**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Центр образования №15 «Луч» г. Белгорода**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **РАССМОТРЕНО**  на заседании педагогического совета  Протокол заседания  от «17» июня 2021г. №5 | **СОГЛАСОВАНО**  3аместитель директора  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ Ушаков Р.Н.  «18» июня 2021г. | **УТВЕРЖДАЮ**  Директор учреждения  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/ А.В. Козловцева  Приказ от 30.08.2021 г. № 355 |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**объединения дополнительного образования**

**«Программирование на Scratch»**

**1 год обучения,**

**возраст воспитанников 7-11 лет**

**144 часа**

Автор рабочей программы: **Токарь Василина Геннадьевна**

педагог дополнительного образования ЦЦОД «IT-куб»

2021-2022 учебный год

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| Пояснительная записка | 3 |
| Содержание программы | 8 |
| Календарно-тематический план | 16 |
| Формы контроля и оценочные материалы | 30 |
| Организационно-педагогические условия реализации программы | 31 |
| Список литературы | 33 |

**Пояснительная записка**

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями планирования своей деятельности, поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи, построения информационной модели исследуемого объекта или процесса, эффективного использования новых технологий. Такие умения необходимы сегодня каждому человеку. Поэтому важнейшей задачей обучения информатике является формирование у учащихся соответствующего стиля мышления.

Программа «Программирование на Scratch»имеет развивающий характер, способствуя формированию алгоритмического стиля мышления, логики рассуждения, умений формализации задачи и составления алгоритма ее решения. Данный курс позволит учащимся познакомиться с тремя исполнителями и их системами команд, даст возможность поработать в прямоугольной системе координат и овладеть некоторыми геометрическими знаниями и навыками, позволит в дальнейшем подготовить их к программированию на языках высокого уровня и, возможно, определит их будущий профиль обучения.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа разработана на основе педагогического опыта автора-составителя программы и нормативно-правовой документации:

* Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
* Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
* Распоряжение Правительства Российской Федерации от 24 апреля 2015 года № 729-р «Концепция развития дополнительного образования детей»;
* Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
* Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
* Устав МБОУ «Центр образования №15 «Луч» г.Белгорода;
* Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность МБОУ «Центр образования №15 «Луч» г.Белгорода.

**Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Программирование на Scratch » (далее - программа), является технической направленностью и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

**Новизна программы**

В ходе освоения программы, учащиеся получат базовые знания для освоения языков программирования высокого уровня. Также стоит отметить, что большое количество времени уделяется творческим заданиям, выполнение которых благоприятно скажется на развитии творческого потенциала учащихся.

**Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена необходимостью вернуть интерес детей и подростков к научно-техническому творчеству, так как в России наблюдается острая нехватка инженерных кадров.

**Педагогическая целесообразность**

Программа развивает навыки формализации задачи и составления алгоритма ее решения. В ходе данной программы у учащихся формируется алгоритмический стиль мышления и развивается логическое мышление.

**Цели и задачи программы**

**Цель программы -** формирование и развитие творческих способностей. Формирование базовых знаний и навыков для изучения языков программирования высокого уровня.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

1. Сформировать умения использовать алгоритмизацию для решения различных задач;
2. Сформировать алгоритмический стиль мышления;
3. Сформировать познавательный интерес к программированию;
4. Сформировать мотивацию к познанию и творчеству.

**Развивающие:**

1. Развивать образное мышление;
2. Развивать умение довести решение задачи от проекта до работающей модели;
3. Развивать умение постановки технической задачи, собирать и изучать нужную информацию, находить конкретное решение задачи и осуществлять свой творческий замысел.

**Воспитательные:**

1. Воспитать умение работать в коллективе с учетом личностных качеств учащихся, психологических и возрастных особенностей;
2. Воспитать трудолюбие и уважительное отношения к интеллектуальному труду;
3. Сформировать у учащихся мотивации к здоровому образу жизни;
4. Сформировать мотивацию к профессиональному самоопределению учащихся.

**Отличительная особенность.**

Отличительной особенностью программы является использование метода дифференцированного обучения, основанного на принципах преемственности. Освоение программы происходит в основном в процессе практической творческой деятельности.

