

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр профессионального самоопределения детей и подростков»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № _____
«02» ____10____ 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО «Центр
профессионального самоопределения
детей и подростков»
_____ И.В. Мащенко
«02» ____10____ 2025 г.



Техническая направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа

«Программируем в Scratch»

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Кодинцева Лидия Александровна, педагог
дополнительного образования

г. Ярославль, 2025

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	5
3. Содержание программы	6
4. Обеспечение программы	9
5. Мониторинг образовательных и воспитательных результатов	11
6. Библиографический список	14
7. Приложение	15

1. Пояснительная записка

Высокий уровень научно-технического развития страны и мира требует от граждан овладения современными технологическими средствами, наличия культуры пользования информационными и коммуникационными технологиями. Человек должен комфортно и уверенно чувствовать себя в современном мире. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и игры, дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что способствует развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Актуальность. Для этого надо, чтобы ребенок уже на школьной скамье понимал, хотя бы в общих чертах, как этот мир устроен, обладал развитыми цифровыми навыками и определенным типом мышления, позволяющим не только эффективно использовать существующие цифровые технологии, но и стать, при желании, разработчиком этих технологий. Развитие соответствующих способностей на уровне основного общего образования может быть достигнуто, в том числе, в рамках дополнительного, реализуя программу дополнительного образования «Программируем в Scratch».

Программа основана на **нормативно-правовых документах:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся;
- Федеральный закон от 08.08.2024 № 315-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации";
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» от 07 декабря 2018 г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (постановление Правительства от 31 марта 2022 года N 678-р);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 №467);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения дистанционных образовательных технологий по организации дистанционного обучения. Министерство просвещения 31.01.2022;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28;
- План работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Ярославской области и целевые показатели

реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Ярославской области от 20 июля 2022 года;

Направленность программы – техническая.

Уровень программы – ознакомительный.

Новизна заключается в том, что Scratch – интерактивная среда, где результаты действий учащихся визуализированы, что делает работу с программой увлекательной, интересной и понятной для данной возрастной категории детей. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, 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.

Особенности реализации программы Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программируем в Scratch» построена на обучении в процессе практики. Кроме того, в процессе обучения ребята получают возможность дорабатывать идеи друг друга как индивидуально, так и сообща. Проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся, дает возможность рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем окружающей действительности в совместной деятельности обучающихся.

Цель программы: сформировать интерес к компьютерным технологиям посредством изучения основ программирования в обучающей среде Scratch.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с пользовательским интерфейсом обучающей среды Scratch;
- научить созданию программ в среде Scratch;
- обучить навыкам алгоритмизации задачи, освоение основных этапов решения задачи;
- обучить навыкам программирования игр, тестирования несложных программ;

Развивающие:

- развивать творческое воображение, техническое и образное мышление, мотивацию к дальнейшему изучению компьютерных технологий;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитательные:

- воспитывать потребность в самопознании и саморазвитии, желание работать в команде;
- формировать мотивацию к творческому труду, к созданию конечного результата;

В основу программы положены научные **принципы** организации педагогического процесса:

- системность;
- дифференциация;
- доступность, познавательность и наглядность;
- психологическая комфортность.

Возраст обучающихся - 10-14 лет. **Условия набора** в объединение: принимаются все желающие. **Наполняемость** в группах составляет не менее 7- 15 человек одного возраста.

Срок реализации программы – 1 год. **Режим занятий:** 1 раз в неделю по 1 учебному часу. Всего 36 часов в год.

Результаты обучения

Обучающиеся будут

знать:

- об пользовательском интерфейсе обучающей среды Scratch;
- как создавать программы в среде Scratch;
- о новых алгоритмах и исполнителях; о сценарном плане;
- о программном коде для игр и составляющих его командах.

уметь:

- запускать среду программирования Скретч offline;
- выбирать спрайты и фоны из библиотек среды программирования Скретч;
- создавать и редактировать свои спрайты и фоны в графическом редакторе;
- разрабатывать сценарные планы и создавать на их основе анимации.

Результаты развития. Обучающиеся разовьют творческое воображение, техническое и образное мышление, а также умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Результаты воспитания. У Обучающихся появится потребность в самопознании и саморазвитии, опыт работы в команде; сформируется мотивация к творческому труду, к созданию конечного результата.

