

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа п. Учебный  
Ершовского района Саратовской области»  
им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е.**

<p>Принята на заседании педагогического совета МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е.</p> <p>Протокол от 21.08.2023 г. № 1</p>	<p>Утверждаю Директор МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е. С.В.Кибиткина</p> <p>Приказ от 21.08.2023 г. № 240</p>
--	---

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
**«Основы программирования в среде «Scratch»  
реализуемая на базе Центра  
«ТОЧКА РОСТА»**

Возраст детей: 11 – 13 лет  
Срок реализации – 1 год

Автор – составитель: Дворникова Оксана Викторовна,  
педагог дополнительного образования

п. Учебный, 2023

п. Учебный, 2023 г.

## РАЗДЕЛ №1

### «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

#### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **технической направленности «Основы программирования в среде Scratch»** МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области» им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е., рекомендована обучающимся желающим стать программистами и разработана в соответствии с:

- «Законом об образовании в Российской Федерации» (№ 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.);
- «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (пр. Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. №629);
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области» им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е. и реализуется в очной форме с помощью электронных (дистанционных) технологий, так как в течение учебного года возникает непреодолимая сила, или форс-мажор – обстоятельства (эпидемия, карантин, погодные условия и прочее), не позволяющие осуществлять обучение в обычной (очной) форме.

**Актуальность** программы заключается во введение изучения новой технологической среды Scratch, которая позволяет сформировать у учащихся стойкий интерес к информационному моделированию, программированию и информационным технологиям в целом.

В ней обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как в Scratch можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты: придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они выглядят в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих выдуманных персонажей, осваивая при этом технологию обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, а все вместе – мультимедийные технологии, что и составляет аспект **новизны** программы.

**Педагогическая целесообразность** программы обусловлена возможностью приобщения школьников к программированию через занимательные и познавательные интерактивные формы учебной и творческой деятельности.

В соответствии с современными нормативными документами данная программа имеет направленность техническую, уровень освоения программы ознакомительный. —

**Отличительные особенности** программы обусловлены тем, что особенности умственной деятельности обучающихся в процессе изучения программирования направлены на развитие системного, конструктивного, алгоритмического мышления, на формирование тех особенностей, которые впоследствии позволят им строить свою профессиональную деятельность наиболее эффективным образом. Программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала по информатике, а также в использовании электронных технологий.

**Адресат, возрастные особенности обучающихся.** Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной программы, **11-13 лет.**

**Возрастные особенности обучающихся 11-13 лет.** В этом возрасте расширяется спектр социокультурных знаний и умений обучающихся с учетом их интересов. Круг интересов в подростковом возрасте не только расширяется, но и дифференцируется в зависимости от социальной среды, индивидуальных интересов и склонностей, формируется система личностных отношений, способность к самоанализу и самооценке, эмоционально-ценностного отношения к миру, осознание роли музыки как универсального средства межличностного и межкультурного общения практически в любой точке земного шара. Подростки приобретают опыт творческой и поисковой деятельности, готовы демонстрировать способность к анализу и обобщению накапливаемых знаний, проявляют интерес к некоторым областям знаний.

В этом возрасте учащиеся способны освоить программу по данному направлению, так как начинает активно развиваться логическая память, творческое воображение, алгоритмическое, операциональное и критическое мышление, и память. Так же они готовы воспринимать и усваивать новую информацию. Развивается способность к обобщённому и абстрактному мышлению. Присутствует нацеленность на результат и мотивация к дальнейшему обучению. Работа в среде программирования позволяет учащимся создавать значимый для них продукт, исходя из интересов, потребностей и возможностей.

Наполняемость группы 12-15 человек.

**Сроки и объём реализации.** Объём программы 36 часов, который реализуется в течение 1 года (9 месяцев).

**Режим занятий.** Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю, продолжительность учебного часа – 45 минут.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель.** Формирование технических и познавательно-творческих способностей обучающихся через профессиональную самоориентацию.