**Обучение опирается на следующие принципы:**

1. Постепенности и последовательности (от простого к более сложному).
2. Доступности материала (соответствие возрастным возможностям учащихся).
3. Возвращения к пройденному на более высоком исполнительском уровне.
4. Поиска, путем максимального развития каждого участника коллектива (индивидуальный подход);
5. Преемственности (передача опыта от старших к младшим).

**Адресат программы -** учащиеся, проявляющие интерес к информационным технологиям.

Представленная программа рассчитана на любой социальный статус учащихся, имеющих различные интеллектуальные, технические, творческие способности.

Набор в группы осуществляется без специальной подготовки, от учащихся не требуется специальных знаний и умений.

**Объем программы**

Общее количество часов ‒ 144 часа в год.

**Формы обучения и виды занятий:**

* вводные занятия;
* регулярные групповые занятия;
* индивидуальные занятия;
* открытые занятия;
* конференции, соревнования, конкурсы, выставки;
* беседы (тематические, а также по технике безопасности).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Методы** | **Формы** | **Приемы** |
| Исследование готовых знаний | Поиск материалов, систематизация знаний, лекций | Работа с методической и периодической литературой. |
| Метод объяснительно-иллюстративный | Лекции, беседы, рассказы, демонстрации | Беседа: «Применение компьютеров в жизни человека» |
| Метод репродуктивный | Воспроизведение приемов действий, применение знаний на практике | Практическая работа по разным направлениям |
| Метод творческих проектов | Поисковая и творческая деятельность | Самостоятельная разработка модели |
| Метод проверки знаний и умений | Игры, выставки по разделам | Викторина по пройденным темам |

**Срок освоения программы:**

1 год.

**Режим занятий:**

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 урока. Продолжительность занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

**Содержание программы**

Структура программы основана на модульном принципе

**Модуль 1. Знакомство со Scratch.**

Учащиеся ознакомятся с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

**Модуль 2. Знакомство с эффектами**

Учащиеся познакомятся с блоком «Внешность» среды Scratch, его основными возможностями и назначениями.

**Модуль3. Знакомство с отрицательными числами**

Учащиеся ознакомятся с отрицательными числами в скриптах и изменениями в движении спрайтов при использовании отрицательных чисел.

**Модуль 4. Знакомство с пером**

Учащиеся научатся пользоваться блоком «Перо» и изучат его основные цели и возможности.

**Модуль 5. Циклы**

Учащиеся изучат основные циклы и их взаимодействие с основным блоком программы.

**Модуль 6. Условный блок**

Учащиеся изучат назначение и основные возможности блока «Управление».

**Модуль 7. Знакомство с координатами X и Y**

Учащиеся получат представление о координатной плоскости, а также ознакомятся с ее использованием в Scratch.

**Модуль 8. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр**

Учащиеся создадут собственный творческий проект в среде Scratch.

**Модуль 9. Знакомство с переменными**

Учащиеся научаться использовать переменные, ознакомятся с их назначением в Scratch.

**Учебный план**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п**  **п** | **Наименование тем** | **Количество часов** | | | | | **Форма аттестации / контроля** |
| **всего** | | **теорет.** | | **практ.** |
| **1 год обучения** | | | | | | | |
| 1. | Вводное занятие | | 2 | | 2 | - | Предварительная аттестация |
| 2. | Знакомство со Scratch. | | 10 | | 4 | 6 |  |
| 3. | Знакомство с эффектами | | 6 | | 2 | 4 |  |
| 4. | Знакомство с отрицательными числами | | 6 | | 2 | 4 |  |
| 5. | Знакомство с пером | | 4 | | 2 | 2 | Промежуточная аттестация |
| 6. | Циклы | | 12 | | 4 | 8 |  |
| 7. | Условный блок | | 8 | | 4 | 4 |  |
| 8. | Знакомство с координатами X и Y | | 6 | | 2 | 4 |  |
| 9. | Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. | | 70 | | 20 | 50 |  |
| 10. | Знакомство с переменными | | 16 | | 4 | 12 |  |
| 11. | Итоговое занятие | | 4 | | - | 4 | Итоговая аттестация |
| **ИТОГО:** | | | **144** | | **46** | **98** |  |

**Вводное занятие**

Вводное занятие познакомит учащихся с основами взаимодействия с компьютерами. Учащиеся узнают о классификации компьютеров по функциональным возможностям, а также познакомятся с техникой безопасности в компьютерном кабинете.

