

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ АПШЕРОНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №4
АПШЕРОНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
Педагогического совета МБОУСОШ №4
от «___» августа 20__ года
Протокол № 1

Утверждаю
Директор МБОУСОШ №4
_____ О.Г.Анохина
«___» _____ 20__ года

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

ТЕХНИЧЕСКОЙ **НАПРАВЛЕННОСТИ**
(ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ, СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ, ТЕХНИЧЕСКОЙ, ЕСТЕСТВЕННО-НАУЧНОЙ, ТУРИСТСКО-
КРАЕВЕДЧЕСКОЙ)

«Юный программист»
наименование программы

Уровень программы: базовый (ознакомительный, базовый углубленный)
Срок реализации (общее количество часов) 34 часа
Возрастная категория: 10-12 лет
Состав группы: _____
Форма обучения: очная (очная, очно-заочная, заочная)
Вид программы: авторская (авторская, модифицированная, адаптированная)
Программа реализуется на основе средств _____ (ПФДО, МЗ, внебюджета)
ID – номер Программы в Навигаторе: _____

Автор-составитель
Родионов Денис Игоревич
педагог дополнительного образования

г.Апшеронск, 20__

Содержание

№	Наименование	Стр.
	Паспорт программы	3
	Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	
1.1.	Пояснительная записка	5
1.2.	Цель и задачи программы	6
1.3.	Содержание программы	11
1.4.	Планируемые результаты	20
	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1.	Календарный учебный график	21
2.2.	Условия реализации программы	21
2.3.	Форматы аттестации	22
2.4.	Оценочные материалы	22
2.5.	Методическое обеспечение программы	24
2.6.	Список литературы	25

Таблица 2

Паспорт программы

Наименование муниципалитета	Муниципальное образование Апшеронский район
Наименование организации	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №4
ID-номер программы в АИС «Навигатор»	
Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист»
Механизм финансирования (ПФДО, муниципальное задание, внебюджет)	
ФИО автора (составителя) программы	Педагог дополнительного образования МБОУ СОШ №4 Родионов Д.И.
Краткое описание программы	«Юный программист»
Форма обучения	Очная
Уровень содержания	Стартовый
Продолжительность освоения (объём)	34 часа
Возрастная категория	10-12
Цель программы	Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение основами программирования
Задачи программы	<i>Образовательные (предметные):</i> • овладеть навыками составления алгоритмов; • овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»; • изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций; • сформировать представление о профессии «программист»; • сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ; • познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки; • сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций. <i>Личностные:</i> • 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. • содействовать повышению привлекательности науки, научнотехнического творчества для подрастающего поколения; <i>Метапредметные:</i> • воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ; • воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе; • формировать умение демонстрировать результаты своей работы. • воспитание нравственно-ответственного отношения к компьютерам и информационным системам; • вызывать интерес и создать положительное эмоциональное отношение
Материально-техническая база	Методическое обеспечение программы включает в себя: • дидактические материалы (интерактивные физминутки, презентации к занятиям, печатная агитационная продукция); • разработки занятий в рамках программы. Материально-техническое обеспечение программы: • Операционная система Windows -XP и выше ; • Интерактивная доска; • Проектор; • On-line версия Scratch 2.0 • Текстовый процессор Word 2007, Word 2010, Word 2013 • Растровый графический редактор Paint • Мультимедиа проигрыватель • Браузер (входит в состав операционных систем или др.) • Программа для просмотра pdf-файлов • Акустические колонки • IBM -совместимые компьютеры с выходом в Internet; • Среда программирования «Scratch» • УМК «Роботландия»; • Программно-методический комплекс "МИР ИНФОРМАТИКИ" • Интегрированная среда «ПервоЛого»;

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

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист» (далее – программа разработана на основе программы Программа разработана на основе Программы курса «Творческие задания в среде программирования Scratch» (Цветкова М.С., Богомолова О.Б. «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы» - М.: Бином, 2015.)

Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

- Законом Российской Федерации от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- с действующими СанПин утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача РФ;
- Краевыми методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, региональный модельный центр дополнительного образования детей Краснодарского края, 2020 год;
- Уставом;
- Положением о порядке разработки, реализации и обновления дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ;
- Положением о проведении промежуточной и итоговой аттестации учащихся по реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ;
- Положением о форме календарного учебного графика;
- Положением об организации и осуществлении образовательной деятельности, регулирующие правила приема, режим занятий, порядок и основания перевода, отчисления и восстановления, порядок оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между МБОУСОШ №4 и родителями.

Направленность программы.

Данная программа имеет техническую направленность.

Программа направлена на

- формирование и развитие творческих способностей обучающихся
- удовлетворение индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном, техническом развитии
- развитие интереса ребенка к информационным технологиям, техническому творчеству и поддержку детей, проявляющих интерес и определенные способности к техническому творчеству и информационным технологиям.

Новизна дополнительной образовательной программы заключается в новом решении проблем дополнительного образования и основана на комплексном подходе к подготовке ребенка к получению дальнейшего образования, развитию технических и интеллектуальных способностей через использование проектной и исследовательской технологий, подготовке личности «новой формации», готового к освоению информационных технологий и языкам программирования

Актуальность программы.

Актуальность программы определяется:

- потребностью общества в специалистах, владеющих профессионально информационными технологиями и языками программирования;
- определением и выбором учащимися дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей;
- более лёгкой адаптацией «во взрослой» жизни;
- запросом со стороны детей и их родителей на программы технического развития школьников, материально-технические условия для реализации которого имеются на базе нашего центра.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что открывает детям путь к творчеству, развивает их технические способности.

Выбраны оптимальные методики развития интеллектуальных способностей через использование информационных систем и изучение визуальных языков программирования. Предполагается развитие ребенка в самых различных направлениях: алгоритмическое мышление, математические способности, художественно-эстетический вкус, образное и пространственное мышление. Все это необходимо современному человеку, чтобы осознать себя гармонично развитой личностью.

Социальная значимость программы

Социальная значимость программы заключается в

- формировании и развитии творческих способностей, обучающихся;
- удовлетворении индивидуальных потребностей, обучающихся в интеллектуальном развитии,
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни;
- выявлении, развитии и поддержке талантливых обучающихся,

- профессиональную ориентацию обучающихся;
- создании и обеспечении необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения;

Реализация программы

Реализация программы направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и/или удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья за рамками основного образования.

Реализация образовательной программы **НЕ** нацелена на достижение предметных результатов освоения основной образовательной программы начального образования, предусмотренных федеральными государственными образовательными стандартами основного общего образования.

Содержание программы способствует развитию интереса ребенка к другим программам технической направленности и позволяет после прохождения курса «Юный программист» пройти обучение по другим программам технической направленности, позволяет выявить одаренных детей и поддержать их дальнейшее развитие.

Программа предполагает **вариативность содержания** и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для отдельных учащихся.

Уровень сложности - стартовый, предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

№	Уровень	Наименование программы	Возраст учащихся (лет)	Продолжительность занятий (ак. час)	Периодичность занятий	Часов по модулю в год	Всего часов по модулю
1	Стартовый	«Юный программист»	10-12	1	1	34	34

Возраст учащихся с особенностями приема.

Возраст детей, участвующих в освоении данной дополнительной общеобразовательной программы 10-12 лет; условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие по заявлению от родителей.

Условия формирования групп: допускается разница в возрасте 1 года.

Планируемые результаты реализации программы личностные результаты учащихся:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к самообразованию;
- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;
- мотивация детей к познанию, творчеству, труду;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности.

• метапредметные результаты учащихся:

- формирование умения самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха своей деятельности;
- формирование умения излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения, готовность слушать собеседника и вести диалог.

