

Государственное автономное нетиповое образовательное
учреждение Свердловской области «Дворец молодёжи»
Детский технопарк «Кванториум г. Первоуральск»

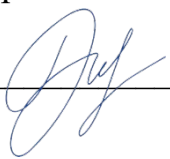
Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 3 от 27.03.2025 г.

Утверждена директором ГАНОУ СО
«Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ № 420-д от 27.03.2025 г.

Рабочая программа
первого года обучения
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности
«3A ScratchY»
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 56 часов
Стартовый уровень

СОГЛАСОВАНО:

Начальник детского технопарка
«Кванториум г. Первоуральск»
А.А. Сафонова
«05» марта 2025 г.



Авторы-составители:
Керцман Евгений Дмитриевич,
Екимов Александр
Владимирович
педагоги дополнительного
образования
Н.А. Тонкова, методист

Екатеринбург
2025 г.

1.1. Пояснительная записка

Программа «ЗА ScratchУ» направлена на подготовку творческой, технически грамотной, гармонично развитой личности, обладающей логическим мышлением, способной анализировать и решать задачи в области информационных технологий, решать ситуационные кейсовые задания.

Данная среда программирования предоставляет возможность создания анимации, игр, мультфильмов. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Начальный уровень программирования настолько прост и доступен, что «ЗА ScratchУ» рассматривается в качестве средства обучения не только старших, но и младших обучающихся.

Направленность рабочей программы: техническую

Актуальность программы заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, все это делает программу «ЗА ScratchУ» практически значимой для современных детей, что дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, которые будут способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Отличительная особенность программы «ЗА ScratchУ» в том, что на занятиях обучающиеся познакомятся с теоретическими аспектами и синтаксисом языка, а также обучатся практическим навыкам программирования в среде Scratch. Занятия начинаются с практического знакомства со средой программирования Scratch, далее идет непосредственное изучение синтаксических блоков конструкций языка и отработка навыков применения элементов программирования при решении задач и создании игр.

Каждая новая тема завершается практическими задачами, способствующими овладению методики программирования и изучению языка Scratch.

Адресат общеразвивающей программы: дети в возрасте 7–10 лет, мотивированных к обучению и интересующихся компьютерными играми или информационными технологиями.

Количество обучающихся в группе 12 человек.

Форма занятий: групповые.

Состав групп постоянный.

Место проведения занятий: детский технопарк «Кванториум г. Первоуральск», г. Первоуральск, ул. Ленина 18Б.

Возрастные особенности группы:

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности детей 7-10 лет, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Дети данной возрастной категории начинают действительно осознанно относиться к учению, проявлять активный интерес к познанию. В 7-8 лет ведущий тип деятельности – игра. В 9–10 лет ведущий тип деятельности - рефлексия – аналитическое сравнение и оценка своих действий и высказываний с действиями и высказываниями своих сверстников или других людей. Детство 7–8 лет созревание психических и физиологических структур головного мозга. Становление готовности к систематическому учебному труду. Стремление к гармонии в отношениях со сверстниками и взрослыми, диалоговому контакту с ними. Превосходство над ребенком со стороны взрослого или сверстника приводят его к ощущениям собственной неполноценности. Управление эмоциями и активностью детей осуществляется через создание ситуации успеха.

Дисциплинарные способы воздействия на ребенка блокируют процессы его личностного развития. Учение и обучение – обеспечивают ведущую роль в умственном развитии детей. В работе с данной возрастной группой главная

функция педагога сводится к гармонизации всех видов отношений ребенка в процессе его умственного развития, или учение и обучение в условиях гармоничных отношений. Так достигается полнота психофизиологического развития в период детства. 9–10 лет – предподростковый период. Накопление ребёнком физических и духовных сил. Стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Возраст, который является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственных отношений к жизни. Благоприятный возраст для развития способностей к рефлексии. Высокая потребность в признании своей личности взрослыми, стремление к получению от них оценки своих возможностей.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность и продолжительность занятий определяется рабочей программой.

Срок освоения общеразвивающей программы: определяется содержанием программы и составляет 56 академических часов.

Форма обучения: очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Объём общеразвивающей программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы: 56 академических часов.

По уровню освоения программа общеразвивающая, ***одноуровневая*** (стартовый уровень). Она обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки. Зачисление детей на программу обучения производится без предварительного отбора (свободный набор).

Стартовый уровень предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных

знаний и языка, гарантированно обеспечивает трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления общеразвивающей программы.

