

Управление образования администрации Чайковского городского округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
Центр дополнительного образования
Центр цифрового образования «IT-куб»

Принята на заседании
педагогического совета
от « 31 » августа 2023 г.
протокол № 1



ТВЕРЖДАЮ:

Директор МАУДО ЦДО

И.Р. Андреева

Приказ № 262 от 31.08.2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технической направленности

«Основы алгоритмики и логики»

Возраст учащихся: 7-11 лет

Срок реализации: 1 год

Автор программы:

Лысенко ксения Дмитриевна,
педагог дополнительного
образования МАУДО ЦДО

г. Чайковский, 2023

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

1. Учреждение: МАУДО ЦДО
2. Место дислокации: г. Чайковский, Приморский бульвар 25а, каб.
3. Ф.И.О. педагога:
4. Статус программы: модифицированная
5. Направленность: техническая
6. Образовательная область: программирование
7. По уровню содержания: базовый
8. По форме реализации: групповые
9. По цели обучения: познавательная
10. По уровню освоения: предметно-функциональное обучение
11. Продолжительность освоения: 1 год
12. Количественный состав: 10 -12 человек
13. Возрастной диапазон: 7-11 лет
14. Перечень разделов программы:
 - пояснительная записка;
 - учебно-тематический план;
 - содержание учебного плана;
 - формы аттестации и оценочные материалы;
 - условия реализации программы;
 - список литературы;
 - приложения.

Пояснительная записка

В настоящее время на рынке труда одними из самых востребованных являются инженерные кадры высокого профессиональном уровне, поэтому необходимость популяризации профессии инженера очевидна. Быстро растущая потребность создания роботизированных систем, используемых в экстремальных условиях, на производстве и в быту, предполагает, что даже обычные пользователи должны владеть знаниями в области проектирования, конструирования и программирования всевозможных интеллектуальных механизмов - роботов. Важным условием успешной подготовки инженерно-технических кадров в рамках обозначенной стратегии развития является внедрение инженерно-технического образования в систему дополнительного образования. Исходя из социального заказа родителей и детей, а также образовательных организаций Чайковского городского округа, создана данная программа, учитывающая нормативно-правовые документы:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31 июля 2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Распоряжения Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- 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»;

- «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (СП 2.4.3648-20);

- Устав МАУДО Центра дополнительного образования

- локальными актами, регламентирующими образовательную деятельность Центра цифрового образования детей «IT-куба» МАУДО ЦДО.

Актуальность.

Основы алгоритмизации и программирования являются важной составляющей курса информатики средней школы.

В Федеральном государственном образовательном стандарте основного общего образования (ФГОС ООО) указано, что одной из целей изучения курса информатики является развитие у обучающихся основ алгоритмического мышления. Под способностью алгоритмически мыслить понимается умение решать задачи различного происхождения, требующие составления плана действий для достижения желаемого результата. Для того чтобы записать алгоритм решения задачи, необходим какой-то формальный язык, например, блок-схемы. В программе предполагается рассмотрение основных алгоритмических конструкций: условие, цикл, линейный алгоритм. Также стоит отметить, что основы алгоритмизации в дальнейшем выступают базой для обучения программированию.

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 для детей. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного школьника.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что, изучая программирование в среде Scratch, у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Цель Программы: развитие алгоритмического мышления обучающихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций, а также подготовка к изучению программирования на одном из современных языков.

Задачи Программы.

Образовательные:

- дать представление об этапах решения задачи и о способе алгоритмического подхода к их решению;
- сформировать умение построения различных видов алгоритмов (линейных, условных, циклических) для решения поставленных задач;
- научить использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
- сформировать навыки построения различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач;
- обучить методам работы со структурой алгоритма.

Воспитательные:

- воспитать мотивацию учащихся к изобретательству, созданию собственных программных реализаций;
- привить стремление к получению качественного законченного результата в проектной деятельности;
- прививать информационную культуру: ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов её распространения, избирательного отношения к полученной информации;
- формировать правильное восприятие системы ценностей, принципов, правил информационного общества;
- формировать потребность в самостоятельном приобретении и применении знаний, потребность к постоянному саморазвитию;
- воспитывать социально-значимые качества личности человека: ответственность, коммуникабельность, добросовестность, взаимопомощь, доброжелательность, трудолюбие.