Реализация воспитательных мероприятий даст возможность обучающимся расширить знания о государственных праздниках, памятных датах России, о примерах исполнения гражданского и патриотического долга, о личной и общественной безопасности.

Форма итоговой аттестации обучающихся – тест и викторина.

2. Учебный план

№ п/п	Разделы	Всего часов	В том числе		Формы контроля/ аттестации
			Теория	Практика	
	Вводное занятие	1	1	-	
	I. «Первые шаги в мире Скретч»	29	12	17	
1.	Компьютер и Интернет	1	1	-	Практ. работа
2.	Знакомство с графическим редактором Скретч	4	2	2	Практ. работа
3.	Создание мультимедийной открытки	3	1	2	Проект
4.	Как думают и говорят спрайты	4	2	2	Опрос
5.	Планирование последовательности действий	3	1	2	Практ. работа
6.	Компьютерная игра – своими руками	5	2	3	Практ. работа
7.	Интерактивный плакат	2	1	1	Практ. работа
8.	Взаимодействие объектов	3	1	2	Практ. работа
9.	Движение и рисование. Инструмент Перо	3	1	2	Практ. работа
10.	Презентация проектов.	1	-	1	Практ. работа
	II. Воспитательные мероприятия	6	4	2	Опрос
	Итого	36			

3. Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с программой. Инструктаж по охране труда. Пожарная техника безопасности. Правила работы и поведения в компьютерном классе.

Практика. Тренинг знакомства. Входная диагностика.

1. Первые шаги в мире Скретч»

2. Компьютер и Интернет.

Теория. Основные устройства компьютера. Исполнители. Команды. Программы.

Скретч – среда программирования. Режимы работы в среде Скретч. Запуск среды программирования Скретч (offline).

Знакомство с интерфейсом программы. Группы команд. Блок – графическое изображение команды в Скретч. Кнопки СТАРТ и СТОП. Фон и костюм. Библиотека фонов и костюмов.

Практика. Создание первой анимации по образцу. Просмотр Видеоурока 1. Выбор фона. Выбор спрайта. Простая анимация движения спрайта «Запускаем котика в космос». Команды «Плыть ... в случайное положение» (группа ДВИЖЕНИЕ), «Следующий костюм» (группа ВНЕШНИЙ ВИД), «Когда флажок нажат» (группа СОБЫТИЯ), «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ), «Включить звук» (группа ЗВУК). Файл. Имя файла. Сохранение созданной анимации в личной папке.

3. Знакомство с графическим редактором Скретч

Теория. Графический редактор – компьютерное приложение для создания и редактирования (изменения) изображений на экране компьютера. Растровые и векторные графические редакторы.

Векторное изображение как совокупность линий и фигур. Знакомство с инструментами графического редактора: векторный режим.

Растровое изображение как совокупность разноцветных точек. Знакомство с инструментами графического редактора: растровый режим.

Практика. Создание фона. Редактирование фона.

Редактирование костюма. Центр костюма. Создание костюма.

Команды для смены внешности. Команды «Следующий костюм», «Следующий фон» (группа ВНЕШНИЙ ВИД). Анимация со сменой фонов по заданному сценарному плану. Сохранение созданной анимации в личной папке.

Анимация со сменой костюмов по заданному сценарному плану. Сохранение созданной анимации в личной папке.

4. Создание мультимедийной открытки

Теория. Исследование возможностей изменения костюма.

Команды «Установить размер», «Изменить размер на», «Установить эффект», «Изменить эффект», «Убрать графические эффекты», «Показаться», «Спрятаться» (группа ВНЕШНИЙ ВИД).

Создание мультимедийной открытки.

Проект «Живое имя». Этапы выполнения проекта. Разработка и реализация сценарного плана. Анализ сценарного плана мультимедийной открытки.

Практика. Просмотр видеоурока. 2. Создание мультимедийной открытки по образцу. Создание проекта по заданному сценарному плану. Разработка сценарного плана и создание мультимедийной открытки по собственному замыслу.

5. Как думают и говорят спрайты

Теория. Команды «Говорить», «Сказать», «Думать» (группа ВНЕШНИЙ ВИД). Расширение «ТЕКСТ В РЕЧЬ», команды «Установить язык», «Установить голос»,

«Сказать».

Практика. Проект «Гобо читает стихотворение». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

Команда «Спросить и ждать» (группа СЕНСОРЫ). Планирование последовательности высказываний. Проект «Диалог двух героев». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

6. Планирование последовательности действий

Теория. Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции. Следование.