• предметные результаты учащихся:

- формирование умений и навыков программирования и применение их в практической деятельности в разных направлениях;
- владение способом оценки собственной деятельности с анализом допущенных ошибок и способов их исправления;
- владеет способом создания алгоритмической конструкции по образцу, по собственному замыслу;
- развитие интереса к обучению, владение здоровьесберегающими технологиями.

Учащийся знает:

- что такое алгоритм;
- что такое «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- что такое проект и алгоритм его разработки;
- знает, что такое разработка проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Учащийся умеет:

- составлять алгоритм
- составлять основные алгоритмические конструкции в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch» - производить отладку основных алгоритмических конструкций в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;

- составлять и планировать проект и разрабатывать алгоритм его разработки в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;
- умеет разрабатывать интерактивные истории, интерактивные игры, мультфильмы, интерактивные презентации в интегрированной среде ПервоЛого, на визуальном языке «Scratch».
- умеет самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде.

Отличительная особенность программы.

Отличительная особенность данной дополнительной общеобразовательной программы заключается в том, что она составлена в соответствии с современными нормативными правовыми актами и государственными программными документами по дополнительному образованию, требованиями новых методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ и с учетом задач, сформулированных Федеральными государственными образовательными стандартами нового поколения.

Продолжительность образовательного процесса

Продолжительность образовательного процесса 1 год обучения -34 часа.

Психологическая готовность, уровень готовности учащихся к освоению образовательной программы определяется по результатам педагогического наблюдения при наборе и в ходе обучения.

Форма организации занятий

Форма организации занятий: групповые, индивидуально-групповые, индивидуальные.

Наполняемость групп обучения - от 12 до 15 человек (учитываются возможности комфортной работы каждого ребенка в условиях данного компьютерного класса);

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим инструкциям.

Для обеспечения двигательной активности на занятиях используются подвижные игры, физминутки, пальчиковая гимнастика.

В практике работы по программе используются формы занятий: самостоятельная работа, практическая работа, мини-проект, проект.

Режим занятий

1 раза в неделю по 1 учебным часам;

Форма организации деятельности детей на занятии:

- фронтальная - подача учебного материала всей группе детей;
- индивидуальная - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи учащимся при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

- групповая - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению задания.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы. Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение основами программирования.

Задачи программы:

Образовательные:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- 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.
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения.

Воспитательные:

- воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.
- воспитание нравственно-ответственного отношения к

компьютерам и информационным системам;

- вызвать интерес и создать положительное эмоциональное отношение детей к вычислительной технике.
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой;
- воспитывать уверенность в своих силах;
- воспитывать доброжелательность, уважение к труду, внимательное отношение к товарищам и старшим.

1.3. Содержание программы

5 класс

Рассматриваемые вопросы: алгоритм, свойства алгоритмов, способы записи алгоритмов, команды и исполнители, Scratch - возможности и примеры проектов, интерфейс и главное меню Scratch, сцена, объекты (спрайты), свойства объектов, методы и события, программа, команды и блоки, программные единицы: процедуры и скрипты. линейный алгоритм, система координат на сцене Scratch, основные блоки, цикл в природе, циклические алгоритмы, цикл «Повторить n раз», цикл «Всегда», библиотека костюмов и сцен Scratch, анимация формы, компьютерная графика, графические форматы и т. д. Запись звука, форматы звуковых файлов, озвучивание проектов Scratch, сообщество Scratch, регистрация на сайте, публикация проектов Scratch, использование заимствованных кодов и объектов.