Развивающие:

- способствовать развитию алгоритмического и логического мышления;
- развивать познавательные способности ребенка, память, внимание, пространственное мышление, аккуратность и изобретательность;
- формирование ключевых компетенций проектной и исследовательской деятельности;
- способствовать развитию умения прогнозировать свои действия и

действия других участников группы;

- развивать умения самоконтроля и самокоррекции.

Программа разработана на основе:

- методического пособия «Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «IT-куб». С.Г.Григорьев, М.А.Родионов, И.В.Акимова; Сеть центров цифрового образования детей «IT-куб». Москва, 2021;

- дополнительной общеразвивающей образовательной программы «Основы алгоритмики и логики». Исламова Е.П. МБУ ДО СЮТ города Воткинска, ЦЦО «IT-куб», 2022 г.

Отличительной особенностью Программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

Уровень сложности освоения Программы – базовый.

Возраст обучающихся – 7-11 лет.

Наполняемость групп: 10- 12 человек

Срок реализации программы: 1 год, 36 учебных недель, 144 часа

Режим занятий групп - 2 раза в неделю по 2 часа, 4 часа в неделю.

Программа состоит из разделов:

- Знакомство со средой Scratch.
- Линейные алгоритмы.
- Работа с переменными.
- Условные алгоритмы.
- Циклические алгоритмы.
- Работа со списками.
- Создание подпрограмм.
- Самостоятельная работа.

Форма занятий: групповая.

Форма обучения: очная

Формы организации учебного процесса:

Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. При проведении занятий используются следующие формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров наученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий;

Методы обучения: словесные, наглядные, игровые, практические.

Педагогические технологии: педагогика сотрудничества, проектные технологии.

Ожидаемые результаты обучения

Личностные результаты:

- любопытность;
- настойчивость при достижении целей;
- самостоятельность суждений, нестандартность мышления;
- умение оценивать свою деятельность и результаты деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение ставить цель;
- умение составлять алгоритм достижения целей;
- умение осуществлять поиск информации, в том числе, с использованием средства информационных и коммуникационных технологий;
- умение организовать свою работу в сотрудничестве с педагогом и сверстниками;

Предметные результаты: В результате освоения программы обучающийся научится:

- правилам безопасной работы;
- обрабатывать графическую информацию в графическом редакторе;
- создавать алгоритмы в среде Scratch;

- работать с различными видами алгоритмов (линейные, условные, циклические) для решения поставленных задач.

Способы определения результативности

Педагогическое наблюдение, педагогический анализ результатов решения задач с использованием автоматизированной системы контроля знаний, результаты участия в интеллектуальных конкурсах всероссийского уровня.

Виды контроля: входной, промежуточный, итоговый.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-ый год обучения, 4 часа в неделю, 144 часа в год

№	Разделы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство со средой Scratch	24	12	12	
1.1	Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Первичное знакомство со средой программирования Scratch.	2	1	1	Беседа, тестирование
1.2	Изучение основных элементов интерфейса среды Scratch.	2	1	1	Практическая работа
1.3	Приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном, составление простых скриптов из различных блоков	4	2	2	Лабораторная работа № 1
1.4	Взаимодействие между объектами в Scratch.	4	2	2	Практическая работа
1.5	Координаты и движение в среде Scratch.	4	2	2	Практическая работа
1.6	Знакомство с графическим редактором среды Scratch	4	2	2	Лабораторная работа №2
1.7	Звук и музыка в анимации	4	2	2	Практическая работа