1.2. Цель и задачи рабочей программы

Цель программы: обучить детей основам программирования в среде Scratch, сформировать навыки создания алгоритмов и разработки проектов.

Задачи: обучающие, развивающие и воспитательные.

Обучающие:

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

Развивающие:

- способствовать применению обучающимся полученных знаний;
- способствовать формированию графических умений и навыков, предпосылок алгоритмического уровня мышления, структурирования своей деятельности;
- способствовать развитию трудовых умений и навыков.

Воспитательные:

- способствовать развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся
- способствовать воспитанию социально-активной личности, формировать навык умения работать в коллективе, доводить начатое дело до конца, работать внимательно, сосредоточенно;

- способствовать формированию навыков аккуратной работы с компьютерным оборудованием;
- способствовать развитию целеустремлённости, организованности.

2.1. Учебный (тематический) план.

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Противодействие коррупции. Знакомство со средой программирования Scratch основные инструменты, спрайты, блоки и фоны для сцены.	2	1	1	Беседа, опрос Практическая работа
2	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	2	1	1	Практическая работа
3	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	2	1	1	Практическая работа
4	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	2	1	1	Практическая работа
5	Создание проекта «Кругосветное путешествие Капитана Врунгеля». Команда плыть в точку с заданными координатами.	2	1	1	Беседа, опрос Практическая работа
6	Понятие цикла. Команда повторить. Рисование узоров и орнаментов.	2	1	1	Практическая работа
7	Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2	1	1	Практическая работа
8	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта».	2	1	1	Практическая работа
9	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	2	1	1	Беседа, опрос Практическая работа
10	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	2	1	1	Практическая работа
11	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	2	1	1	Практическая работа
12	Создание коллекции игр: «Лабиринт»,	2	1	1	Беседа, опрос

	«Кружащийся котёнок».				Практическая работа
13	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	2	1	1	Практическая работа
14	Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	2	1	1	Практическая работа
15	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	2	1	1	Практическая работа
16	Циклы с условием. Проект «Будильник».	2	1	1	Практическая работа
17	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	2	1	1	Практическая работа
18	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать «сообщение» и когда я получу «сообщение». Проекты «Лампа» и «Диалог».	2	1	1	Беседа, опрос Практическая работа
19	Доработка проектов «Капитан Врунгель», «Лабиринт».	2	1	1	Практическая работа
20	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	2	1	1	Практическая работа
21	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	2	1	1	Практическая работа
22	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	2	1	1	Практическая работа
23	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание игры «Фабрика пончиков»	6	5	1	Практическая работа
24	Создание проектов по собственному замыслу	6	5	1	Практическая работа
Итого:		56	32	24	

2.2. Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Противодействие коррупции. Знакомство со средой программирования Scratch основные инструменты, спрайты, блоки и фоны для сцены.

Теория. Обсуждение правил поведения в компьютерном классе. Инструктаж по ПЖБ, ЭБ, ПК и безопасный интернет. Коррупция как фактор, угрожающий национальной безопасности. Актуальность проблемы противодействия коррупции.

Практика. Знакомство со средой программирования Scratch основные инструменты, спрайты, блоки, и фоны для сцены.

Тема 2. Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.

Теория. Изучение возможностей среды программирования по управлению персонажем, предметами. Операции встроенного редактора. Создание и редактирование спрайтов.

Практика. Научим Кота бегать прыгать и идти. А также рисовать. Нарисуйте треугольник, кораблик, домик, забор.

Тема 3. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Мини -проект открытка «Подводный мир».

Теория. Система координат. Перемещение спрайтов в заданные координаты Основные понятия, изучаемые на занятии. А как же сделать так, чтобы спрайт летел по диагонали? Например, направо и вверх? Что же такое эти координаты? Всё очень просто. Координата X отвечает за перемещение спрайта вправо и влево. Аналогично и с координатой Y.

Практика. Создание программы с перемещением спрайта в заданные координаты, дополнить другими обитателями подводных глубин, используя библиотеку персонажей; изменить размер одной или нескольких рыбок; изменить внешний вид одного или нескольких персонажей, взятых из библиотеки.

Тема 4. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Внешность спрайтов.

Теория. Продемонстрировать анимированные движения в Scratch при помощи шагов и поворотов. Эффекты трансформации спрайтов.

Практика. Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации. Создать сюжет, встреча двух персонажей (спрайтов) с диалогом.

