

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 программирование»

**Уровень программы:** ознакомительный

**Срок реализации программы:** 1 год (72 часа)

**Возрастная категория:** от 9 до 11,5 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:** 34222

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 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 24 марта 2022 г. № 67884 «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 короновирусной 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 программирование» - 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. Основное назначение программы «Scratch программирование» —изучение алгоритмов и исполнителей, первое алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования; получение позитивного опыта отладки и написания первых завершённых программных продуктов.

**Новизна программы** заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в

программе мультфильмы, простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

**Актуальность** данной образовательной программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. 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 изучая программирование в среде Scratch, у учающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

### **Отличительные особенности программы.**

Данная программа - обучает работе в системе Scratch, созданной специально для внешкольного компьютерного творчества; - приучает к работе с сетевыми ресурсами (интерактивными обучающими программами, тестами, с поиском информации, обменом проектами в сетевом сообществе Scratch);

благодаря сочетанию индивидуальной и групповой форм обучения возможность освоить азы программирования учащимся, а также дает возможность одаренным учащимся работать над проектами повышенной сложности.

**Адресат программы.** Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование» предназначена для обучения учащихся в возрасте от 9 до 11 лет. Оптимальное количество детей в группе – 9-10 человек. Условия приема: запись на ДООП осуществляется через АИС «Навигатор» дополнительного образования детей 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 детей, 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 детей 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 детей до 10 лет - 20 минут, старше 10 лет - 30 минут; компьютера - для детей 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 программирование» 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 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 детей, 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: воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи:

#### **Образовательные:**

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

#### **Личностные:**

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

#### **Метапредметные:**

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска муниципального образования Усть-Лабинский район

- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

## 1.2 Содержание программы

Учебный план:

№ п/п	Название модуля, тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Модуль 1.	32	10	22	
	Раздел 1.Начало работы в среде Scratch.	6	4	2	Тест
	Раздел 2Основные скрипты программы Scratch.	26	6	20	Тест
2	<b>Модуль 2</b>	<b>40</b>	<b>4</b>		
	Раздел 1Программирование в среде Scratch.	40	4	36	Практическая работа
	Итого:	72			

Содержание учебного плана:

### Модуль 1.

#### Раздел 1 Начало работы в среде Scratch (6 ч.)

**Теория (4 ч):** Введение. Что такое Scratch. Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Сцена. Редактирование фона.

**Практика (2 ч):** Добавление новых спрайтов.

#### Раздел 2 Основные скрипты программы Scratch (26 ч)

**Теория (6 ч):** Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Работа с отрицательными числами в скриптах. Блок контроль. Блок Звук.

**Практика (20 ч):** Блок Перо. Диалог со спрайтом. Блок Движение. Блок Внешность. Блок Операторы. Использование в программах условных операторов. Цикл с условиями. Цикл с условием сенсор. Блок Переменные. Блок Сенсоры.

### Модуль 2

#### Раздел 1 Программирование в среде Scratch. (40 ч)

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска муниципального образования Усть-Лабинский район

**Теория (4 ч):** Разработка базовых спрайтов и скриптов для игры. Использование переменных для создания игры.

**Практика (36 ч):** Создание программного кода для игры «Аркон». Создание программного кода для игры «Космический кот». Создание программного кода для игры «Охота». Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода игры «Лабиринт». Создание программного кода игры «Лабиринт. В поисках ключа». Создание программного кода «Слайды». Создание программного кода мультфильма «Встреча друзей». Создание программного кода игры «Flappy Bird». Создание программного кода игры «Гонки». Создание программного кода игры «Pac-Man». Создание программного кода игры «Рыбки». Создание программного кода игры «Танчики». Создание программного кода игры «Runner». Создание программного кода анимации «Земля». Создание программного кода игры «Пин-понг». Создание программного кода редактор «Рисование». Создание программного кода собственного мультфильма. Создание программного кода собственной игры.

#### 1.4 Планируемые результаты

В результате изучения материала учащиеся *должны уметь*:

- самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер;
- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, в т. ч. работать с фрагментами изображений и создавать градиенты;
- использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;
- составлять программы для выполнения параллельных алгоритмов;
- использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;
- применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;
- планировать и создавать анимацию заданного сюжета;

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска муниципального образования Усть-Лабинский район

- моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;
- моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажеров;
- использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.

### **Личностные результаты:**

широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность обучающихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

- 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;

- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **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;

муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска муниципального образования Усть-Лабинский район  
- 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.



**II полугодие**

Занятия, предусмотренные расписанием	Каникулярный период (К)	Промежуточная аттестация (П)	Ознакомительный уровень (72 ч.) 2 группа	Недели обучения		Год обучения
				Январь	Февраль	
02.01.2023-08.01.2023	К		2	17 (1)	02.01.2023-08.01.2023	
				18 (2)	09.01.2023-15.01.2023	
				19 (3)	16.01.2023-22.01.2023	
				20 (4)	23.01.2023-29.01.2023	
			2	21 (5)	30.10.2023-05.02.2023	
				22 (6)	06.02.2023-12.02.2023	
				23 (7)	13.02.2023-19.02.2023	
				24 (8)	20.02.2023-26.02.2023	
			2	25 (9)	27.02.2023-05.03.2023	
				26 (10)	06.03.2023-12.03.2023	
				27 (11)	13.03.2023-19.03.2023	
				28 (12)	20.03.2023-26.03.2023	
			2	29 (13)	27.03.2023-02.04.2023	
				30 (14)	03.04.2023-09.04.2023	
				31 (15)	10.04.2023-16.04.2023	
				32 (16)	17.04.2023-23.04.2023	
			2	33 (17)	24.04.2023-30.04.2023	
				34 (18)	01.05.2023-07.05.2023	
				35 (19)	08.05.2023-14.05.2023	
				36 (20)	15.05.2023-21.05.2023	
		П	2	37 (21)	22.05.2023-28.05.2023	
			72		<b>Всего часов по программе</b>	

Занятия, непредусмотренные расписанием	02.01.2023-08.01.2023																			

## 2.2 Условия реализации программы

Основным условием достижения цели и реализации поставленных задач является наличие оборудованного рабочего помещения, существование материально-технической базы, кабинета информатики, наличие домашних компьютеров, интернета у учащихся.