2	Линейные алгоритмы	16	8	8	
2.1	Основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch	8	4	4	Лабораторная работа №3
2.2	Создание простейшей анимации	4	2	2	Практическая работа
2.3	Решение задач на составление линейных алгоритмов	4	2	2	Лабораторная работа №4
3	Работа с переменными	20	10	10	
3.1	Основные приёмы добавления переменных в среде Scratch	8	4	4	Лабораторная работа №5
3.2	Использование основных блоков для работы с переменными.	4	2	2	Лабораторная работа №6
3.3	Основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch	8	4	4	Практическая работа
4	Условные алгоритмы	24	10	14	
4.1	Ознакомление с понятием «условный алгоритм».	6	2	4	Лабораторная работа №7
4.2	Основные приёмы составления условных алгоритмов в среде Scratch	8	4	4	Практическая работа
4.3	Использование основных блоков для составления условных алгоритмов в среде Scratch	6	2	4	Лабораторная работа №8
4.4	Условие и сенсоры в среде Scratch.	4	2	2	Практическая работа
5	Промежуточная аттестация	4	-	4	Контрольная работа
6	Циклические алгоритмы	16	8	8	

6.1	Ознакомление с понятием «циклический алгоритм»	4	2	2	Лабораторная работа №9
6.2	Основные приёмы составления циклических алгоритмов в среде Scratch	4	2	2	Лабораторная работа №10
6.3	Использование основных блоков для составления циклических алгоритмов в среде Scratch	8	4	4	Лабораторная работа №11
7	Работа со списками	12	6	6	
7.1	Ознакомление с понятием «список» в среде Scratch.	4	2	2	Лабораторная работа №12
7.2	Создание списка, работа с блоками по обработке списков	4	2	2	Практическая работа
7.3	Основные приёмы составления программ по работе со списками в среде Scratch	4	2	2	Лабораторная работа №13
8	Создание подпрограмм	12	6	6	
8.1	Ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch.	4	2	2	Лабораторная работа №14
8.2	«Другие блоки», создание блока, параметры блока	8	4	4	Практическая работа
9	Контрольная работа	4	-	4	Контрольная работа
10	Самостоятельная работа	8	-	8	Практическая работа
11	Презентация работ	4	-	4	Подведение итогов
	Итого	144	60	84	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство со средой Scratch (24 часа)

1.1. Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Первичное знакомство со средой программирования Scratch (2 часа)

Теория: Беседа о технике безопасной работы и поведении в кабинете и учреждении. Вводный и первичный инструктаж на рабочем месте для обучающихся. Знакомство со средой программирования Scratch. (1 час)

Практика: Правила работы с программой. Входной контроль знаний на начало учебного года. Тестирование (1 час)

1.2. Изучение основных элементов интерфейса среды Scratch (2 часа)
Теория: Описание среды Scratch (1 час)

Практика: Ознакомление со средой Scratch, изучение основных инструментов среды. Практическая работа (1 час)

1.3. Приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном, составление простых скриптов из различных блоков (4 часа)

Теория: Работа со спрайтами и их костюмами. Принцип написания скриптов (2 часа)

Практика: Анимация со сменой костюмов, фонов. Лабораторная работа №1 (2 часа)

1.4. Взаимодействие между объектами в Scratch (4 часа) Теория: Работа с диалогами (2 часа)

Практика: Анимация со сменой костюмов. Использование диалога между спрайтами. Практическая работа (2 часа)

1.5. Координаты и движение в среде Scratch (4 часа)

Теория: Понятие координат. Расчет координат. Команды управления движением (2 часа)

Практика: Написание различных сценариев движения исполнителя. Движение по вертикали и горизонтали. Поворот исполнителя. Практическая работа (2 часа)

1.6. Знакомство с графическим редактором среды Scratch (4 часа) Теория: Знакомство с графическим редактором среды Scratch (2 часа)

Практика: Ознакомление со средой Scratch, ознакомление с графическим редактором, изучение блоков по работе с костюмами спрайтов, изучение блоков по работе с фонами. Лабораторная работа № 2 (2 часа)

1.7. Звук и музыка в анимации (4 часа)

Теория: Виды звуковых файлов. Команды работы со звуком. Изменение параметров звуковых файлов (2 часа)

Практика: Работа со звуками в среде Scratch. Добавление новых звуков. Создание своего звука. Управление громкостью звуков. Практическая работа (2 часа)

Раздел 2. Линейные алгоритмы (16 часов)

2.1. Основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch (8 часов)
Теория: Понятие линейного алгоритма. Блок схема линейного алгоритма. Способы записи алгоритмов (4 часа)