Тема 5. Создание проекта «Кругосветное путешествие Капитана Врунгеля». Команда плыть в точку с заданными координатами.

Теория. Самостоятельно создать графические изображения в среде Scratch, используя предоставленный инструментарий.

Практика. Определение координат спрайта. Ориентация по координатам. Написание скриптов для данного проекта с применением изученных команд.

Тема 6. Понятие цикла. Команда повторить. Рисование узоров и орнаментов.

Теория. Использовать графические примитивы редактора векторной графики; собрать скрипты, переменные. Длина, Ширина, Лепесток. Изменяйте начальные значения переменных и посмотрите, как будет меняться орнамент.

Практика. Изменяйте начальный размер и цвет пера, величину уменьшения переменной Длина. Изменяйте величину изменения оттенка пера. Измените блок рисования дуги с использованием блока.

Тема 7. Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.

Теория. Создать управление маленьким автомобилем по гоночной трассе с применением графического редактора.

Практика. Написать скрипт. Увеличить скорость автомобиля и ускорить торможение.

Тема 8. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта».

Теория. Применения циклов в скриптах. Виды циклов. Создать собственный спрайт в графическом редакторе. Написать скрипт.

Практика. Скрипт бесконечного движения. Скрипт движения с заданным количеством повторений.

Тема 9. Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».

Теория. Операции сравнения. Логические операции.

Практика. Вывод переменных с контролем их величин.

Тема 10. Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Теория. Знакомство с группой команд условных операторов. Предыдущий проект был интерактивным мультфильмом. Мы могли управлять одним из персонажей. Теперь давайте сделаем мультфильм без управления персонажами.

Практика. Программа перемещения спрайтов.

Тема 11. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.

Теория. Основные конструкции программной среды, используемые для написания программ исполнителем с применением циклов.

Практика. Составлять и отлаживать программный код; использовать конструкции программной среды для создания линейных, разветвленных и циклических алгоритмов; организовывать параллельные вычисления.

Тема 12. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».

Теория. Знакомство с командами ветвления в Scratch. Сенсоры. Блок «если». Выполнение скриптов с ветвлением. Вложенные команды ветвления.

Практика. Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов.

Тема 13. Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

Теория. Сенсоры. Блок «если». Выполнение скриптов с ветвлением. Вложенные команды ветвления.

Практика. Соберите скрипты и протестируйте работу.

Тема 14. Составные условия. Проекты «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».

Теория. Запуск спрайтов с помощью клавиатуры. Запуск спрайтов

с помощью мыши. Передача сигналов. Датчики.

Практика. Соберите скрипты и протестируйте работу.

Тема 15. Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

Теория. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт Составные условия. Циклы с условием. Датчик случайных чисел.

Практика. Соберите скрипты и протестируйте работу.

Тема 16. Циклы с условием. Проект «Будильник».

Теория. Многократное повторение команд как организация цикла. Особенности использования цикла в программе. Упрощение программы путём сокращения количества команд при переходе от линейных алгоритмов к циклическим.

Практика. Написание и отладка программ с применением конструкции цикл в цикле.

Тема 17. Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».

Теория. Анимация. Этапы создания проекта. Смена костюмов.

Практика. Собрать скрипт для шляпы, платье, брюки, ботинки и футболка. Разместить спрайт на сцене.

Тема 18. Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».

Теория. Запуск спрайтов с помощью клавиатуры. Запуск спрайтов с помощью мыши. Передача сигналов. Датчики.

Практика. Соберите скрипты и протестируйте работу.

Тема 19. Доработка проектов «Капитан Врунгель», «Лабиринт».

Теория. Технология параллельного программирования. Анимация с рисованием.

Практика. Составлять и отлаживать программный код.

Тема 20. Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».

Теория. определять эффективный способ решения поставленной задачи; находить параллельности в выполняемых действиях и программировать их с помощью нескольких исполнителей; планировать последовательность событий для заданного проекта.

Практика. Создание линейных, разветвленных и циклических алгоритмов.

Тема 21. Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».

Теория. Управление событиями. Передача сообщений исполнителям для выполнения определенной последовательности команд. Передача управления между различными типами исполнителей. Переменные. Типы переменных. Рычажки.

Практика. Составлять и отлаживать программный код; использовать конструкции программной среды для создания линейных, разветвленных и циклических алгоритмов.

Тема 22. Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.

