. _____
	"Профессиональ-ная ориентация"	Перечень мероприятий, проведенных учащимся в помощь педагогу и ориентированных на выбор профессии, т.е. открытые занятия, помощь начинающим детям, участие в творческих мастерских: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____
	Участие в мероприятиях	Перечень мероприятий: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____
		Достижения: 1._____ 2._____ 3. _____ 4._____