Практика: Ознакомление с построением и выполнением линейных алгоритмов, работа с основными блоками в среде Scratch. Лабораторная работа № 3 (4 часа)

2.2. Создание простейшей анимации (4 часа)

Теория: Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма. Основы разработки сценария сюжета (2 часа)

Практика: Творческая работа по созданию комикса. Использование команд для смены костюма. Создание новых костюмов исполнителя. Практическая работа (2 часа)

2.3. Решение задач на составление линейных алгоритмов (4 часа)

Теория: Понятие линейного алгоритма. Блок схема линейного алгоритма. Способы записи алгоритмов (2 часа)

Практика: Ознакомление с построением и выполнением линейных алгоритмов, работа с основными блоками в среде Scratch. Лабораторная работа № 4 (2 часа)

Раздел 3 . Работа с переменными (20 часов)

3.1. Основные приёмы добавления переменных в среде Scratch (8 часов)

Теория: Понятие переменной. Виды переменных (4 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с переменными в среде Scratch. Лабораторная работа №5 (4 часа)

3.2. Использование основных блоков для работы с переменными. (4 часа)

Теория: Понятие переменной. Виды переменных (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с переменными в среде Scratch. Лабораторная работа №6 (2 часа)

3.3. Основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch (8 часов)

Теория: Использование переменных для создания игр. Разработка плана игры позаданной теме. Создание программного кода для спрайтов (4 часа)

Практика: Практическая работа по созданию игры с применением переменных. Хранение счетчика действий в переменной. Практическая работа (4 часа)

Раздел 4 . Условные алгоритмы (24 часа)

4.1. Ознакомление с понятием «условный алгоритм». (6 часов)

Теория: Понятие условного алгоритма. Виды условных алгоритмов на примерах (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с условными алгоритмами в среде Scratch. Лабораторная работа №7 (4 часа)

4.2. Основные приёмы составления условных алгоритмов в среде Scratch (8 часов)

Теория: Принцип условных алгоритмов и работа с ними. Приемы составления (4 часа)

Практика: Написание скриптов с ветвлением различной сложности. Вложенные ветвления. Использование условных алгоритмов. Практическая работа (4 часа)

4.3. Использование основных блоков для составления условных алгоритмов в среде Scratch (6 часов)

Теория: Понятие условного алгоритма. Виды условных алгоритмов на примерах (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с условными алгоритмами в среде Scratch. Лабораторная работа №8 (4 часа)

4.4. Условие и сенсоры в среде Scratch (4 часа)

Теория: Условные операторы. Варианты ветвления программ. Виды сенсоров. Взаимодействие сенсоров и условных операторов (2 часа)

Практика: Написание скриптов с ветвлением различной сложности. Практическая работа (2 часа)

Раздел 5. Промежуточная аттестация (4 часа)

Практика: Проверка полученных навыков по темам «Линейные алгоритмы», «Условные алгоритмы». Решение задач (4 часа)

Раздел 6. Циклические алгоритмы (16 часов)

6.1. Ознакомление с понятием «циклический алгоритм» (4 часа)

Теория: Понятие циклического алгоритма. Блок схемы циклов с примерами (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с циклическими алгоритмами в среде Scratch. Лабораторная работа №9 (2 часа)

6.2. Основные приёмы составления циклических алгоритмов в среде Scratch (4 часа)

Теория: Понятие циклического алгоритма. Блок схемы циклов с примерами (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с циклическими алгоритмами в среде Scratch. Лабораторная работа №10 (2 часа)

6.3. Использование основных блоков для составления циклических алгоритмов в среде Scratch (8 часов)

Теория: Понятие циклического алгоритма. Блок схемы циклов с примерами (4 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы с циклическими алгоритмами в среде Scratch. Лабораторная работа №11. (4 часа)

Раздел 7. Работа со списками (12 часов)

7.1. Ознакомление с понятием «список» в среде Scratch. (4 часа) Теория: Что такое списки в среде Scratch (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы со списками в среде Scratch.