**Модуль 1. Знакомство со Scratch.**

Раскрытие алгоритмизации в жизни человек. Знакомство с текстовым редактором. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Практика: ознакомление с интерфейсом программы Scratch учащихся непосредственно на персональных компьютерах.

**Модуль 2. Знакомство с эффектами**

В рамках данного занятия учащиеся познакомятся с блоком «Внешность», его основными возможностями и назначениями, изучат эффект рыбьего глаза (раздутие) и эффект завихрения, а также научатся изменять внешний вид спрайтов при помощи эффектов.

Практика: применение изученных эффектов на спрайты.

**Модуль 3. Знакомство с отрицательными числами**

Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Практика: учащиеся самостоятельно при помощи скриптов, опираясь на полученные в ходе теории знаниях, двигают спрайты по предложенным в задании направлениях.

**Модуль 4. Знакомство с пером**

В рамках модуля учащиеся научатся пользоваться блоком «Перо» и изучат его основные цели и возможности.

Практика: самостоятельное выполнение различных заданий на получение необходимых изображений при движении спрайта, а также использовании функции «поднять перо» и «опустить перо».

**Модуль 5. Циклы**

В рамках модуля учащиеся изучат основные циклы и их взаимодействие с основным блоком программы. Также подробно будет рассмотрен Блок «Управление».

Практика: учащиеся создают предложенный контент, используя движение спрайтов при помощи циклов.

**Модуль 6. Условный блок**

В рамках модуля учащиеся изучат назначение и основные возможности блока «Управление».

Практика: учащиеся на практике реализуют управление спрайтами через сенсоры с помощью блока «Управление».

**Модуль 7. Знакомство с координатами X и Y**

В рамках модуля учащиеся получат представление о координатной плоскости, а также ознакомятся с ее использованием в Scratch.

Практика: выполнение заданий, связанных с рисованием и перемещением спрайта по заданным координатам.

**Модуль 8. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр**

Учащимся будет показано как использовать полученные на прошлых уроках знаниях для создания собственных игр и мультфильмов.

Практика: учащиеся работают над индивидуальным проектом собственной игры или фильма

**Модуль 9. Знакомство с переменными**

В ходе уроков по данной теме будет рассмотрено понятие переменной, ее назначение в Scratch и применение.

Практика: учащимся будет предложено изменить свой проект из прошлой темы, используя переменные

**Итоговое занятие**

Представление и защита проектных работ.

Практика: предоставление и защита проектных работ учащихся

**Планируемые результаты обучения**

**Личностные:**

* развитие аналитического (логического), практического и логического мышления;
* способность ставить цели, планировать свою работу и следовать намеченному плану, критически оценивать достигнутые результаты;
* развитие самостоятельности и самоорганизации;
* умение работать в команде, развитие коммуникативных навыков;
* сформировано умение вести себя сдержанно и спокойно, умеет правильно, культурно выражать свои эмоции и чувства.

**Развивающие:**

* развитие творческой активности;
* умение представлять результаты своей работы окружающим, аргументировать свою позицию;
* развита познавательная активность.

**Социальные:**

* сформировано умение пользоваться приемами коллективного творчества;
* сформировано умение эстетического восприятия мира и доброе отношение к окружающим.

**Регулятивные:**

* уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
* уметь определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

**Познавательные:**

* уметь работать с литературой и другими источниками информации;
* уметь самостоятельно определять цели своего обучения.

**Коммуникативные:**

* уметь организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
* работать индивидуально и в группе, уметь вступать в контакт со сверстниками.

**Предметные:**

* владеть основными приемами работы в программе Scratch;
* сформировано представление об алгоритмах, переменных и блоках в программе Scratch
* сформирована у учащихся база для изучения языков более высокого уровня
* у учащихся сформирована способность ориентироваться в координатной плоскости
* сформирован алгоритмический стиль мышления, логики и рассуждения.

**Календарный учебный график**

График учитывает возрастные психофизические особенности учащихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Содержание Графика включает в себя следующее:

* продолжительность учебного года;
* количество учебных групп по годам обучения и направленностям;
* регламент образовательного процесса;
* продолжительность занятий;
* аттестация учащихся;
* режим работы учреждения;
* работа Центра в летний период;
* периодичность проведения родительских собраний.