**Задачи.**

**Образовательные:**

- формировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- формировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- формировать наставнические умения и навыки.

**Развивающие:**

- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

**Воспитательные:**

- развивать коммуникативные навыки;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

### 1.3 Планируемые результаты

В результате обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «**Основы программирования в среде Scratch**» обучающиеся должны получить следующие результаты

#### Предметные результаты:

- сформированы навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- сформированы наставнические умения и навыки.

#### Метапредметные результаты:

- сформировано умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- сформированы навыки планирования проекта, умение работать в группе.

#### Личностные результаты освоения программы:

- сформированы коммуникативные навыки;
- сформировано умение демонстрировать результаты своей работы.

### 1.4 Содержание программы

**Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Удивительное программирование в среде Scratch»**

№ п/п	Наименование и содержание темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>Модуль «Основы программирования». 36 часов</b>					
1.	Вводное занятие. Российские IT-технологии. Программирование в реальном мире	1	1		Презентация/ онлайн-презентация
	Как провести диагностическую/ развивающую беседу с наставляемым, для уточнения зон его развития. Разработка мер преодоления трудностей и ожидаемые результаты по итогам их реализации.	1	1	-	Тестирование/ Онлайн-тестирование
	Как подготовить наставляемого к конкурсному испытанию (как запоминать информацию,	1	1	-	Ролевая игра/ Интерактивная игра

	защищать проекты, презентацию и пр.).				
	Правила поведения наставляемого на занятии для повышения результативности	1	-	1	Хакатон "Что такое внешность?" (совместно разработанное мероприятие наставника и наставляемого)/ Интерактивная игра.
2.	Установка Scratch. Интерфейс программы.	3	1	2	Мини-исследование/ онлайн-мини-исследование
3.	Библиотека костюмов и сцен. Команды движения	3	1	2	Исследование/ онлайн-исследование
4.	Команды управления внешностью	1		1	Тестирование/ Онлайн-тестирование
5.	Графические возможности Scratch. Сенсоры	1		1	Ролевая игра/ Интерактивная игра
6.	Звуки Scratch. Команды рисования	1		1	Ролевая игра/ Интерактивная игра
7.	Графический редактор Scratch и новые спрайты	4	1	3	Мини-исследование/ онлайн-мини-исследование
8.	Scratch - сообщество	4	1	3	Защита презентации/онлайн-защита
9.	Почему мы любим игры и как придумываем их	1		1	Творческое задание/онлайн-задание
10.	Создание комикса	4	1	3	Исследование/ онлайн-исследование
11.	Интерактивная поздравительная открытка	3	1	2	Исследование/ онлайн-исследование
12.	Первая большая игра	3	1	2	Творческое задание/онлайн-задание
13.	Создание игр. Проекты	4	1	3	Создание проектов/ онлайн-проект
14.	Игротека	1		1	Создание проектов/ онлайн-проект

15.	Итоговое занятие «Поздравительная открытка»	2	1	1	Защита проекта/онлайн- защита
	<b>Итого:</b>	<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>	

**Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы «Основы программирования в среде  
Scratch»**

**Модуль «Основы программирования». 36 часов**

**Вводное занятие. 1 час**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Российские IT-технологии. Программирование в реальном мире. Компьютерные языки. Звезды программирования. Трудолюбивые программы. Зловредные программы. Информация во Всемирной паутине

**Практика.** Презентация/онлайн-презентация.

**Установка Scratch. Интерфейс программы. 3 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Общие сведения о программе. Что такое система координат? Что такое угол поворота? Окно программы, создание первой программы, сохранение программы. Знакомство с библиотекой спрайтов. Блоки из группы «Движение»

**Практика.** Мини-исследование/онлайн-мини-исследование.

**Выбираем костюмы. 3 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Сведения о громкости звука, темпе. Блоки из группы «Звуки»; добавление звуков из библиотеки; редактирование звуков; запись звуков.