Теория. Знакомство с командами ветвления в Scratch. Сенсоры. Блок «если». Выполнение скриптов с ветвлением. Вложенные команды ветвления.

Практика. Составлять и отлаживать программный код; использовать конструкции программной среды для создания линейных, разветвленных и циклических алгоритмов; организовывать последовательность событий программы, передачу управления от одних исполнителей другим.

Тема 23. Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание игры «Фабрика пончиков».

Теория. Создать план появления событий для отражения определенной темы; выбрать иллюстративный материал из встроенной библиотеки; выбрать метод анимации для конкретной задачи; планировать последовательность

событий для создания эффекта анимации по выбранному сценарию.

Практика. Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

Тема 24. Создание проектов по собственному замыслу.

Теория. Придумывать задачи для исполнителей программной среды; выделять ситуации, для описания которых можно использовать линейный алгоритм, алгоритм с ветвлениями, повторениями; определять эффективный способ решения поставленной задачи; находить параллельности в выполняемых действиях и программировать их с помощью нескольких исполнителей; планировать последовательность событий для заданного проекта.

Практика. Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

2.3. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- сформированы теоретические знания и практические навыки в области программирования в среде Scratch;
- освоены навыки выполнения творческих работ на базе Scratch;
- владение основами создания алгоритмов и программирования на языках блочного программирования;
- сформированы знания относительно структуры программирования, терминов, понятий.

Метапредметные результаты:

- освоены навыки организовывать и содержать в порядке своё рабочее место;
- освоены навыки ориентации в своей системе знаний: отличает новое знание от известного;
- освоены навыки эффективной обработки полученной информации:

обучающийся делает выводы в результате работы.

Личностные результаты:

- сформировано понимание ответственного отношения к учению;
- освоен навык доведения до конца начатое дело;
- сформировано понимание необходимости позитивного и гуманного отношения к другому человеку, его мнению, его деятельности;
- усвоены правила индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

3.1. Календарный учебный график.

№ п/ п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1	Октябрь		Групповая/беседа	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Противодействие коррупции. Знакомство со средой программирования Scratch основные инструменты, спрайты, блоки и фоны для сцены.	Беседа, опрос. Практическая работа
2	Октябрь		Групповая/ Индивидуальная	2	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить.	Практическая работа
3	Октябрь		Групповая/ индивидуальная	2	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	Практическая работа
4	Ноябрь		Групповая/ индивидуальная	2	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.	Практическая работа
5	Ноябрь		Групповая/ индивидуальная	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие Капитана Врунгеля». Команда плыть в точку с заданными координатами.	Беседа, опрос. Практическая работа
6	Ноябрь		Групповая/ Индивидуальная	2	Понятие цикла. Команда повторить. Рисование узоров и орнаментов.	Практическая работа
7	Ноябрь		Групповая/ индивидуальная	2	Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	Практическая работа
8	Декабрь		Групповая/	2	Ориентация по	Практическая

			индивидуальная		компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта».	работа
9	Декабрь		Групповая/ индивидуальная	2	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	Беседа, опрос. Практическая работа
10	Декабрь		Групповая/ индивидуальная	2	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	Практическая работа
11	Декабрь		Групповая/ индивидуальная	2	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	Практическая работа
12	Январь		Групповая/ индивидуальная	2	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	Беседа, опрос. Практическая работа
13	Январь		Групповая/ индивидуальная	2	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	Практическая работа
14	Январь		Групповая/ индивидуальная	2	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	Практическая работа
15	Февраль		Групповая/ индивидуальная	2	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	Беседа, опрос. Практическая работа
16	Февраль		Групповая/ индивидуальная	2	Циклы с условием. Проект «Будильник».	Практическая работа
17	Февраль		Групповая/ индивидуальная	2	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	Практическая работа
18	Февраль		Групповая/ индивидуальная	2	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки	Беседа, опрос.

					передать «сообщение» и когда я получу «сообщение». Проекты «Лампа» и «Диалог».	Практическая работа
19	Март		Групповая/ индивидуальная	2	Доработка проектов «Капитан Врунгель», «Лабиринт».	Практическая работа
20	Март		Групповая/ индивидуальная	2	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	Практическая работа
21	Март		Групповая/ индивидуальная	2	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот»	Практическая работа
22	Март		Групповая/ индивидуальная	2	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	Практическая работа
23	Апрель		Групповая/ индивидуальная	2	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание игры «Фабрика пончиков»	Практическая работа
24	Апрель		Групповая/ индивидуальная	2	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание игры «Фабрика пончиков»	Практическая работа
25	Апрель		Групповая/ индивидуальная	2	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Создание игры «Фабрика пончиков»	Практическая работа
24	Май		индивидуальная	2	Создание проектов по собственному замыслу	Практическая работа
	Май		индивидуальная	2	Создание проектов по собственному замыслу	Практическая работа

	Май		индивидуальная	2	Создание проектов по собственному замыслу	Практическая работа
--	-----	--	----------------	---	---	---------------------

3.2. Материально-техническое обеспечение.