В кабинете имеются:

рабочие столы, стулья;

магнитная маркерная доска;

компьютеры;

справочная литература;

наглядный материал, раздаточный материал для индивидуального и коллективного использования.

-наличие зооуголка в МБУ ДО «Центр компетенций «Импульс» г. Усть-Лабинска. Уровень использования: наблюдение.

**Кадровое обеспечение программы.** Для реализации программы необходим педагог со средним педагогическим или высшим педагогическим образованием, обладающий профессиональными знаниями в предметной области, знающий специфику работы учреждения дополнительного образования, владеющий электронными образовательными ресурсами, информационными технологиями. Учащиеся должны быть обеспечены телефоном, ПК (ноутбуком, планшетом) с установленными приложениями Zoom и WhatsApp. 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.



		специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.		
<b>П р а к т и ч е с к а я   п о д г о т о в к а</b>				
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; овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период	0	наблюдение, контрольное задание
			1	
			2	
			3	
творческие навыки	креативность в выполнении практических заданий	начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; репродуктивный уровень – основном, выполняет задания на основе образца; творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практически задания с элементами творчества помощью педагога; творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно.	0	наблюдение, контрольное задание
			1	
			2	
			3	
<b>О с н о в н ы е   к о м п е т е н т н о с т и</b>				
<b>Учебно-интеллектуальные</b>				
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; испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; работает с литературой с помощью педагога или родителей; работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей.	0	наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
			1	
			2	
			3	

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

		контроле и помощи педагога; работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога;	2	
		аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам.	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 детей. Самоучитель по программированию - 2017
3. Свейгарт Э. - Программирование для детей
4. Торгашева Юлия - Учимся создавать игры на Scratch – 2018
5. Кострикин П. Программирование для детей на языке Scratch

## Приложение 1

Методы контроля программы «Scratch программирование»: 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.

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).

Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

А) Скрипт

В) Сцена

Б) Спрайт

Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории.

Сколько таких категорий?

А) 20

В) 10

Б) 15

Г) 7

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

А) Скрипт

В) Сцена

Б) Спрайт

Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

А) 320 точек

В) 260 точек

Б) 480 точек

Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?



## Приложение 2

### Методы контроля программы «Scratch программирование»: 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

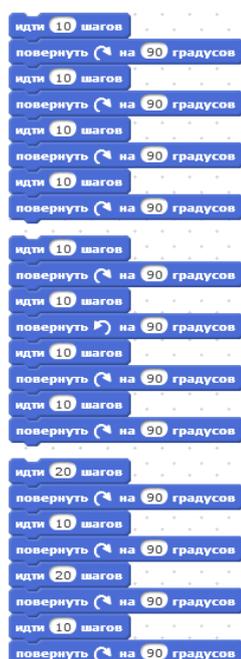
2-3 бал средний уровень

4-5 бал низкий уровень

**2 полугодие.**

Вопрос 1

Какой скрипт проведёт спрайт по квадратной траектории?



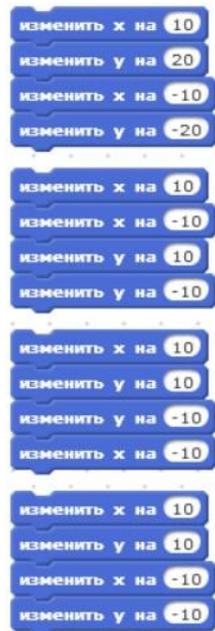
a. Первый

b. Второй

c. Третий

## Вопрос 2

**Какой скрипт проведёт спрайт по квадратной траектории?**



1. Первый

2. Второй

3. Третий

4. Четвертый

## Вопрос 3

**Куда сместится спрайт при нажатии стрелки влево?**



1. Вправо

2. Влево

3. Вверх

4. Вниз

#### Вопрос 4

Куда сместится спрайт при нажатии стрелки вверх?



1. Вправо

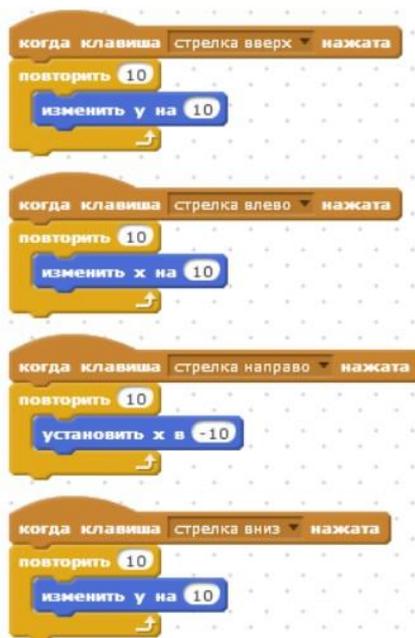
2. Влево

3. Вверх

4. Вниз

#### Вопрос 5

Куда сместится спрайт при нажатии стрелки вниз?



1. Вправо

2. Влево

3. Вверх

4. Вниз