6 класс

Планирование курса построено по принципу межпредметной интеграции с ИКТ, то есть параллельно развиваются творческая работа и информационные технологии.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 5 КЛАСС

1 ЧАС В НЕДЕЛЮ, 34 ЧАСА В ГОД

№	тема	Элементы содержания	Планируемые результаты	Формируемые УУД	Кол-во часов	дата	
						план	фактически
1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	ТБ на уроках информатики. Программа Скретч: интерфейс, спрайты, рабочее поле, фоны.	Предметные: - формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных; - формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.	Регулятивные <i>Обучающийся научится:</i> - целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную; - самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале; - планировать пути достижения целей; - уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.	1		
2	Знакомство со средой Скретч (продолжение). Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	Поиск спрайтов в сети Интернет. Ипортирование и редактирование спрайтов.	программных средств обработки данных; - формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.	Коммуникативные <i>Обучающийся научится:</i> - устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор;	1		
3	Управление спрайтами: команды <i>идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.</i>	Учимся управлять спрайтами, основные команды.	Метапредметные: - умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.		1		
4	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	Понятие координатной плоскости, координатные оси, точки на плоскости.			1		
5	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда <i>идти в точку</i> с заданными координатами.	Координаты спрайта. Новая команда с координатами			1		
6	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда <i>Плыть в точку</i> с заданными координатами	Новая команда. Создание мини-проекта.			1		

7	Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	Создание мини-проекта	способы решения учебных и познавательных задач; - умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата; - умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;	- аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою позицию не враждебным для оппонентов образом; задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;	1		
8	Понятие цикла. Команда <i>Повторить</i> . Рисование узоров и орнаментов.	Алгоритм, понятие алгоритма. Циклический алгоритм. Новая команда. Рисование по заданному циклу.	собственные возможности ее решения; - умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;	осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь. Познавательные <i>Обучающийся научится:</i>	1		
9	Конструкция <i>всегда</i> . Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда <i>если край, оттолкнуться</i> .	Новые команды. Создание мини-проектов по выбору.	- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;	- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;	1		
10	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда <i>повернуть в направлении</i> . Проект «Полёт самолёта».	Новые команды. Мини-проект.	- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;	- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;	1		
11	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	Работа со спрайтами. Создание анимации по выбору.	- умение формировать и развитие компетентности в области использования	- давать определение понятиям;	1		
12	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	Продолжаем работу с анимацией.		- устанавливать причинно-следственные связи;	1		
13	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение).	Продолжение работы над анимацией.		- осуществлять логическую операцию	1		
14	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок <i>если</i> . Управляемый стрелками спрайт.	Алгоритм с условием. Что такое сенсоры. Учимся управлять стрелками.					

15	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	Создание игры по выбору.	информационно-коммуникационных технологий. Личностные: - формирование ответственного отношения к учению; - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.	установления родовидовых отношений, ограничение понятия; - обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом; - строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.	1		
16	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	Создание игры.			1		
17	Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	Алгоритм условием. Создание проектов условием.			1		
18	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	Создание проектов.			1		
19	Циклы с условием. Проект «Будильник».	Алгоритм: цикл с условием. Создание проекта.			1		
20	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	Управление спрайтами при помощи мыши. Проекты.			1		
21	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки <i>передать сообщение и когда я получу сообщение</i> . Проекты «Лампа» и «Диалог».	Разговор между спрайтами. Новые команды. Создание мини-проектов.			1		
22	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	Доработка уже существующих проектов.			1		
23	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	Что такое датчики. Создание проектов.			1		
24	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	Переменные. Создание переменных. Проект.			1		

25	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	Ввод переменных в проект. Работа с переменными.			1		
26	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	Ввод переменных в проект. Работа с переменными.			1		
27	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	Что такое список. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Мини-проекты.			1		
28	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	Строковые константы и переменные – понятие.			1		
29	Создание игры «Угадай слово».	Создание игры.			1		
30	Создание тестов – с выбором ответа и без.	Создание тестов.			1		
31	Создание проектов по собственному замыслу.	Создание собственных проектов.			3		
32	Демонстрация и защита проектов.	Демонстрация готовых проектов, защита и обсуждение.			1		