Практика. Команды «Идти», «Перейти на», «Плыть секунд к», «Повернуться к» (группа ДВИЖЕНИЕ). Изменение скорости передвижения. Команда «Ждать» (группа УПРАВЛЕНИЕ).

Проект «Ожившая история (сказка)». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

7. Компьютерная игра – своими руками

Теория. Управление спрайтом с помощью клавиш (ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО). Событие – сигнал, по которому запускаются определенные скрипты.

Стандартные (системные) события: нажатие на зеленый флажок, клавишу.

Команда «Когда клавиша нажата» (группа СОБЫТИЯ).

Практика. Просмотр Видеоурока 3. Создание игры «Догонит ли кошка мышку?» по образцу. Анализ сценарного плана игры «Догонит ли кошка мышку?».

Разработка сценарного плана аналогичной игры с другими персонажами. Создание игры по разработанному сценарному плану. Сохранение созданной игры в личной папке.

8. Интерактивный плакат

Теория. Команда «Когда спрайт нажат» (группа СОБЫТИЯ).

Анимация спрайта в результате щелчка по нему мышью: спрайт говорит или воспроизводит звук, меняет внешний вид (цвет, размер), исчезает, к спрайту применяется выбранный эффект. Управление перемещением спрайта нажатием клавиш.

Практика. Создание интерактивного плаката «Красная площадь» по образцу. Анализ сценарного плана плаката «Красная площадь».

Разработка сценарного плана интерактивного плаката по собственному замыслу. Поиск информации в сети Интернет. Создание интерактивного плаката по разработанному сценарному плану. Сохранение созданного интерактивного плаката в личной папке.

9. Взаимодействие объектов

Теория. Команды «Передать», «Передать и ждать», «Когда я получу» (группа СОБЫТИЯ). Диалог между спрайтами: после своей реплики спрайт передает сообщение второму спрайту и т.д.

Ветвление. Выбор той или иной последовательности действий в зависимости от выполнения заданного условия. Примеры ситуаций выбора в жизни.

Команды «Если ... то», «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ). Команды «Касается», «Касается цвета», «Цвет касается цвета» (группа СЕНСОРЫ).

Практика. Просмотр видеоурока 4. Взаимодействие двух спрайтов. Обработка касания спрайтов. Создание игры «Берегись голодной акулы!» по образцу.

Анализ сценарного плана игры «Берегись голодной акулы!». Разработка сценарного плана аналогичной игры с другими персонажами. Создание игры по разработанному сценарному плану. Сохранение созданной игры в личной папке.

10. Движение и рисование. Инструмент Перо

Теория. Расширение «Перо». Команды «Стереть все», «Печать», «Опустить перо», «Поднять перо», «Установить для пера цвет», «Изменить (цвет, насыщенность, яркость, прозрачность) пера на», «Установить (цвет, насыщенность, яркость, прозрачность) пера», «Изменить размер пера на», «Установить цвет пера» (группа ПЕРО). Настройка линий при рисовании.

Базовая программа рисования круга. Рисунки «Радужные круги», «Мишень», «Светофор». Композиция из кругов по собственному замыслу. Сохранение созданных рисунков и композиций в личной папке.

Бесконечный цикл. Команда «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ). Команда

«Перейти на (случайное положение, указатель мыши)» (группа ДВИЖЕНИЕ).

Рисунок «Разноцветные линии», «Разноцветный клубок».

Команда «Идти ... шагов» (группа ДВИЖЕНИЕ). Базовая программа рисования линии.

Практика. Композиция из линий по собственному замыслу. Повороты. Команды «Повернуть в направлении», «Повернуть по часовой стрелке», «Повернуть против часовой стрелки» (группа ДВИЖЕНИЕ). Базовая программа рисования квадрата. Рисунки из квадратов и прямоугольников. Сохранение созданных рисунков и композиций в личной папке.

11. Презентация проектов

Теория. Правила презентации.

Практика. Демонстрация проекта-игры, ответы на вопросы, создание ролика «Что я узнал за год».

II. Воспитательные мероприятия

Теория. Тематические занятия: «День знаний», «День отца в России», «1612 год, Ярославль», «Блокада Ленинграда», «Рождение театра». «Главный праздник России – День Победы».

Практика. Подготовка и проведение тематических занятий. Изготовление открытки к Дню Учителя. Викторина. Кроссворд. Просмотр и обсуждение презентаций. Игра.