**Практика.** Исследование/онлайн-исследование.

**Наставничество. 3 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Как провести диагностическую/развивающую беседу с наставляемым, для уточнения зон его развития. Разработка мер преодоления трудностей и ожидаемые результаты по итогам их реализации. Как подготовить наставляемого к конкурсному испытанию (как запоминать информацию, защищать проекты, презентацию и пр.). Правила поведения наставляемого на занятии для повышения результативности

**Практика.** Хакатон "Что такое внешность?" (совместно разработанное мероприятие наставника и наставляемого)/ Интерактивная игра.

**Библиотека костюмов и сцен. Команды движения. 4 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Какие бывают графические редакторы. Растровая и векторная графика. Слои изображения. Создание нового спрайта в редакторе Scratch; создание костюмов; сохранение нового спрайта в отдельный файл. Группировка фигур.

**Практика.** Мини-исследование/онлайн-мини-исследование.

#### **Scratch - сообщество. 4 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Анимация. Диалоги. Блоки «Внешность» для спрайтов; блоки «Внешность» для сцены.

**Практика.** Защита презентации/онлайн-защита.

#### **Почему мы любим игры и как придумываем их. 1 час**

**Практика.** Творческое задание/онлайн-задание.

#### **Создание комикса . 4 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Циклы. Клонирование. Блок «Повторять всегда», блок «Повторять определенное число раз», блок «Выполнить при условии», блок «Выполнить при условии ... иначе выполнить ...», блок «Повторять пока не выполнится условие», блок «Стоп»; счет в игре.

**Практика.** Исследование/онлайн-исследование.

#### **Интерактивная поздравительная открытка. 3 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Операторы. Рисуем шарфики и каляки-маляки. Блоки группы «Перо». Блоки из группы «Операторы»: математические, строковые, условные.

**Практика.** Исследование/онлайн-исследование.

#### **Первая большая игра. 3 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Создаем игру «Поймай рыбку» - рисуем фоны, скрипт рыбки, скрипты для лисы, конец игры; добавляем приз.

**Практика.** Творческое задание/онлайн-задание.

#### **Создание игр. Проекты. 4 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Создание игр «Угадай число», «Бита и мяч», «Гоночная машина», «Космическое путешествие», «Прыжки», «Воздушные шары».

**Практика.** Создание проектов/онлайн-проект.

#### **Игротека. 1 час**

**Практика.** Создание проектов/онлайн-проект.

**Итоговое занятие «Моя интерактивная поздравительная открытка». 2 часа**

**Теория.** (Очно/дистанционно). Итоговое занятие. Творческий проект.

**Практика.** Защита проекта/онлайн-защита.

### **1.5. Формы аттестации/ контроля и их периодичность**

**Формами подведения итогов** усвоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Удивительное программирование в среде Scratch» являются входной, промежуточный, текущий и итоговый контроль.

**Входящий контроль** проводится в начале обучения по программе в форме тестирования.



**Промежуточный контроль** - защита презентаций. Контроль проводится в конце первого полугодия.

**Текущий контроль** проводится по мере прохождения темы в форме тестирования, выполнения учащимися творческих заданий, исследований, защиты презентаций.

**Итоговый контроль** проводится в конце обучения в форме защиты проектов.

#### **Метапредметные и личностные результаты**

Текущий контроль проводится с использованием метода педагогического наблюдения в ходе осуществления творческой деятельности.

## **РАЗДЕЛ №2 «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»**

### **1.1. Методическое обеспечение**

Обучение проводится в и реализуется в очной форме с использованием электронных (дистанционных) технологий.

Программа состоит из 1 модуля «**Основы программирования**», который направлен на формирование у обучающихся технических и познавательно-творческих способностей обучающихся через профессиональную самоориентацию.

Для успешной реализации программы и определения результативности овладения обучающимися содержания предлагаемого курса ведётся непрерывное и систематическое отслеживание результатов, используются следующие методы:

- по источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические;
- по способу организации познавательной деятельности;
- развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);
- дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания);
- игровые методы (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

**Формы организации образовательного процесса** подбираются с учетом цели и задач, специфики содержания данной образовательной программы и возраста обучающихся. Используется групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая формы, электронная (дистанционная).