1. Продолжительность учебного года в Центре:

    Начало учебного года – 01.09.2021 года

Окончание учебного года – 31.05.2022 года.

  Начало учебных занятий:

1 год обучения – не позднее 1.09.2021 года;

Комплектование групп 1 года обучения – с 01 по 30.09.2021 года.

Продолжительность учебного года – 36 недель.

1. Количество учебных групп по годам обучения и направленностям:

|  |  |
| --- | --- |
| **Направленность программы** | **1год обучения** |
| техническая | 2 |
| **Итого:** | **2** |

1. Регламент образовательного процесса:

1 год обучения – 4 часа в неделю (144 часа в год) / 72 дня;

Занятия организованы в Центре в отдельных группах.

1. Продолжительность занятий.

Занятия проводятся по расписанию, утвержденному директором МБОУ «Центр образования №15 «Луч» г.Белгорода в свободное от занятий в общеобразовательных учреждениях время, включая учебные занятия в субботу и воскресенье с учетом пожеланий родителей (законных представителей) несовершеннолетних учащихся с целью создания наиболее благоприятного режима занятий и отдыха детей.

Занятия начинаются не ранее 8.30 часов утра и заканчиваются не позднее 20.00 часов.

Продолжительность занятия - 45 минут.

После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10минут для проветривания помещения и отдыха учащихся.

1. Аттестация учащихся:

* предварительная – сентябрь;
* промежуточная–декабрь;
* итоговая – май.

**Календарно-тематический план**

Воспитательный потенциал данного внеурочного занятия обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся НОО:

* развитие ценностного отношения к труду как основному способу достижения жизненного благополучия человека, залогу его успешного профессионального самоопределения и ощущения уверенности в завтрашнем дне;
* развитие ценностного отношения к своему Отечеству, своей малой и большой Родине как месту, в котором человек вырос и познал первые радости и неудачи, которая завещана ему предками и которую нужно оберегать;
* развитие ценностного отношения к окружающим людям как безусловной и абсолютной ценности, как равноправны социальным партнерам, с которым необходимо выстраивать доброжелательные и взаимоподдерживающие отношения, дающие человеку радость общения и позволяющие избегать чувства одиночества;
* развитие ценностного отношения к самим себе как хозяевам своей судьбы, самоопределяющимся и самореализующимся личностям, отвечающим за свое будущее.

Первая группа (понедельник, четверг)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата проведения | | Названия темы (раздела) | Количество часов | Форма занятия |
| План | Факт |
| 1. | 03.09 |  | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | вводное |
| Модуль 1. Знакомство со Scratch. | | | | | |
| 2. | 07.09 |  | Предварительная аттестация. Создания идеи проекта | 2 | контрольная работа (входная) |
| 3. | 10.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Викторина «Английские слова» | 2 | практическая работа |
| 4. | 14.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 5. | 17.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 6. | 21.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 7. | 24.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 8. | 28.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 9. | 01.10 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| Модуль 2. Знакомство с эффектами | | | | | |
| 10. | 05.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 11. | 08.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 12. | 11.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Дидактическая  игра на основе лабиринта | 2 | практическая работа |
| Модуль 3. Знакомство с отрицательными числами | | | | | |  |  |  |  | практическая работа |
| 13. | 14.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 14. | 18.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 15. | 21.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Викторина «Найди ошибку» | 2 | практическая работа |
| 16. | 25.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Дидактическая игра по математике | 2 | практическая работа |
| Модуль 4. Знакомство с пером | | | | | |
| 17. | 28.10 |  | Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 18. | 08.11 |  | Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера. Практическая работа на ПК. Викторина «Природные явления» | 2 | практическая работа |
| Модуль 5. Циклы | | | | | |
| 19. | 11.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 20. | 15.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина «Этикет» | 2 | практическая работа |
| 21. | 18.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина по странам мира | 2 | практическая работа |
| 22. | 22.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина «Найди ошибку» | 2 | практическая работа |
| 23. | 25.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 24. | 29.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Творческое задание «Рисунок» | 2 | практическая работа |
| Модуль 6. Условный блок | | | | | |
| 25. | 02.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Краеведческая викторина «Люблю Белогорье» | 2 | практическая работа |
| 26. | 06.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина по окружающему миру | 2 | практическая работа |
| 27. | 09.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 28. | 13.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 29. | 16.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина по окружающему миру | 2 | практическая работа |
| Модуль 7. Знакомство с координатами X и Y. | | | | | |
| 30. | 20.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 31. | 23.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Дидактическая игра на основе лабиринта | 2 | практическая работа |
| 32. | 27.12 |  | Промежуточная аттестация | 2 | контрольная работа (рубежная) |
| 33. | 30.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Викторина «Умники и умницы» | 2 | практическая работа |
| Модуль 8. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. | | | | | |
| 34. | 10.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина по мультфильмам | 2 | практическая работа |
| 35. | 13.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 36. | 17.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Английские слова» | 2 | практическая работа |
| 37. | 20.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 38. | 24.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 39. | 27.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 40. | 31.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 41. | 03.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 42. | 07.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 43. | 10.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 44. | 14.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 45. | 17.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 46. | 21.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 47. | 24.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 48. | 28.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 49. | 03.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 50. | 07.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 51. | 10.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 52. | 14.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 53. | 16.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 54. | 24.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 55. | 28.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 56. | 31.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 57. | 04.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 58. | 07.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 59. | 11.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 60. | 14.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 21.03Модуль 9. Знакомство с переменными | | | | | |
| 61. | 18.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 62. | 21.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 63. | 25.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 64. | 28.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 65. | 05.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 66. | 12.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 68. | 16.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 69. | 19.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 70. | 23.05 |  | Итоговая аттестация | 2 | контрольная работа (итоговая) |
| 71. | 26.05 |  | Итоговое занятие. Представление проектов. Обсуждение готовых работ | 2 | практическая работа |
| 72. | 30.05 |  | Итоговое занятие. Представление проектов. Инструктаж по поведению на воде | 2 | практическая работа |
| Итого 144 ч | | | | | |