12. Итоговое занятие

Теория. Подведение итогов. Представление лучших работ обучающихся.

Практика. Викторина. Выходная диагностика.

4. Обеспечение программы

Методическое обеспечение

Программа разработана с учетом психологических особенностей детей школьного возраста. При составлении программы учитывались индивидуальные и возрастные особенности обучающихся, их потенциальные возможности и способности.

Построение занятий предполагается на основе современных педагогических технологий с целью активизации деятельности обучающихся через создание проблемных ситуаций, внедрение индивидуальных и групповых способов обучения, разноуровневые и развивающие задания.

Каждое занятие по темам программы включает теоретическую часть и выполнение практического задания. Теоретические сведения — это повтор пройденного материала, объяснение нового, информация об инструментах и приёмах работы. Теоретический материал по сопровождается показом нового материала на проекторе с использованием

ПК, с объяснением по использованию и применению приёмов работы в среде «Scratch».

Основное место на занятиях отводится практическим работам. Нагрузка во время занятий соответствует силам и возможностям детей, обеспечивая их занятость в течение занятия. Каждое занятие спланировано таким образом, чтобы в конце ребенок видел результаты своего труда. Это необходимо и для того, чтобы проводить постоянный сравнительный анализ работы, важный не только для педагога, но и для детей.

Формы организации занятий Занятия по программе проводятся в группе, с демонстрацией реализованных проектов, возможно проведение занятий со всем составом объединения.

Программой предусмотрены аудиторные занятия.

Возможно проведение внеаудиторных занятий. Внеаудиторные занятия проводятся вне стен образовательной организации. К таким занятиям могут относиться творческие выезды, экскурсии и др.

Для проведения занятий используются разные **формы обучения**: создание изображений по образцу, самостоятельная работа с программой, проектная деятельность, организация творческих мероприятий (выставок, конкурсов).

Программой курса предусмотрены разнообразные **методы обучения**:

а) *объяснительно-иллюстративный* (предъявление обучающимся информации разными способами – зрительным, слуховым, речевым и др.

б) *репродуктивный* (направлен на формирование навыков и умений, то есть умений многократно воспроизвести (репродуцировать) действия.

в) *проблемный* (Перед учениками ставится задача создания проекта на заданную тему, при этом нужно придумать сюжет, разработать рисунки и найти графические инструменты для воплощения задуманного).

г) *исследовательский* (направлен на самостоятельное решение творческих задач. В ходе решения каждой задачи он предполагает проявление одной или нескольких сторон творческой деятельности).

Формами занятий являются:

- беседы и дискуссии;
- игры;
- практические упражнения;
- диагностика;
- проект.

На занятиях по программе «Программируем в Scratch» применяются следующие **педагогические технологии**:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология проектной деятельности;
- технология игровой деятельности;
- технология коллективной творческой деятельности;

Занятия строятся на основе здоровьесберегающих технологий, а именно: минимизация нагрузки на организм и психику ребенка; частая смена видов деятельности; рациональное распределение нагрузки по времени занятия; создание атмосферы сотрудничества; создание благоприятной эмоциональной атмосферы; использование физкультминутки на уроках (гимнастика для зрения, гимнастика для пальцев); хорошие гигиенические условия в кабинете.

Программа ориентирована не только на детей с хорошим здоровьем, но и на детей с ОВЗ. В ней предусмотрены индивидуальные задания пониженной сложности, с более простыми технологиями исполнения. Для обучающихся, быстро справляющимися с

заданиями предполагаются дополнительные упражнения повышенной сложности, требующие расширенного познания в техниках выполнения изделий.

У одаренных детей сформируются знания, умения и навыки, позволяющие в дальнейшем осваивать профессиональные образовательные программы в области информатики, компьютерной графики.

В процессе работы с обучающимися используются следующие методы и приёмы воспитания: беседа, рассказ, просмотр материалов, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, проектная деятельность, поощрение, замечание, метод естественных последствий, традиции коллектива.

Формы воспитательной работы: праздники коллектива, участие в социальных акциях и традиционных мероприятиях МУЦ, досугово-познавательных мероприятиях.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

При дистанционном или электронном обучении в случае болезни ребенка или при домашнем обучении при формировании учебного материала применяются существующие интерактивные материалы по предмету. Для обучающихся создаются простейшие, нужные ресурсы и задания. Сокращается время занятия ребенка дома до 30 минут.