**Формы проведения занятий** – это беседа, практические занятия, конкурсы, занятие-игра.

**Формы взаимодействия субъектов образовательного процесса** предусматривается взаимодействие с педагогом, обучающимися, родителями – помощниками в техническом обеспечении образовательного процесса.

Для решения образовательных задач используются разнообразные **приемы**: показ способов и действий; показ образца; вопросы (требующие констатации; побуждающие к мыслительной деятельности); указание (целостное и дробное); пояснение; объяснение; педагогическая оценка; введение элементов соревнования; создание игровой ситуации, работа на платформе Sway (<https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj>).

**Педагогические технологии**, используемые в представлении программного материала:

<b>№</b>	<b>Наименование технологии, методик</b>	<b>Характеристика технологий в рамках образовательной программы</b>
1	Технология группового обучения	С помощью групповой технологии учебная группа, поделённая на подгруппы решает и выполняет конкретные задачи таким образом, что виден вклад каждого обучающегося.
2	Технология исследовательской деятельности	Способствует созданию проблемных ситуаций и активной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате происходит поиск новых познавательных ориентиров.
3	Технология проектной деятельности	С помощью технологии проектирования происходит развитие творческого мышления обучающихся
4	Здоровьесберегающая технология	Благодаря этим технологиям обучающиеся учатся жить вместе и эффективно взаимодействовать. Они способствуют активному участию самого обучающегося в освоении культуры человеческих отношений, в формировании опыта здоровьесбережения, который приобретается через постепенное расширение сферы общения и деятельности ребёнка, становления самосознания и активной жизненной позиции на основе воспитания и самовоспитания, формирования ответственности за свое здоровье, жизнь и здоровье своих товарищей.
5	Электронные (дистанционные) технологии	С помощью этих процессов происходит подготовка и передача информации обучающемуся, через компьютер (дистанционно)
6	Технология развивающего обучения;	Используется для создания условий развития психологических особенностей обучающихся: их способностей, интересов, личностных качеств и отношений с окружающими детьми; при котором учитываются и используются

		закономерности развития, уровень и особенности ребёнка.
--	--	---

## **2.2. Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение**

1. Кабинет, оснащенный по всем требованиям безопасности и охраны труда.
2. Рабочее место обучающегося, включая персональный компьютер.
3. Рабочее место педагога, включая персональный компьютер.
4. Мультимедиа проектор.
5. Интерактивная доска.
6. Программное обеспечение: среда **Scratch**.

### **Информационное обеспечение**

Для успешной реализации программы используются ноутбуки с выходом в Интернет:

- сайт МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области» им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е.: <https://shkolauchebnyj-r64.gosweb.gosuslugi.ru/>,
- e-mail МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области» им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е.: [uchebni@yandex.ru](mailto:uchebni@yandex.ru).

### **Интернет-ресурсы:**

1. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
2. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch
3. <http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

### **Кадровое обеспечение**

Реализацию дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Основы программирования в среде Scratch**» осуществляют педагог дополнительного образования МОУ «СОШ п. Учебный Ершовского района Саратовской области» им. Героя Советского Союза Сергеева П.Е с высшим образованием, 1-ой квалификационной категорией и соответствующей программе подготовкой.

### 2.3. Календарный учебный график

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирования в среде Scratch»

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>Модуль «Основы программирования». 36 часов</b>								
1	Сентябрь			Беседа Аудиторная/ дистанционная	1	Вводное занятие. Российские ИТ-технологии. Программирование в реальном мире.	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Презентация/онлайн-презентация
2	Сентябрь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	3	Установка Scratch. Интерфейс программы	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Мини-исследование/ онлайн-мини-исследование
3	Октябрь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	3	Библиотека костюмов и сцен. Команды движения	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Исследование/ онлайн-исследование
4	Октябрь-ноябрь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Команды управления внешностью	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Тестирование/ онлайн-тестирование
5	Ноябрь			Беседа Практикум Аудиторная/	1	Графические возможности Scratch. Сенсоры	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/	Ролевая игра/ интерактивная игра