Вторая группа (вторник, пятница)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Дата проведения | | Названия темы (раздела) | Количество часов | Форма занятия |
| План | Факт |
| 1. | 03.09 |  | Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | вводное |
| Модуль 1. Знакомство со Scratch. | | | | | |
| 2. | 07.09 |  | Предварительная аттестация. Создания идеи проекта | 2 | контрольная работа (входная) |
| 3. | 10.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Викторина «Английские слова» | 2 | практическая работа |
| 4. | 14.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 5. | 17.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 6. | 21.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 7. | 24.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 8. | 28.09 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 9. | 01.10 |  | Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| Модуль 2. Знакомство с эффектами | | | | | |
| 10. | 05.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 11. | 08.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 12. | 12.10 |  | Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Практическая работа на ПК. Дидактическая  игра на основе лабиринта | 2 | практическая работа |
| Модуль 3. Знакомство с отрицательными числами | | | | | |  |  |  |  | практическая работа |
| 13. | 15.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 14. | 19.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 15. | 22.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Викторина «Найди ошибку» | 2 | практическая работа |
| 16. | 26.10 |  | Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Практическая работа на ПК. Дидактическая игра по математике | 2 | практическая работа |
| Модуль 4. Знакомство с пером | | | | | |
| 17. | 29.10 |  | Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 18. | 09.11 |  | Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера. Практическая работа на ПК. Викторина «Природные явления» | 2 | практическая работа |
| Модуль 5. Циклы | | | | | |
| 19. | 12.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 20. | 16.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина «Этикет» | 2 | практическая работа |
| 21. | 19.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина по странам мира | 2 | практическая работа |
| 22. | 23.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Викторина «Найди ошибку» | 2 | практическая работа |
| 23. | 26.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 24. | 30.11 |  | Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов. Практическая работа на ПК. Творческое задание «Рисунок» | 2 | практическая работа |
| Модуль 6. Условный блок | | | | | |
| 25. | 03.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Краеведческая викторина «Люблю Белогорье» | 2 | практическая работа |
| 26. | 07.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина по окружающему миру | 2 | практическая работа |
| 27. | 10.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 28. | 14.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 29. | 17.12 |  | Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Практическая работа на ПК. Викторина по окружающему миру | 2 | практическая работа |
| Модуль 7. Знакомство с координатами X и Y. | | | | | |
| 30. | 21.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 31. | 24.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Дидактическая игра на основе лабиринта | 2 | практическая работа |
| 32. | 28.12 |  | Промежуточная аттестация | 2 | контрольная работа (рубежная) |
| 33. | 30.12 |  | Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам. Практическая работа на ПК. Викторина «Умники и умницы» | 2 | практическая работа |
| Модуль 8. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. | | | | | |
| 34. | 11.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина по мультфильмам | 2 | практическая работа |
| 35. | 14.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 36. | 18.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Английские слова» | 2 | практическая работа |
| 37. | 21.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 38. | 25.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 39. | 28.01 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 40. | 01.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 41. | 04.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 42. | 08.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 43. | 11.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 44. | 15.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 45. | 18.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 46. | 22.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 47. | 25.02 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 48. | 01.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 49. | 04.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 50. | 07.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 51. | 11.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 52. | 15.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 53. | 18.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 54. | 22.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Инструктаж по ТБ и ПДД | 2 | практическая работа |
| 55. | 25.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Спортивная викторина | 2 | практическая работа |
| 56. | 29.03 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 57. | 01.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 58. | 05.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 59. | 08.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Что? Где? Когда?» | 2 | практическая работа |
| 60. | 12.04 |  | Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Практическая работа на ПК. Викторина «Если хочешь быть здоров» | 2 | практическая работа |
| 21.03Модуль 9. Знакомство с переменными | | | | | |
| 61. | 15.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 62. | 19.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 63. | 22.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 64. | 26.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 65. | 29.04 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 66. | 03.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Творческая работа | 2 | практическая работа |
| 68. | 06.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 69. | 10.05 |  | Разбор принципов работы переменных Scratchи их использование. Практическая работа на ПК. Тестирование по пройденному материалу | 2 | практическая работа |
| 70. | 13.05 |  | Итоговая аттестация | 2 | контрольная работа (итоговая) |
| 71. | 17.05 |  | Итоговое занятие. Представление проектов. Обсуждение готовых работ | 2 | практическая работа |
| 72. | 20.05 |  | Итоговое занятие. Представление проектов. Инструктаж по поведению на воде | 2 | практическая работа |
| Итого 144 ч | | | | | |

