

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЕМ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР
КОМПЕТЕНЦИЙ «ИМПУЛЬС» Г УСТЬ-ЛАБИНСКА МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ УСТЬ-ЛАБИНСКИЙ РАЙОН

Рассмотрена на заседании
методического объединения
от «31» мая 2022г.
Протокол № 5

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» мая 2022 г.
Протокол № 5

Утверждаю
Директор МБУ ДО «Центр
компетенций «Импульс» г.
Усть-Лабинска


И. А. Щучкина
«31» мая 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Scratch проекты»

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 1 год (72 часа)

Возрастная категория: от 10 до 12 лет

Состав группы: до 10 человек

Вид программы: модифицированная

Форма обучения: очная

**Программа реализуется на бюджетной основе и на основе
персонифицированного финансирования**

ID-номер Программы в Навигаторе: 46401

Автор-составитель:
Синякова Евгения Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Усть-Лабинск, 2022

Содержание:

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

1.1 Пояснительная записка

1.2 Цель и задачи программы

1.3 Содержание программы

1.4 Планируемые результаты

Раздел 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1 Календарный учебный график

2.2 Условия реализации программы

2.3 Формы аттестации

2.4 Оценочные материалы

2.5 Методические материалы

2.6 Список литературы

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

1.1 1.1 Пояснительная записка

Данная программа разработана с учетом нормативно-методических основ, изложенных в следующих документах:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.
4. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный 30 ноября 2016 г. протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
5. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный 7 декабря 2018 г.
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 30.06.2020 №6 с изменениями (постановление от 21.03.2022 г. № 9) «Об утверждении СанПиН 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной

инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-2019)».

9. Приказ Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (зарегистрирован Минюстом России 28 августа 2018 г., регистрационный № 25016).

10. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ от 18.11.2015 г. Министерство образования и науки РФ.

11. Краевые методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных программ 2020 г.

Направленность дополнительной общеразвивающей образовательной программы. Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа технической направленности «Scratch проекты» - модифицированная, составлена на основе авторской программы Сизикова Ж.Я «Программируем и исследуем в среде Scratch» 2020-2021 г. Программа адаптирована к конкретным условиям реализации в МБУ ДО «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска.

Scratch – это творческая среда, разработанная специально для развития мышления, творческих и исследовательских способностей учащихся.

Новизна программы заключается в доступности, адаптированности предлагаемых к изучению материалов для учащихся заявленного возраста (10 - 12 лет). Адаптированность можно рассматривать как новый подход к изучению алгоритмических основ информатики и пропедевтики программирования через среду программирования Scratch.

Актуальность данной образовательной программы состоит в том, что изучение языка 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. Именно в настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что в процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта. В программе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами. Знания, полученные логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.

Отличительные особенности программы.

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа строится на использовании среды Scratch при обучении учащихся, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch проекты» предназначена для обучения учащихся в возрасте от 10 до 12 лет. Данная программа призвана вооружить осваивающих её учащихся компетенциями для овладения первоначальными навыками интуитивного программирования и осуществления проектной деятельности согласно их возрастным способностям. Оптимальное количество учащихся в группе в группе – 9-10 человек. Условия приема: запись на ДООП осуществляется

через АИС «Навигатор» дополнительного образования учащихся Краснодарского края.

Программа рассчитана на обучение учащихся младших классов, испытывающих интерес к компьютеру и обладающих психологической готовностью к активной «встрече» с ним. В объединение принимаются все желающие, не имеющие медицинских противопоказаний.

От педагога требуется хорошее знание возрастных особенностей младших школьников, без учета которых нельзя рассчитывать на успех в работе.

Быстрая утомляемость младших школьников – характерная особенность данного возраста. Этим обуславливается необходимость использования на занятиях конкурсов, загадок, игровых моментов, физминуток. Это снимает эмоционально и физическое напряжение, повышает интерес к изучаемому материалу. Для того, чтобы занятия были интересны и не утомляли учащихся, предусмотрены разные виды деятельности: творческая, исследовательская, игровая, проектная.

При использовании ЭСО во время занятий и перемен должна проводиться гимнастика для глаз. При использовании книжных учебных изданий гимнастика для глаз должна проводиться во время перемен.

Для профилактики нарушений осанки во время занятий должны проводиться соответствующие физические упражнения (далее - физкультминутки).

При использовании ЭСО с демонстрацией обучающих фильмов, программ или иной информации, предусматривающих ее фиксацию в тетрадях воспитанниками и обучающимися, продолжительность непрерывного использования экрана не должна превышать для 5-7 лет - 5-7 минут, для учащихся 1-4-х классов - 10 минут.