				дистанционная			<a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	
6	Ноябрь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Звуки Scratch. Команды рисования	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Ролевая игра/ интерактивная игра
7	Ноябрь-декабрь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	4	Графический редактор Scratchи новые спрайты	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Мини-исследование/ онлайн-мини-исследование
8	Декабрь-январь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	4	Scratch- сообщество	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Защита презентации/ онлайн-защита
9	Январь			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Почему мы любим игры и какпридумываем их	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Защита презентации/ онлайн-защита
10	Февраль			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	4	Создание комикса	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Исследование/ онлайн-исследование
11	Март			Беседа		Интерактивная	Технологическая	Исследование/

				Практикум Аудиторная/ дистанционная	3	поздравительная открытка	лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	онлайн-исследование
12	Апрель			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	3	Первая большая игра	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Творческое задание/онлайн-задание
13	Апрель-май			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	4	Создание игр. Проекты	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Создание проектов/ онлайн-проект
14	Май			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Игротека	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Создание проектов/ онлайн-проект
				Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Как провести диагностическую/развивающую беседу с наставляемым, для уточнения зон его развития. Разработка мер преодоления трудностей и ожидаемые результаты по итогам их реализации.	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Тестирование/ Онлайн-тестирование
				Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Как подготовить наставляемого к конкурсному испытанию (как запоминать информацию,	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/	Ролевая игра/ Интерактивная игра

				дистанционная		защищать проекты, презентацию и пр.).	<a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	
				Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	1	Правила поведения наставляемого на занятии для повышения результативности	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Хакатон "Что такое внешность?" (совместно разработанное мероприятие наставника и наставляемого)/ Интерактивная игра.
15	Май			Беседа Практикум Аудиторная/ дистанционная	2	Итоговое занятие «Интерактивная поздравительная открытка»	Технологическая лаборатория «Точка Роста»/ <a href="https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj">https://sway.office.com/QNaoVsAjjn7mD2Aj</a>	Защита проекта/онлайн-защита
								Итого: 36 часов



## 2.4 Оценочные материалы.

Определение критериев практических, промежуточных и итоговых работ.

### Высокий уровень:

- обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности ее проведения на основании изученных теорий;
- самостоятельно и рационально выбрал и загрузил необходимое программное обеспечение, все задания выполнил в условиях и режимах, обеспечивающих получение результатов и выводов с наибольшей точностью;
- в представленной работе правильно и аккуратно выполнил все задания и сделал выводы.

### Средний уровень:

- работа выполнена правильно с учетом 2-3 несущественных ошибок, исправленных самостоятельно по требованию педагога.

### Низкий уровень:

- работа выполнена правильно менее чем наполовину или допущены две (и более) существенные ошибки, которые учащийся не смог исправить по требованию педагога.

### Критерии готового проекта

**Высокий уровень:** проект выполнен полностью.

**Средний уровень:** проект выполнен не менее 2/3 всей работы, при наличии не более 5 недочетов.

**Низкий уровень:** выполнено менее 2/3 всей работы или допущено более 5 недочетов.

### Таблица критериев сформированности ожидаемых метапредметных результатов

Уровни	Критерии сформированности ожидаемых метапредметных результатов	Баллы
Высокий	1. Глубоко изучил учебный материал, последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы. 2. Задание выполняет правильно, уверенно и быстро. 3. Владеет логическими операциями. 4. Выделяет существенные признаки и выделяет самостоятельно закономерности. 5. Хорошо ориентируется в изученном материале, может самостоятельно найти нужный источник информации. 6. Умеет самостоятельно наблюдать и делать простые выводы. 7. Проявляет активный интерес к деятельности. 8. Стремится к самостоятельной творческой	3