Теоретический материал представляется в кратком (сжатом) виде, где выделена основная суть. Обучающимся предлагаются разные виды заданий для последующей самостоятельной работы дома. В структуру материала входят следующие содержательные компоненты: учебный материал, включая необходимые иллюстрации; инструкции по его освоению; вопросы и тренировочные задания; контрольные задания и пояснения к их выполнению. К учебным материалам добавляются инструкции по работе.

Текущий и итоговый контроль осуществляется также в дистанционной форме через организацию обратной связи с использованием электронной почты, соцсетей.

Задания для учащихся размещаются на сайте образовательной организации, в группах объединения в социальных сетях (ВКонтакте), направляются по электронной почте.

Воспитательная работа невозможна без тесного контакта с родителями. Для педагога дополнительного образования важно установить партнерские отношения с ними, создать атмосферу поддержки и общности интересов, взаимопонимания, сотрудничества и взаимодействия.

Поэтому с родителями проводятся родительские собрания, индивидуальные консультации, в конце года – анкетирование на предмет оценки удовлетворенности результатами образовательной и воспитательной деятельности в объединении.

В течение года педагог беседует с родителями о прошедших занятиях, рассказывает о домашних заданиях, индивидуально информирует о динамике изменения образовательных и личностных характеристик детей.

Материально-техническое обеспечение

При реализации раздела «Первые шаги в мире Scratch» используется компьютерный кабинет в МУЦ Кировского и Ленинского районов, оснащенный всем необходимым для проведения занятий: классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы для хранения пособий и учебных материалов. Кабинет оснащен компьютером учителя, мультимедиапроектором, 12 ПК для обучающихся.

Дидактическое обеспечение:

- карточки с заданиями.
- примеры готовых проектов в среде «Scratch».
- технологические карты.
- раздаточный материал по темам
- инструкции по практическим работам.

Информационное обеспечение:

- видеоролики
- презентации Power Point.

Кадровое обеспечение

Блоки программы ведет педагог дополнительного образования, имеющий педагогическое образование, познания и навыки работы по тематике разделов программы.

5. Мониторинг образовательных и воспитательных результатов

Отслеживание результативности обучения данной программе осуществляется поэтапно в течение всего учебного года. После изучения каждого блока определяется уровень овладения компетенциями, предлагаемые тематикой блока.

Для оценивания уровня сформированности того или иного качества у обучающихся используются следующие методы:

- наблюдение,
- тестирование,
- выполнение практических работ.

Сравнительный анализ в начале и конце деятельности обучающихся позволит оценить эффективность занятий.

Система критериев и показателей мониторинга образовательных результатов разрабатывается на основе проведения психолого-педагогических процедур: диагностики и анализа и интерпретация результатов психолого-педагогического диагностирования обучающихся.

При определении уровня освоения учащимся программы используется 3-х балльная система оценки показателей качества результатов обучения:

- минимальный уровень – 1 балл,
- средний уровень – 2 балла,
- максимальный уровень – 3 балла.

Показатели и критерии оценки представлены в виде таблицы.

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка ребенка		
1.1. Теоретические знания	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	1 балл Ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, умений и навыков, предусмотренных программой.
		2 балла Ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период.
		3 балла Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения (дипломы, грамоты различного уровня)
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	1 балл Ребенок избегает употреблять специальные термины.
		2 балла Ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой.

		3 балла Специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.
2. Практическая подготовка ребенка		
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	1 балл Ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков.
		2 балла Объем усвоенных умений и навыков составляет более ½.
		3 балла Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения.
2.2. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	1 балл В работах проявляется начальный (элементарный) уровень развития креативности. Учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.
		2 балла Работы выполняются на репродуктивном уровне. Ребенок выполняет в основном задания на основе образца.
		3 балла Творческий уровень. Выполняет практические задания с элементами творчества
2.3. Развитие творческого воображения, логического мышления, внимания, памяти	Уровень проявления творческого воображения, логического мышления, внимания, памяти	1 балл Проявления творческого воображения, логического мышления, внимания, памяти практически незаметны.
		2 балла Проявляет творческое воображение, логическое мышления, внимания, памяти в случае, если педагог оказывают соответствующую помощь. Способен к выполнению творческих заданий самостоятельно.
		3 балла Проявляет воображение, логику, внимание, память при выполнении всех творческих заданий.
3. Общеучебные умения и навыки обучающегося		
3.1. Коммуникативные навыки: умение слушать и слышать педагога, находить выход из спорных ситуаций, отвечать за свои поступки в процессе игры	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога, выхода из спорных ситуаций, отвечать за свои поступки в процессе игры	1 балл Ребенок испытывает затруднения при работе и общении, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога.
		2 балла Умеет слушать и выполняет задания, данные педагогом и общаться с другими обучающимися
		3 балла Большую часть заданий выполняет самостоятельно, находит правильные способы общения и выход из спорной ситуации.