Лабораторная работа №12 (2 часа)

7.2. Создание списка, работа с блоками по обработке списков (4 часа) Теория: Для чего нужны списки. Создание и работа со списками (2 часа)

Практика: Практическая работа по созданию проекта с использованием списков. Практическая работа (2 часа)

7.3. Основные приёмы составления программ по работе со списками в среде Scratch (4 часа)

Теория: Команды управления списками. Доступ к элементам списка. Нумерационные списки (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами работы со списками в среде Scratch. Последовательный доступ к элементам списка. Поиск элемента в списке. Лабораторная работа №13 (2 часа)

Раздел 8. Создание подпрограмм (12 часов)

8.1. Ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch. (4 часа)

Теория: Понятие подпрограммы (2 часа)

Практика: Ознакомление с основами создания блоков-подпрограмм в среде Scratch. Лабораторная работа №14 (2 часа)

8.2. Раздел «Другие блоки», создание блока, параметры блока (8 часов) Теория: Использование «других блоков» их практическая значимость (4 часа)

Практика: Создание блоков, их применение, параметры. Практическая работа (4 часа)

Раздел 9. Контрольная работа (4 часа)

Практика: Проверка полученных навыков по темам «Циклические алгоритмы», «Работа со списками». Решение задач (4 часа)

Раздел 10. Самостоятельная работа (8 часов)

Практика: Самостоятельная работа в среде Scratch. Применение полученных

знаний и умений. (8 часов)

Раздел 11. Презентация работ (4 часа)

Практика: Презентация работ, анализ и подведение итогов курса (4 часа)

Формы аттестации и оценочные материалы

В ходе реализации программы осуществляются следующие виды контроля – входной, текущий контроль по итогам изучения отдельного раздела, промежуточная аттестация в середине учебного года, итоговая аттестация по окончании учебного года и целой программы.

В начале учебного года осуществляется входной контроль.

Форма проведения: собеседование в виде диалога, позволяющее оценить уровень заинтересованности и притязаний ребенка к данному виду деятельности.

В течение учебного года проводится текущий контроль, который позволяет определить степень усвоения учащимися учебного материала, их готовность к восприятию нового. Формы аттестации (контроля) – педагогическое наблюдение, опрос, беседа, анализ практических творческих работ.

Промежуточная аттестация проводится ежегодно по итогам каждого полугодия. Формы аттестации (контроля) – контрольная работа.

По окончании изучения раздела осуществляется итоговый контроль предметных, метапредметных и личностных результатов. Он проводится в форме: контрольные, самостоятельные и практические работы, тестирование, презентация работ.

Контрольно-измерительные материалы Программы включают в себя материалы для проведения входного промежуточного и итогового контроля; критерии оценки деятельности обучающихся, которые размещены в приложение 1.

Результаты по итогам проведения контроля фиксируются в сводных таблицах приложение 2.

Условия реализации Программы

Кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования со средним профессиональным или высшим образованием, соответствующим направленности (профилю) Программы.

Материально-техническое обеспечение для реализации Программы:

- ноутбук — рабочее место преподавателя;
- рабочее место обучающегося;
- веб-камера; манипулятор «мышь»;

- интерактивная панель;
- маркерная доска;

Информационно-телекоммуникационные сети:

- сеть Интернет.

Методическое обеспечение Программы включает в себя рекомендованное поурочное планирование занятий, рекомендованное содержание и форму планируемых занятий, для каждого раздела Программы подготовлены лабораторные работы с необходимым теоретическим материалом, заданиями и указанием к их выполнению. Также имеются дидактические материалы общей направленности, которые можно использовать при подготовке педагога и обучающихся к занятиям, при выполнении лабораторных работ.

Данные методические материалы описаны в методических рекомендациях

«Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «IT-куб»: методическое пособие / С.Г.Григорьев, М.А.Родионов, И.В.Акимова; Сеть центров цифрового образования детей «IT-куб».- Москва, 2021.

В конце методического пособия представлены примеры конспектов уроков на различные темы.

При реализации Программы используются методические пособия, дидактические материалы, материалы на электронных носителях; инструкции по работе (в электронном виде), книга для учителя (в электронном виде, видео ролики по теме занятий).