	<p>активности.</p> <p>9. Самостоятельно занимается дома, помогает другим, активно участвует в конкурсах, проявляет доброжелательность.</p>	
Достаточный	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Знает лишь основной материал, на заданные вопросы отвечает недостаточно четко и полно.</li> <li>2. При выполнении практической работы испытывает затруднения.</li> <li>3. Устраняет отдельные неточности с помощью дополнительных вопросов педагога.</li> <li>4. Может допускать ошибки, не влияющие на результат.</li> <li>5. Владеет логическими операциями частично, группирует по несущественным признакам.</li> <li>6. Не всегда может определить круг своего незнания и найти нужную информацию в дополнительных источниках.</li> <li>7. Понимает различные позиции других людей, но не всегда проявляет доброжелательность, дает обратную связь, когда уверен в своих знаниях.</li> <li>8. Проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели.</li> <li>9. Проявляет активность только при изучении определенных тем или на определенных этапах работы.</li> </ol>	2
Низкий	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Не может достаточно полно и правильно ответить на поставленные вопросы, имеет отдельные представления об изученном материале.</li> <li>3. При выполнении практической работы задание или не сделано, или допущены ошибки, влияющие на результат.</li> <li>4. Логические операции не сформированы.</li> <li>5. Самостоятельно не может определять круг своего незнания, не может делать самостоятельные выводы.</li> <li>6. Редко понимает и принимает позицию других людей, считая свое мнение единственно верным.</li> <li>7. Присутствует на занятиях, но не активен.</li> <li>8. Выполняет задания только по четким</li> </ol>	1

**Мониторинг личностного развития обучающегося в процессе освоения  
им дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программы «Основы программирования в среде Scratch».**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Воз- можное коли- чество баллов	Методы диагностики
1.Организац но-волевые качества 1.1.Терпение	Способность переносить нагрузки в течение определенного времени	- терпения хватает меньше чем на половину занятия	1	Наблюдение
1.2.Воля	Способность активно побуждать себя к практическим действиям	- терпения хватает больше чем на половину занятия	2	
		- терпения хватает на все занятие	3	
		- волевые усилия побуждаются извне	1	
		иногда самим ребенком	2	
		- всегда самим ребенком	2	
1.3.Самоконтро ль	Умение контролировать свои поступки	- постоянно находится под воздействием контроля извне	3	
		- периодически контролирует себя сам		
		- постоянно		

		контролирует себя сам		
2.Ориентационные качества				
2.1.Самооценка	Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям	- завышенная - заниженная - нормальная (адекватная)	1 2 3	Анкетирование
2.2.Интерес к занятиям	Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы	- интерес к занятиям продиктован извне - интерес периодически поддерживается самим ребенком - интерес постоянно поддерживается самим ребенком	1 2 3	Тестирование
3.Поведенческие качества				
3.1.Тип сотрудничества	Умение воспринимать общие дела как свои собственные	- избегает участия в общих делах - участвует при побуждении извне - инициативен в общих делах	1 2 3	Наблюдение
4.Творческие способности	Креативность в выполнении творческих работ	- начальный уровень -репродуктивный уровень - творческий уровень	1 2 3	Анкетирование

Критерии оценки личностного развития:

- 10 – 12 баллов – низкий уровень развития;
- 13 – 21 балл – средний уровень развития;
- 22 – 30 баллов – высокий уровень развития

## 2.5. Список литературы

### Для педагога

1. Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.
2. Залогова Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова. - 3-е изд. - Москва: Бином. Лаб. знаний, 2009. - 213 с.
3. Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017. – 94, [2] с.
4. Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch, - Оренбург 2009. – 117 с.
5. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017. – 128 с.
6. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29 с.

### Для обучающихся

1. Вудкок Дж., Вордерман К. Программирование для детей. - М.: МИФ, 2017. – 224 с.
2. Голиков Д. Scratch для юных программистов. - С.П.: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.
3. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. - М.: МИФ, 2017. – 288 с.
4. Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017. – 94, [2] с.
5. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017. – 128 с.