Результат оформляется в виде таблицы

Л я	Д Ф.И.	Входной						Промежуточный	Итоговый					
		1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	5	6
1.														
В2.														

Для выявления результатов воспитания используется «Программа наблюдения», характеризующую основные критерии оценки и показатели обучающихся, освоивших дополнительную образовательную программу. На каждого учащегося заполняется «Карта наблюдения». Затем формируется итоговая таблица по группе.

<i>Показатели (оцениваемые параметры)</i>	<i>Критерии</i>	<i>Степень выраженности оцениваемого качества</i>	<i>Кол-во баллов</i>
Организационно-волевые качества: 1. Терпение 2. Воля 3. Самоконтроль	<i>Способность переносить (выдерживать) известные нагрузки в течение определенного времени, преодолевать трудности Способность активно побуждать себя к практическим действиям Умение контролировать свои поступки</i>	- терпения хватает меньше, чем на ½ занятия;	1
		- терпения хватает больше, чем на ½ занятия;	2
		- терпения хватает на все занятие;	3
		- волевые усилия ребенка побуждаются извне;	1
		- иногда — самим ребенком;	2
		- всегда — самим ребенком	3
		- ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне;	1
		- периодически контролирует себя сам;	2
		- постоянно контролирует себя сам	3
II. Личные качества: 1. Самооценка 2. Интерес к занятиям в детском объединении	<i>Способность оценивать себя адекватно реальным достижениям Осознанное участие ребенка в освоении образовательной программы</i>	- завышенная;	1
		- заниженная;	2
		- нормальная	3
		- интерес к занятиям продиктован ребенку извне;	1
		- интерес периодически поддерживается самим ребенком;	2
		- интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно	3

Библиографический список

1. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch- Олимпиаде / А. С. Путина; под ред. В. В. Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 87 с.: ил. – (Школа юного программиста).
2. Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch // Практикум по программированию в среде Scratch / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 144 с.
3. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Лаборатория знаний, 2018. – 192 с.: ил. – (Школа программиста).
4. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника / В. В. Тарапата, Б. В. Прокофьев. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. – (Школа юного программиста).
5. Лаборатория информационных технологий. Программирование игр и анимации в Scratch <http://scratch.aelit.net/>.
6. Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home>.
7. Босова Информатика <https://www.youtube.com/channel/UCTn1twdHTQyFZbVi-4UxNg>
8. Айтигенио – онлайн-школа
<https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHfXmCTK1Ejw>.
9. Официальный сайт проекта Scratch <https://scratch.mit.edu/>.
10. Руководства. <https://scratch.mit.edu/ideas>.

Интернет- ресурсы

1. Видеоурок 1. «Scratch для начинающих. Урок 1».(https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk)
2. Видеоурок 2. «Как сохранить свою Scratch анимацию в файл?» (<https://www.youtube.com/watch?v=QKmiR6BbylE>)
3. Видеоурок 3. «Scratch для начинающих. Урок 3» (<https://www.youtube.com/watch?v=YjkKBuIU5Mo>)
4. Видеоурок 4. «Scratch для начинающих. Урок 4» (<https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA>)