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ 6 КЛАСС

1 ЧАС В НЕДЕЛЮ, 34 ЧАСА В ГОД

№	тема	Элементы содержания	Планируемые результаты	Формируемые УУД	Кол-во часов	дата	
						план	фактически
1	Техника безопасности в компьютерном классе. Знакомство со средой программирования Scratch. Введение понятия «алгоритм». Создание простейшей игры «Переодевалки».	Правила поведения в компьютерном классе. Интерфейс скретч. Мини-проект.	Предметные: - формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных; - формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.	Регулятивные <i>Обучающийся научится:</i> - целеполаганию, включая постановку новых целей, преобразование практической задачи в познавательную; - самостоятельно анализировать условия достижения цели на основе учета выделенных учителем ориентиров действия в новом учебном материале; - планировать пути достижения целей; - уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.	1		
2	Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	Координатная плоскость: абцисса, ордината. Управление спрайтами при помощи клавиш.			1		
3	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	Алгоритм с условием, способы общения между спрайтами.			1		
4	Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	Способы движения спрайтов. Циклический алгоритм.			1		
5	Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»	Случайные значения в скретч. Мини-проект.	Метапредметные: - умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;	Коммуникативные <i>Обучающийся научится:</i> - устанавливать и сравнивать разные точки зрения, прежде чем принимать решения и делать выбор; - аргументировать свою точку зрения, спорить и отстаивать свою	1		
6	Работа со сценой. Создание многоуровневой игры.	Что такое сцена в игре. Мини-проект.			1		
7	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	Переменные: тип, имя, значение.			1		

		Функция «подсчет жизней»	- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;	позицию не враждебным для оппонентов образом; задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;			
8	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	Модель: понятие, этапы разработки, виды. Этапы разработки компьютерных игр.	- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;	осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.	1		
9	Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов.	Параллельные и последовательные команды. Работа над проектом.	- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;	Познавательные <i>Обучающийся научится:</i> - создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;	1		
10	Использование эффектов внешности для создания анимации, оживления и украшения игры. Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	Работа над игрой: сюжет, герои, костюмы, раскадровка.	- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;	- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;	1		
11	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	Создание проекта.	- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;	- давать определение понятиям;	1		
12	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	Создание проекта.	- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.	- устанавливать причинно-следственные связи;	1		
13	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	Создание проекта.		- осуществлять логическую операцию установления родовидовых отношений, ограничение понятия;	1		
14	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	Презентация проекта.			1		
15	Работа с Пером	Инструмент перо: функции пера,	Личностные:		1		

		возможности пера.	- формирование ответственного отношения к учению; - формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.	- обобщать понятия — осуществлять логическую операцию перехода от видовых признаков к родовому понятию, от понятия с меньшим объемом к понятию с большим объемом; - строить логическое рассуждение, включающее установление причинно-следственных связей.			
16	Создание «разукрашек»	Работа с инструментом «перо».			1		
17	Создание «рисовалок»	Работа с инструментом «перо».			1		
18	Работа со звуками. Озвучка мультлика.	Озвучка героев, наложение музыки в скретч.			1		
19	Проект «Лабиринт Минотавра»	Создание мини-проекта.			1		
20	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	Создание мини-проекта.			1		
21	Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	Презентация готового проекта.			1		
22	Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора.	Создание формул в скретч, применение формул.			1		
23	Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания	Алгоритм со сложным условием. Создание проекта.			1		
24	Знакомство с законами Архимеда, выделение и описание моделей.	Знакомство с законами Архимеда.			1		
25	Знакомство с законами Ньютона, выделение и описание моделей.	Знакомство с законами Ньютона.			1		
26	Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	Создание мини-проектов.			1		
27	Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	Создание мини-проектов.			1		

28	Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	Презентация готовых проектов.			1		
29	Разработка проекта «футбол»	Работа над новым проектом.			3		
30	Создание проектов по собственному замыслу.	Создание своих проектов.			2		
31	Презентация и защита проектов.	Презентация готовых проектов.			1		