Общая продолжительность использования ЭСО на уроке не должна превышать для интерактивной доски - для учащихся до 10 лет - 20 минут, старше 10 лет - 30 минут; компьютера - для учащихся 1-2 классов - 20 минут, 3-4 классов - 25 минут.

Уровень программы, объем и сроки ее реализации. Данная программа относится к ознакомительному уровню.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch проекты» реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время. Программа рассчитана на 1 год обучения: 72 учебных часа.

Форма обучения: очная.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 часа в день, по 30 минут с 10 перерывом. Итого: 2 часа в неделю, 72 часа в год. При возникновении обоснованной необходимости, например: в период режима «повышенной готовности» программа может реализовываться с использованием дистанционных технологий или электронного обучения.

Особенности организации образовательного процесса: Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа строится на использовании среды Scratch при обучении учащихся, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи.

Форма проведения занятий - преимущественно аудиторная (для теоретических и *некоторых* практических занятий), часть практических занятий могут проходить внеаудиторно (городской парк, предприятия города), может быть самостоятельная работа.

Для проведения занятий используются беседы, проектные задания.

Цель и задачи программы

Цели данной программы: Формирование интереса к компьютерным технологиям посредством изучения основ программирования.

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи:

Образовательные:

- формирование у учащихся базовых представлений о языке программирования Scratch, алгоритме, исполнителе;
- формирование навыков разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- знакомство с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки;

Личностные:

- освоение навыков планирования, создания проекта, публикации его в сети Интернет;
- выработка навыков работы в сети для обмена материалами работы;

Метапредметные:

- предоставление возможности самовыражения в творчестве;
- выработка навыков и умения безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.2 Содержание программы

Учебный план:

№ п/п	Название модуля, тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль 1.	32	8	26	
	Модуль 1. (32 ч) Раздел 1 Среда программирования Scratch	6	4	2	Устный опрос
	Раздел 2 Программирование в среде Scratch.	26	2	24	Тест
2	Модуль 2	40	2	38	
	Модуль 2 (40 ч) Раздел 1 Проекты в среде программирования Scratch.	40	2	38	Практическая работа
	Итого:	72			

Содержание учебного плана:

Модуль 1. Раздел 1 Среда программирования Scratch

Теория (4 ч): Введение. Повторение интерфейса программы Scratch. Баскетбол.

Практика (2 ч): Практическое занятие 1:Танец роботов.

Раздел 2 Программирование в среде Scratch.

Теория (2 ч): Фоторобот.

Практика (20 ч): Калейдоскоп. Мухобойка. Динозаврик. Секрет цветов. Конструктор. Анимация «Полет ракеты». Пройди сквозь кактусы. Фейерверки. Конструктор гардероба. Накорми гамбургером. Колдун против ведьмы. Арканойд.

Модуль 2. Раздел 1 Проекты в среде программирования Scratch.

Теория (2 ч): Автопилот.

Практика (38 ч): Раздай подарки. Рычаг силы. Музыкальное имя. Собери фрукты. Снежки. Робот пылесос. Найди тень. Геометрия. RedBox. Истребители. Перейди дорогу. Пакман. Грузовой вертолет. Казино. Тетрис. Прогноз погоды. Рисовалка. Создание программного кода собственного

мультфильма. Создание программного кода собственного мультфильма
Продолжение.

1.4 Планируемые результаты

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, в т. ч. работать с фрагментами изображений и создавать градиенты;
- составлять программы для выполнения параллельных алгоритмов;
- использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;
- моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажёров;
- применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;
- планировать и создавать анимацию заданного сюжета;
- моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;
- использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.

Личностные результаты:

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

Метапредметные результаты:

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данным и с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

Занятия будут проходить 1 раз в неделю, по 2 часа. В итоге 72 часа в год. Кабинет, в котором планируются занятия (№8), площадью 42.9 кв.м., что позволяет набирать группы численностью от 7 до 10 человек.

2.3 Формы аттестации

На занятиях используются разные виды контроля усвоения знаний:

- ✓ текущий – опрос, решение задач;
- ✓ промежуточный – практические занятия;
- ✓ итоговый – творческие задания: проект, защита презентации.

Контроль и оценка образовательной деятельности осуществляется постоянно, по мере изучения материала. Промежуточный контроль теоретических знаний в течение года проводится в игровой форме (тест-кроссворд; занятие – викторина), практических умений через систему практических работ.

2.4 Оценочные материалы

В конце каждого полугодия проводится мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе. 1 полугодие (Приложение 1). 2 полугодие (Приложение 2).