**Формы контроля и оценочные материалы**

**Методы контроля и управления образовательным процессом** – это наблюдение педагога в ходе занятий, анализ подготовки и участия членов коллектива в мероприятиях, оценка членов жюри, анализ результатов выступлений на различных областных, всероссийских мероприятиях, выставках, конкурсах и соревнованиях. Принципиальной установкой программы (занятий) является отсутствие назидательности и прямолинейности в преподнесении нового материала.

При работе по данной программе вводный (первичный) контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня обучающихся, их способностей. Он может быть в форме собеседования или тестирования. Текущий контроль проводится для определения уровня усвоения содержания программы. Формы контроля - традиционные: конференция, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение дифференцированных практических заданий, участие в конкурсах и выставках научно-технической направленности и т.д.

**Организационно-педагогические условия реализации программы**

**Условия реализации программы:**

* специальные шкафы под компьютеры и оргтехнику;
* наличие компьютерной и мультимедийной техники: ноутбуки, проектор, экран, доска.
* возможности для документальной видео и фотосъемки

**Форма аттестации.** Аттестация учащихся – неотъемлемая часть образовательного процесса, позволяющая всем его участникам оценить реальную результативность совместной научно-технической и творческой деятельности.

Аттестация учащихся проводится в соответствии с критериями оценки (Приложение 1) по результатам предварительной и промежуточной аттестации оформляется протокол.

Предварительная аттестация проводится в сентябре. Промежуточная аттестация ‒ декабрь, итоговая – май.

**Методические материалы**

**Методическая работа**

* разработка методических рекомендаций, дидактического материала (игры; сценарии; задания, задачи, способствующие «включению» внимания, восприятия, мышление, воображения обучающихся);
* формирование нормативно-правовой базы;
* разработка диагностического материала (кроссворды, анкеты, задания);
* разработка наглядного материала, аудио и видео материала.

**Воспитательная работа**

* беседа о противопожарной безопасности, о технике безопасности во время проведения занятий и участия в соревнованиях;
* беседы о бережном отношении и экономном расходовании материалов в творческом объединении;
* проведение мероприятий с презентацией творческого объединения (День знаний; День защиты детей; Славен педагог своими делами);
* пропаганда здорового образа жизни среди учащихся (беседы: «Скажи наркомании – «Нет», Курение в детском и подростковом возрасте. Вредные привычки – как от них избавиться. Беседыс учащимися воспитывающего и общеразвивающего характера.
* воспитание патриотических чувств (беседы: День народного единства; День защитника Отечества; День Победы в Великой Отечественной войне 1941-1945 гг.; Международный женский день 8 марта; День России).