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты учащихся:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, учащихся к самообразованию;
- развитие самостоятельности, личной ответственности за свои поступки;
- мотивация детей к познанию, творчеству, труду;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности;

Метапредметные результаты учащихся:

- формирование умения самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения познавательных задач;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха своей деятельности;
- формирование умения излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения, готовность слушать собеседника и вести диалог;
- предметные результаты учащихся:
 - формирование умений и навыков программирования и применение их в практической деятельности в разных направлениях;
 - формирование умения создавать завершённую модель предмета, объекта на плоскости и в объёме из изученных конструкторов;
 - владение способом оценки собственной деятельности с анализом допущенных ошибок и способов их исправления;
 - владеет способом создания алгоритмической конструкции по образцу, по собственному замыслу;
 - развитие интереса к обучению, владение здоровьесберегающими технологиями при работе с конструкторами.

Учащийся знает:

- что такое алгоритм;
- что такое «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- что такое проект и алгоритмом его разработки;
- знает, что такое разработка проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Учащийся умеет:

- составлять алгоритм
- составлять основные алгоритмические конструкции в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»
- производить отладку основных алгоритмических конструкций в

интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;

- составлять и планировать проект и разрабатывать алгоритм его разработки в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;

- умеет разрабатывать интерактивные истории, интерактивные игры, мультфильмы, интерактивные презентации в интегрированной среде ПервоЛого, на визуальном языке «Scratch».

- умеет самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде.

2. Комплекс организационно-педагогических условий при реализации программы «Юный программист»

2.1. Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 - 14, пункт 8.3, приложение №3)

Начало занятий - 10 сентября.

Окончание занятий - 31 мая.

Всего учебных недель (продолжительность учебного года) - 36 недель.

Объем учебных часов: 34.

Режим работы: 1 раза в неделю по 1 часа.

В процессе прохождения программы педагог проводит

- входящий,
- текущий, промежуточный контроль,
- итоговый контроль (проводится в конце учебного года).

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

- Операционная система Windows -XP и выше ;
- Интерактивная доска;
- Проектор;
- IBM -совместимые компьютеры с выходом в Internet;
- Принтер;
- УМК «Роботландия»;
- Программно-методический комплекс "МИР ИНФОРМАТИКИ"
- Сайт «www/code.org», 1,2 курс;
- Интегрированная среда «ПервоЛого»;
- Среда программирования «Пиктомир»;
- Среда программирования Scratch

Информационное обеспечение: интернет-ресурсы, электронные информационные источники (см. список литературы).

Кадровое обеспечение.

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации.

2.3. Формы аттестации

Формами подведения итогов являются демонстрационные показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

2.4. Оценочные материалы

Результативность обучения по программе определяется в виде наблюдения педагога за выполнением практической работы, оценивание тестовых заданий, и оценивается по системе - «освоено», «не освоено», мониторинга, анализа результатов анкетирования, тестирования, участия обучающихся в викторинах, соревнованиях, конкурсах по информатике (Всероссийском конкурсе КИТ (Компьютеры, информатика, технологии), международном конкурсе Инфознайка), в которых учащиеся принимают участие более 8 лет ежегодно и становятся победителями, анализа результатов опросов, активности обучающихся на занятиях, защиты проектов, выполнения диагностических заданий и задач поискового характера.

Входящий контроль осуществляется в начале учебного года в виде проверки выполнения практической работы.

Текущий контроль осуществляется в середине учебного года в виде тестового задания по пройденным темам.

Итоговый контроль проводится в конце учебного год в виде анализа выполнения проектной работы, просмотра портфолио выполненных работ учащегося, анализа результатов участия в конкурсах.

В ходе мониторинга программы применяются различные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, тесты, практические работы, самостоятельные работы, собеседование.