Список литературы для педагога

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. – 61 с.
2. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
3. Свейгарт, Эл. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! [Электронный ресурс] / Эл. Свейгарт. – М.: Эксмо, 2017.
4. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Список литературы для обучающихся.

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch

Инструкция по проведению входного контроля.

Дата проведения: перед обучением по Программе

Цель: определить исходные знания обучающихся, их готовность к данному виду деятельности.

Форма проведения: собеседование в виде диалога, позволяющее оценить уровень заинтересованности и притязаний ребенка к данному виду деятельности.

Инструкция: обучающиеся отвечают на вопросы педагога. Педагог методом наблюдения оценивает знания и притязания ребенка к данному виду творчества и определяет уровень: высокий, средний, низкий. За каждый правильный ответ-1 балл. Максимальное количество баллов – 6 баллов.

Баллы суммируются и определяется

уровень. Высокий уровень: 6-5 баллов

Средний уровень: 4-3 баллов Низкий уровень: 2 и менее баллов. Результаты заносятся в таблицу. Вопросы для обучающихся:

1. Любишь смотреть мультфильмы?
2. Любишь играть в компьютерные игры?
3. Знаешь, как создаются мультфильмы и компьютерные игры?
4. Хочешь научиться создавать компьютерные игры?
5. Любишь решать интересные логические задачи?
6. Умеешь работать на компьютере? Что умеешь делать?

№	Фамилия, имя обучающегося	Количество баллов	Уровень

Промежуточная аттестация

Форма проведения: контрольная работа.

Инструкция: обучающиеся решают задания контрольной работы. За каждый правильный ответ-1 балл. Максимальное количество баллов – 5

баллов. Баллы суммируются и выводится уровень освоения Программы.

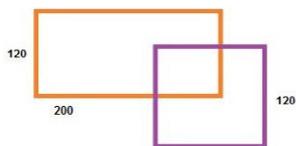
Высокий уровень: 5 - 4 баллов. Средний уровень: 4-3 баллов. Низкий уровень: 2 и менее баллов. Результаты заносятся в таблицу.

	ФИ обучающегося	Вопрос №1	Вопрос №2	Вопрос №3	Вопрос №4	Вопрос №5	Количество правильных ответов	Уровень

Контрольная работа

по темам «Линейные алгоритмы», «Условные алгоритмы»

1. Написать в среде Scratch следующую программу: Пройти 200 шагов, повернуть на 90 градусов по часовой стрелке, пройти ещё 100 шагов.
2. Написать в среде Scratch следующую программу: Пройти 100 шагов, повернуть против часовой стрелки на 90 градусов, пройти 50 шагов.
3. Написать в среде Scratch программу, изображающую следующую фигуру



4. Написать в среде Scratch программу, изображающую следующую фигуру



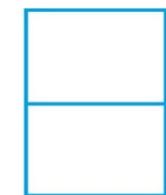
5. Написать в среде Scratch программу, изображающую символику «Олимпийские кольца»



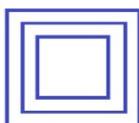
Контрольная работа

по темам «Циклические алгоритмы», «Работа со списками»

1. Написать в среде Scratch программу, изображающую следующую фигуру



2. Написать в среде Scratch программу, изображающую следующую фигуру



3. Написать в среде Scratch программу, изображающую рисунок



4. Написать в среде Scratch программу: В списке хранятся данные о температуре в городе N за 12 месяцев. Выведите температуру с марта по сентябрь.
5. Написать в среде Scratch программу: В списке хранятся данные о температуре в городе N за 12 месяцев. Выведите максимальную температуру за год.

Итоговый контроль

Дата проведения: после обучения по Программе.

Цель: проверить знания обучающихся после прохождения Программы

Форма проведения: тест.

Инструкция: обучающиеся отвечают на вопросы теста. За каждый

правильный ответ - 1 балл. Максимальное количество баллов – 10 баллов.

Баллы суммируются и выводится уровень освоения Программы. Высокий уровень: 10-9 баллов. Средний уровень: 8-7 баллов. Низкий уровень: 6 и менее баллов. Результаты заносятся в таблицу.