**Работа с родителями.** Согласованность в деятельности педагога дополнительного образования и родителей способствует успешному осуществлению учебно-воспитательной работы в творческом объединении. В этой связи с родителями проводятся следующие мероприятия:

* родительские собрания;
* индивидуальные консультации;
* проведение соревнований, выставок, конкурсов с приглашением родителей.

**Список литературы**

1. Наука. Энциклопедия. – М., «РОСМЭН», 2001. – 125 с. 2. Энциклопедический словарь юного техника. – М., «Педагогика», 1988. – 463 с.
2. Сборник материалов между народной конференции «Педагогический процесс, как непрерывное развитие творческого потенциала личности» Москва.: МГИУ, 1998г.
3. Марьясова И.П. Компьютер в детском саду. Информатика в школе. Авторские курсы и методики. Методические рекомендации. Сб. Вып. 2.-Пермь, 1997. С. 63-87.
4. Горвиц Ю.М., Чайнова Л.Д., Поддъяков Н.Н., Зворыгина Е.В. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. – М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998.
5. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
6. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.
7. «Ранее обучение программирование в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.
8. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.

**Интернет-ресурсы**

Интернет-ресурсы, рекомендуемые педагогам

* 1. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://cyberleninka.ru
  2. Международная федерация образования [Электронный ресурс].– Режим доступа: http://www.mfo-rus.org.
  3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс].– Режим доступа:http://www.rost.ru/projects/education/education\_main.shtml
  4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.mon.gov.ru.
  5. Планета образования: проект [Электронный ресурс].– Режим доступа: http://www.planetaedu.ru.
  6. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс].– Режим доступа: http://www.dod.miem.edu.ru.
  7. Российское школьное образование [Электронный ресурс].– Режим доступа: http://www.school.edu.ru
  8. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс].– Режим доступа: http://vidod.edu.ru

Приложение 1

**Оценочный лист**

**результатов аттестации учащихся**

**1 год обучения**

**Срок проведения:** сентябрь

**Цель:** исследования имеющихся навыков и умений у учащихся.

**Форма проведения**: собеседование, тестирование, практическое задание.

**Форма оценки**: уровень (высокий, средний, низкий).

**Критерии оценки уровня**: положительный или отрицательный ответ.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Параметры оценки** | **Критерии оценки** | | |
| **Высокий уровень** | **Средний уровень** | **Низкий уровень** |
| 1. | Умение работать с циклами | Соблюдение всех технологических приемов в работе | Допущены единичные нарушения технологии | Несоблюдение технологии |
| 2. | Условные блоки | Соблюдение всех технологических приемов в работе | Допущены единичные нарушения технологии | Несоблюдение технологии |

**Промежуточная, итоговая аттестация**

**Срок проведения:** декабрь, май.

**Цель:** оценка роста качества знаний и практического их применения за период обучения.

**Форма проведения**: практическое задание, контрольное занятие, отчетные мероприятия (соревнования, конкурсы и т.д.).

**Содержание аттестации**. Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике).

**Форма оценки**: уровень (высокий, средний, низкий).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Параметры оценки** | **Критерии оценки** | | |
| **Высокий уровень** | **Средний уровень** | **Низкий уровень** |
| 1. | Умение работать с циклами | Соблюдение всех технологических приемов в работе | Допущены единичные нарушения технологии | Несоблюдение технологии |
| 2. | Условные блоки | Соблюдение всех технологических приемов в работе | Допущены единичные нарушения технологии | Несоблюдение технологии |
| 3. | Умение работать с координатами X и Y | Соблюдение всех технологических приемов в работе | Допущены единичные нарушения технологии | Несоблюдение технологии |
| 4. | Эффекты и отрицательные числа | Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, развитие фантазии и творческого потенциала | Слабая усидчивость, неполная самостоятель-ность в работе | Неусидчивость, неумение работать  в коллективе и самостоятельно |
| 5. | Создание мультфильмов и игр | Участие в конкурсах, выставках, соревнованиях | Не учитывается | Не учитывается |