При подведении итогов также используются: устные опросы, анализ результатов деятельности, контрольные задания, которые проводятся три раза в год (предварительный контроль, промежуточный, итоговый). Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Система оценивания включает в себя следующие показатели:

- сформированность знаний учащихся;
- уровень развития творческой активности;
- уровень культуры общения с компьютером и совершенствование практических навыков;
- уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей;
- уровень воспитанности.
 - Мониторинг результативности освоения учащимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.
 - Мониторинг результативности освоения учащимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.
 - Перечень форм и методик диагностики
 - Показатель
 - Формы и методы диагностики
 - Сформированность знаний учащихся.
 - Карта сформированности знаний, умений и навыков, учащихся по каждому изученному разделу.
 - Контроль при выполнении практической работы по изученным темам.
 - Уровень развития творческой активности
 - Анализ выполнения творческих заданий, упражнений.
 - Анализ активности участия в творческой жизни коллектива.
 - Изучение оригинальности решения поставленных задач.
 - Уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей Анкета для родителей
 - В процессе обучения полученные результаты помогают в дальнейшем, индивидуально подходить к учащимся и составлять личную программу работы для каждого занимающегося, работая вместе с ним в нужном направлении.

Основными видами деятельности в программе являются:

ИНФОРМАЦИОННО-РЕЦЕПТИВНАЯ

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу на компьютере.

РЕПРОДУКТИВНАЯ

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение заданий после показа их выполнения педагогом. Эта деятельность способствует развитию внимания, усидчивости, и сенсомоторики учащихся.

2.5 Методическое обеспечение программы

Методическое обеспечение программы:

- дидактические материалы (интерактивные физминутки, презентации к занятиям, печатная продукция);

- разработки занятий в рамках программы.

Дидактическое обеспечение программы:

- графические наглядные пособия: интерактивные игры

- разработки занятий в рамках программы;

- картотека видеофизкультминуток;

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей детей, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении самостоятельных работ. Этому способствуют совместные обсуждения выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса.

Важными условиями творческого самовыражения обучающихся выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора.

Обучающимся предоставляется право выбора темы для творческих работ и форм их выполнения.

Использование игровых возможностей компьютера в сочетании с дидактическими возможностями (наглядное представление информации, обеспечение обратной связи между учебной программой и ребенком, широкие возможности поощрения правильных действий, индивидуальный стиль работы и т.д.) позволяет обеспечить более плавный переход к учебной деятельности.

2.6. Список литературы

Список литературы, использованной педагогом в своей работе

1. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», [Текст]: /сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

2. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие [Текст]: / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

3. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов [Текст]: / Ю.В.Пашковская. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

4. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.

5. Сопрунцов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. - М.: Институт новых технологий, 2006. - 136 с.

6. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика: сборник проектов. [Текст]: - М.: Институт новых технологий, 1996. - 75 стр.

7. Базанова Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие к учебнику Информатика: [Текст]: задачник-практикум/ под ред. И.Г. Семакина. - Хабаровск, 2008.

8. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетр. / Л. Истомина. - М. : Слог-пресс-спорт, 1999. - 80 с.: ил.

9. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетр. / Л. Истомина. - М. : Слог-пресс-спорт, 1999. - 63 с.

Список литературы для учащихся

1. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: [Текст]: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В.Пашковская. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

2. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. [Текст]: «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>

3. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.

4. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. [Текст]: М.: Институт новых технологий, 2006

Перечень Интернет-ресурсов и других электронных информационных источников

• официальный сайт Scratch [Электронный ресурс]]. - URL: <http://scratch.mit.edu>

• Учись со Scratch [Электронный ресурс]]. - URL:

<http://setilab.ru/scratch/category/commun>

•Изучаем Scratch [Электронный ресурс]. - URL: <http://scratch.sostradanie.org>

-

•Учебник по Scratch [Электронный ресурс]. -

URL:<http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> -

•Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: http://пролого.рф/pervo_logo_30/.

•Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. - URL: <http://int-edu.ru/logo/>.