№	Ф.И. обучающегося	№1	№2	№3	№4	№5	№6	№7	№8	№9	№10	Кол-во правильных ответов	Уровень

Итоговый тест.

Вопрос 1.

Как переводится с английского название программы?

Варианты ответов:

- Царапка
- Котёнок
- Лисёнок

Вопрос 2

Для чего предназначена программа Скретч?

Варианты ответов:

- Для программирования в режиме конструктора
- Для рисования мультиков
- Для написания сайтов

Вопрос 3

Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

Варианты ответов:

- Движение
- Внешность
- Фигуры
- Контроль
- Сенсоры
- Картинки

Вопрос 4

Что такое спрайт?

Варианты ответов:

- Объект программы
- Напиток
- Загадочное существо

Вопрос 5

Что такое скрипт?

Варианты ответов:

- Звуки в программе
- Программа, по которой действует герой
- Отдельные действия спрайта

Вопрос 6

Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звукавпрограмму?

Варианты ответов:

- Нет
- Да
- Да, предварительно записав её через микрофон

Вопрос 7

Можно ли рисовать спрайт самим?

Варианты ответов:

- Да
- Нет

Вопрос 8

Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

Варианты ответов:

- Да
- Нет

Вопрос 9

Есть ли в Скретч графический редактор?

Варианты ответов:

- Нет
- Да

Вопрос 10

Зачем спрайту нужны костюмы?

Варианты ответов:

- Для красоты
- Чтоб не замёрзнуть
- Для создания анимации

Контроль метапредметных и личностных результатов обучения

Цель: определение метапредметных и личностных результатов обучения.

Форма проведения: выполнение самостоятельной работы.

Выполнение самостоятельной работы позволяет обеспечить условия для развития у обучающихся навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Дата проведения: май

Инструкция: Выполнить самостоятельную работу на выбранную тему.

Возможные темы самостоятельной работы для обучающихся:

1. Сказка «Колобок».
2. Сказка «Репка».
3. Сказка «Курочка ряба».
4. Мультфильм (тема на выбор).
5. Игра с элементами сказки «Репка», «Колобок».

6. Разработка игры (тема на выбор).
7. Викторина (тема на выбор).

Контроль личностных результатов

Форма контроля: *практическая работа.*

Общие критерии оценки личностных результатов:

- самостоятельное решение выхода из сложной ситуации;
- умение контролировать собственные чувства и эмоции;
- умение принять ситуацию поражения.

Критерии оценки: 2 – соответствует критерию; 1 – соответствует частично; 0 – не соответствует.

Уровни освоения программы: «В» – высокий уровень – 8-10 баллов; «С» – средний уровень – 4-7 баллов; «Н» – низкий уровень – 1-3 баллов.

Контроль метапредметных результатов

Форма контроля: *практическая работа.*

Общие критерии оценки метапредметных результатов:

- самостоятельное решение поставленной задачи;
- умение анализировать свою деятельность;
- умение доводить начатое дело до конца;
- применение коммуникативных навыков.

Критерии оценки: 2 – соответствует критерию; 1 – соответствует частично; 0 – не соответствует.

Уровни освоения программы: «В» – высокий уровень – 8-10 баллов; «С» – средний уровень – 4-7 баллов; «Н» – низкий уровень – 1 - 3 баллов.

Анкета Лускановой Н.Г.
«Изучение уровня учебной мотивации учащихся»

Анкета № 1

«Изучение мотивации учащихся при выборе направления деятельности»

Ф.И. (возраст)

-
- Что привело тебя в объединение? (Отметь, пожалуйста, знаком «+»)
1. совет друга, его рассказы об объединении;
 2. по объявлениям в средствах массовой информации;
 3. по рекламным листовкам на информационных стендах;
 4. по рекламе педагога;
 5. посоветовали родители;
 6. хотелось научиться чему-нибудь, чтобы меня уважали в объединении и дома;
 7. случайность;
 8. интерес к делу, которым теперь занимаюсь в объединении;
 9. желание чем-нибудь заняться в свободное время;
 10. желание найти друга;
 11. другие причины (пожалуйста, укажи их)
-
-