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а				
теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	соответствие теоретических знаний программным требованиям	практически не усвоил теоретическое содержание программы;	0	наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
		овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой;	1	
		объем усвоенных знаний составляет более 1/2;	2	
		освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
владение специальной терминологией	осмысленность и правильность использования специальной терминологии	не употребляет специальные термины;	0	наблюдение, собеседование
		знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять;	1	
			2	

		сочетает специальную терминологию с бытовой; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.	3	
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а				
практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	соответствие практических умений и навыков программным требованиям	практически не овладел умениями и навыками;	0	наблюдение, контрольное задание
		овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков;	1	
		объем усвоенных умений и навыков составляет более ½;	2	
		овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	3	
творческие навыки	креативность в выполнении практических заданий	начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;	0	наблюдение, контрольное задание
		репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца;	1	
		творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога;	2	
		творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно.	3	
О с н о в н ы е к о м п е т е н т н о с т и				
Учебно-интеллектуальные				
подбирать и анализировать специальную литературу, осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить учебные исследования, работать над проектом и пр.)	самостоятельность в подборе и работе с литературой и в учебно-исследовательской работе	учебную литературу не использует, работать с ней не умеет;	0	наблюдение, анализ способов деятельности учащихся, их учебно-исследовательских работ
		испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога;	1	
		работает с литературой с помощью педагога или родителей;	2	
		работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	3	

Коммуникативные				
слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	адекватность восприятия информации, идущей от педагога	<p>объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает;</p> <p>испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию;</p> <p>слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других;</p> <p>сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других.</p>	0 1 2 3	наблюдение, анализ работы учащихся
участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<p>участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает;</p> <p>испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога;</p> <p>участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога;</p> <p>самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения.</p>	0 1 2 3	
Организационные				
организовывать свое рабочее (учебное) место	способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<p>рабочее место организовывать не умеет;</p> <p>испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога;</p> <p>организовывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога;</p> <p>самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой</p>	0 1 2 3	наблюдение

аккуратно, ответственно выполнять работу	аккуратность и ответственность в работе	безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремится; испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога; аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам.	0 1 2 3	

2.5 Методические материалы

Методические приемы организации занятий:

- поисковый метод контакта с учащимся, убеждение в необходимости обучения и правильного выполнения работы;

- наглядность – объяснение и показ выполнения задания;

- словесный метод – объяснение теоретического материала с методическими указаниями;

- практический, теоретический, выполнение заданий с учетом индивидуальных способностей, выполнение рисунков; экскурсии, викторины, и т.д.;

теоретические занятия могут проходить в дистанционной форме.

- сравнение и обсуждение выполненной работы. Сравнивая, учащийся подходит к самоанализу, стремится работать аккуратнее, грамотнее;

- деловые игры, викторины, кроссворды, позволяющие укреплять знания, провести промежуточный контроль;

- коллективное творчество воспитывает ответственность за конечный результат.

Методы стимулирования и мотивации:

- эмоциональные (поощрение и порицание, создание ситуации успеха, свободный выбор задания, удовлетворение желания быть значимой личностью);

- познавательные (опора на субъективный опыт ребенка, решение творческих задач, создание проблемных ситуаций);

- волевые (предъявление учебных и организационных требований, информирование о результатах обучения, самооценка, прогнозирование будущей деятельности);

- социальные (развитие желания быть полезным, побуждение подражать сильной личности, создание ситуации взаимопомощи, заинтересованность в результатах коллективной работы, устойчивый интерес к данному виду деятельности).

Совокупность этих форм и методов плюс наглядные средства, образцы и дополнительная литература позволяют прийти к положительному результату обучения и получить по окончании прочные навыки и знания.

Учебно-методическое обеспечение программы:

Для реализации принципа наглядности в кабинете должны быть доступны изобразительные наглядные пособия стенд с частями компьютера, раздаточный материал (тесты, ребусы (тематические), кроссворды, иллюстрации), пособия.

Другим средством наглядности служит оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер и проектор).

Методы контроля: практические задания, письменный контроль, самоконтроль. Критерии оценки (**в знании теории**) высокая: дается полный ответ на поставленный вопрос. средняя: знание в основном теоретического материала, допускаются незначительные ошибки; низкая: ответы на вопросы не даются. **В выполнении практических заданий** (высокая: правильное выполнение задания полностью; средняя: выполнение работы с

незначительными ошибками; низкая: задание не выполнено. Оценка выполненных **зачетных работ**: высокая оценка: работы соответствуют всем разработанным критериям. Средняя оценка: работы в основном соответствуют разработанным критериям. Низкая оценка: работы не соответствуют разработанным критериям или не выполнены. Критерии оценки за **выполненные работы**: соответствие теме; грамотность; правильное оформление; соответствие цели и задачи.