Приложение

Календарный учебный график

№ п/п	Дата	Тема занятия	Всего часов по программе	Формы контроля/ аттестации	Всего часов фактич.
		Модуль 1. «Первые шаги в мире Скретч»	1		
1.		Знакомство с программой. Инструктаж по охране труда. Пр. Входная диагностика	1	Игра	
2.		Тематическое занятие «День знаний». Пр. Просмотр презентации. Викторина.	1	Викторина	
		1. Компьютер и Интернет	1		
3.		Основные устройства компьютера. Пр. Устройство компьютера.	1	Упражнения	
		2. Знакомство с графическим редактором Скретч	4		
4.		Графический редактор. Растровые и векторные графические редакторы. Пр. Создание изображения.	1	Практическая работа	
5.		Знакомство с инструментами графического редактора. Пр. Работа в векторном режиме.	1	Упражнения	
6.		Тематическое занятие «День отца в России». Пр. Изготовление подарков к Дню отца.	1	Практ. задания	
7.		Знакомство с инструментами графического редактора. Пр. Работа в растровом режиме.	1	Упражнения	
8.		Анимация со сменой фонов по заданному плану. Пр. Создание анимации.	1	Практическая работа	
		3. Создание мультимедийной открытки	3		
9.		Тематическое занятие «1612 год, Ярославль». Пр. Виртуальная экскурсия	1	Экскурсия	
10.		Сценарный план мультимедийной открытки. Пр. Создание мультимедийной открытки по образцу.	1	Проект	
11.		Проект «Живое имя». Пр. Создание проекта по заданному плану.	1	Проект	
12.		Разработка плана открытки по замыслу. Пр. Создание открытки.	1	Практическая работа	
		4. Как думают и говорят спрайты	4		
13.		Команды «Говорить», «Сказать», «Думать». Пр. Составление простейших алгоритмов.	1	Практическая работа	
14.		Расширение «ТЕКСТ В РЕЧЬ» Пр. «Установить язык», «Установить голос».	1	Практическая работа	
15.		Проект «Читаем стихотворение». Пр. Разработка сценарного плана, создание проекта.	1	Проект	
16.		Команда «Спросить и ждать». Планирование последовательности. Пр. «Диалог двух героев».	1	Проект	
		5. Планирование последовательности действий	3		
17.		Базовые алгоритмические конструкции. Пр. Онлайн-практикум «Классический лабиринт».	1	Практическая работа	

18.	Команды «Идти», «Перейти на», «Плыть секунд к». Пр. Работа с командами.	1	Практическая работа	
19.	Проект «Ожившая история». Пр. Разработка сценарного плана, создание проекта.	1	Проект	
	6. Компьютерная игра – своими руками	5		
20.	Тематическое занятие «Блокада Ленинграда». Пр. Просмотр и обсуждение презентации «872 блокадных дней».	1	Опрос	
21.	Управление спрайтом с помощью клавиш. Пр. Написание определенных скриптов.	1	Практическая работа	
22.	Стандартные события: нажатие на зеленый флажок, клавишу. Пр. Работа со спрайтами.	1	Практическая работа	
23.	Пр. Создание игры «Догонит ли кошка мышку?» по образцу.	1	Практическая работа	
24.	Игры в Scratch. Пр. Написание сценария игры «Догонит ли кошка мышку?».	1	Проект	
25.	Разработка сценарного плана игры с персонажами. Пр. Создание игры по разработанному плану.	1	Проект	
	7. Интерактивный плакат	2		
26.	Команда «Когда спрайт нажат». Пр. Управление перемещением спрайта нажатием клавиш.	1	Упражнение	
27.	Тематическое занятие «Рождение театра». Пр. Виртуальная экскурсия «Ярославль театральный»	1	Экскурсия	
28.	Сценарный план плаката «Красная площадь». Пр. Создание интерактивного плаката «Красная площадь».	1	Практическая работа	
	8. Взаимодействие объектов	3		
29.	Команды «Передать». Пр. Диалог между спрайтами.	1	Практическая работа	
30.	Сценарный план игры «Берегись акулы!». Пр. Создание игры «Берегись акулы!» по образцу.	1	Практическая работа	
31.	Разработка сценарного плана аналогичной игры с другими персонажами. Пр. Создание игры по разработанному сценарному плану.	1	Проект	
	9. Движение и рисование. Инструмент Перо	3		
32.	Расширение «Перо». Пр. Рисунки «Радужные круги», «Мишень».	1	Практическая работа	
33.	Тематическое занятие «Главный праздник России – День Победы». Пр. Викторина.	1	викторина	
34.	Базовая программа рисования круга. Пр. Композиция из кругов по собственному замыслу.	1	Практическая работа	
35.	Базовая программа рисования квадрата. Пр. Рисунки из квадратов и прямоугольников.	1	Практическая работа	
	10. Презентация проектов	1		
36.	Подведение итогов. Представление лучших работ обучающихся. Пр. Викторина. Выходная диагностика.	1	Практическая работа	
ИТОГО		36		