Анкета №2. «Определения уровня мотивации посещения учащимся объединения»

1. Тебе нравится в объединении? (подчеркни нужное)
- нравится; не очень; не нравится.
2. Ты всегда с радостью идешь на занятия объединения, или тебе хочется остаться дома?
- иду с радостью;
- бывает по-разному;
- чаще хочется оставаться дома.
3. Если бы педагог сказал, что завтра на занятия не обязательно приходить всем детям, тебе можно остаться дома, ты пошел бы на занятия или остался дома?
- пошел на занятия;
- не знаю;
- остался бы дома.
4. Тебе нравится, когда у вас отменяют занятия?
- не нравится;
- бывает по-разному;
- нравится.
5. Ты хотел бы, чтобы в объединении проводились только праздники, а обучающих занятий не было бы?²⁵

- не хотел бы;
- не знаю;
- хотел бы.

6. Ты часто рассказываешь о занятиях в объединении родителям?

- часто;
- редко;
- не рассказываю.

7. У тебя в объединении много друзей?

- много;
- мало;
- нет друзей.

8. Тебе нравятся ребята в вашем объединении?

- нравятся;
- не очень;
- не нравятся.

9. Ты хотел бы, чтоб тебе не задавали домашних заданий?

- не хотел бы;
- не знаю;
- хотел бы.

10. Ты хотел бы, чтобы у тебя был менее строгий педагог?

- не хотел бы;
- точно не знаю;
- хотел бы.

Дата заполнения _____

В модифицированную анкету Лускановой Н.Г. «Изучение уровня учебной мотивации учащихся» включено 10 вопросов, отражающих отношение детей к коллективу и обучению. Вопросы анкеты построены по закрытому типу и предполагают выбор одного из трех вариантов ответов. При этом ответ, свидетельствующий о положительном отношении к коллективу и предпочтению учебных ситуаций, оценивается в 3 балла. Нейтральный ответ – 1 балл. Ответ, позволяющий судить об отрицательном отношении ребенка к посещению коллектива, оценивается в 0 баллов.

На основании ответов учащихся, может быть отнесен к одному из пяти уровней мотивации посещения объединения:

1. Высокая мотивация посещения объединения, учебная активность – 25-30 баллов.

2. Нормальная мотивация посещения коллектива – 20-24 балла.

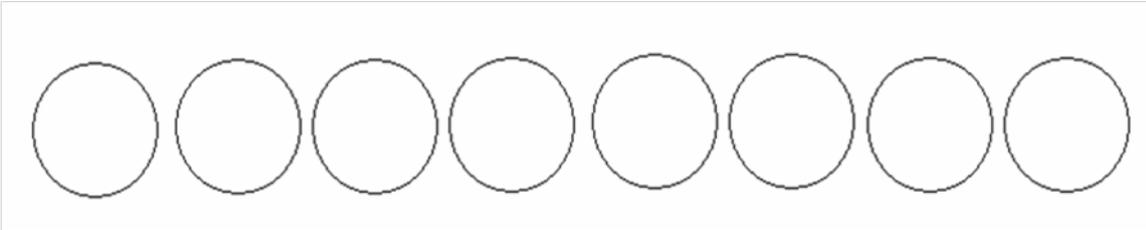
3. Положительное отношение к посещению занятий, но коллектив привлекает больше внеучебными сторонами – 15-19 баллов.

4. Низкая мотивация посещения коллектива – 10-14 баллов.

5. Негативное отношение к коллективу, дезадаптация – менее 10 баллов.

**Методика определения эмоциональной самооценки личности
по А.В. Захарову**

Инструкция: Представь, что изображенный на рисунке ряд кружков – это люди.
Укажи, где находишься ты.



Ключ:

Нормой для ребенка является указание на третий- четвертый круг слева. В этом случае ребенок адекватно воспринимает особенности своего «Я- образа», осознает свою ценность и принимает себя.

При указании на первый круг имеет завышенную самооценку.

При указании на круги далее пятого заниженную самооценку.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 77149040033756655705267332764720921695141568810

Владелец Андреева Ирина Рифатовна

Действителен с 12.03.2024 по 12.03.2025