Для реализации данной программы необходимы: методические разработки: планы занятий, планы практических работ, тесты, диагностические игры, кроссворды.

2.6 Список литературы

Литература и Интернет-ресурсы для педагогов

1. Scratch по-русски. <http://scratchrus.wordpress.com/>
2. Scratch. Идея, программа, общество. <http://scratch.mit.edu/>
3. Скретч. Материал из Letopisi.ru. <http://letopisi.ru/index.php/Scratch>
4. Что нам стоит Scratch построить? <http://scratch.ucoz.net/publ/5>
5. Елена Бойко Упражнения для глаз

Литература для учащихся

1. Голиков Денис - Scratch для юных программистов - 2017
2. Мажед Маржи - Scratch для учащихся. Самоучитель по программированию - 2017
3. Свейгарт Э. - Программирование для учащихся
4. Торгашева Юлия - Учимся создавать игры на Scratch – 2018
5. Кострикин П. Программирование для учащихся на языке Scratch

Приложение 1

Методы контроля программы «Scratch проекты»: опрос, тестирование, практические задания, самоконтроль.

Критерии оценки (в знании теории)

высокая: дается полный ответ на поставленный вопрос.

средняя: знание в основном теоретического материала, допускаются незначительные ошибки;

низкая: ответы на вопросы не даются.

В выполнении тестового задания.

0-1 бал высокий уровень

2-3 бал средний уровень

4-5 бал низкий уровень

1 полугодие.

Вопрос 1

Как ускорить полёт ракеты по сцене, чтобы она быстрее добралась до точки $X = 170, Y =$

100?



Варианты ответов

Вопрос 2

Я старался сделать так, чтобы персонаж не исчезал за краем сцены, а появлялся с другой стороны и продолжал двигаться, как ни в чём не бывало. В каких блоках ошибки?



Варианты ответов

- 1, 2, 3 и 4
- 1 и 2
- 2 и 4

Вопрос 3

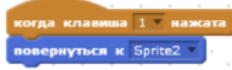
Какой из скриптов Котёнка переместит его при нажатии на клавишу "1"?



```
когда клавиша пробел нажата
идти 10 шагов
```



```
когда клавиша 1 нажата
идти 10 шагов
```



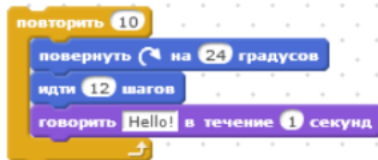
```
когда клавиша 1 нажата
вернуться к Sprite2
```

Варианты ответов

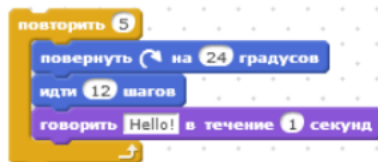
- Третий
- Второй
- Первый

Вопрос 4

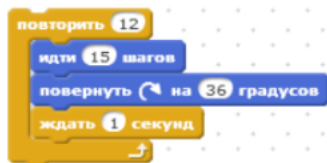
Какой из этих скриптов будет выполняться дольше других?



```
повторить 10
  повернуть на 24 градусов
  идти 12 шагов
  говорить Hello! в течение 1 секунд
```



```
повторить 5
  повернуть на 24 градусов
  идти 12 шагов
  говорить Hello! в течение 1 секунд
```



```
повторить 12
  идти 15 шагов
  повернуть на 36 градусов
  ждать 1 секунд
```

Варианты ответов

- Первый скрипт
- Третий скрипт
- Второй скрипт

Вопрос 5

Ракета расположена в точке $X = 170$, $Y = -100$. В какой точке окажется ракета, после нажатия на пробел?



Варианты ответов

- $X = 170$, $Y = -100$
- $X = -170$, $Y = 100$
- $X = 170$, $Y = 100$

Приложение 2

Методы контроля программы «Scratch проекты»: опрос, тестирование, практические задания, самоконтроль.

Критерии оценки (**в знании теории**)

высокая: дается полный ответ на поставленный вопрос.

средняя: знание в основном теоретического материала, допускаются незначительные ошибки;

низкая: ответы на вопросы не даются.

В выполнении тестового задания.

0-1 бал высокий уровень

2-3 бал средний уровень

4-5 бал низкий уровень

2 полугодие.

Разработать мультфильм по условиям:

1. Персонаж 1 появляется первым;
2. 2 и 3 персонаж появляются одновременно;
3. Разговор между персонажами;
4. Персонаж 1 уходит, затем появляется с подарком;
5. У всех персонажей появляются праздничные колпаки;
6. Взрываются хлопушки;
7. Появляется торт у 2 персонажа;
8. Появляется надпись на переднем плане «С днем рождения!».