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, 1 рабочим местом для преподавателя;
- моноблочное интерактивное устройство;
- МФУ формата А3.

Оборудование:

- Wi-Fi роутер;
- ноутбуки 12 шт;
- проектор с экраном или смарт-панель;
- флипчарт с комплектом листов/маркерная доска;
- цветной принтер.

Расходные материалы:

- whiteboard маркеры;
- бумага А4;
- permanent маркеры;
- бумага для ламинирования.

Информационное обеспечение:

Операционная система Windows 7,8,10; Yandex браузер, приложение Scratch.

3.3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Система контроля знаний и умений обучающиеся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий, отдельных мини-проектов и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающиеся.

Методы выявления метапредметных результатов: анкетирование, тестирование.

Методы выявления личностных результатов: наблюдение, беседа.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по ходу занятия и по результатам выполнения поставленной задачи (Приложение № 1).. Мониторинг достижения обучающимися метапредметных и личностных результатов (Приложение № 2). *Способы проверки уровня освоения тем:* опрос, презентация, оценка работоспособности выполненной программы, наблюдение. По окончании обучения проводится защита финального проекта – максимальное количество баллов - 20. (Приложение № 3).

3.4. Методические материалы

При обучении по программе учитывается возраст обучающихся (7-10 лет) и преобладают игровые формы работы, а также беседы, обсуждения и практические занятия. Для удержания непроизвольного внимания обучающихся предусмотрена частая смена видов деятельности. Образовательный процесс осуществляется в очной форме.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. комбинированный: при создании изображения используются несколько графических техник;
2. словесный – беседа, рассказ, объяснение, пояснение, вопросы;
3. наглядный: использование технических средств;
4. практический:
 - практические задания;
 - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.
 - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно

влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Образовательный процесс строится на следующих *принципах*:

- *Принцип научности*. Его сущность состоит в том, чтобы ребёнок усваивал реальные знания, правильно отражающие действительность, составляющие основу соответствующих научных понятий.

- *Принцип наглядности*. Наглядные образы способствуют правильной организации мыслительной деятельности ребёнка. Наглядность обеспечивает понимание, прочное запоминание.

- *Принцип доступности*, учёта возрастных и индивидуальных особенностей детей в процессе обучения по программе. Предполагает соотнесение содержания, характера и объёма учебного материала с уровнем развития, подготовленности детей. Переходить от лёгкого к трудному, от известного к неизвестному. Но доступность не отождествляется с лёгкостью. Обучение, оставаясь доступным, сопряжено с приложением серьёзных усилий, что приводит к развитию личности.

- *Принцип осознания процесса обучения*. Данный принцип предполагает необходимость развития у ребёнка рефлексивной позиции: как я узнал новое, как думал раньше. Если ребёнок видит свои достижения, это укрепляет в нём веру в собственные возможности, побуждает к новым усилиям. И если ребёнок понимает, в чём и почему он ошибся, что ещё не получается, то он делает первый шаг на пути к самовоспитанию.

- *Принцип воспитывающего обучения*. Обучающая деятельность педагога, как правило, носит воспитывающий характер. Содержание обучения, формы его организации, методы и средства оказывают влияние на формирование личности в целом.

Используются следующие *педагогические технологии*:

- технология группового обучения;
- технология коллективно-взаимного обучения;

- технология работы с аудио- и видеоматериалами.

Формы обучения:

- *фронтальная* – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;
- *коллективная* – это форма сотрудничества, при котором коллектив обучает каждого своего члена и каждый член коллектива активно участвует в обучении своих товарищей по совместной учебной работе;
- *групповая* – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа делится на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;
- *индивидуальная* – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило, данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально, затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Формы организации учебного занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения детьми рабочей программы, в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, мастер-класс, практическое занятие, защита проектов, конкурс, соревнование.

Дидактические материалы:

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач, варианты демонстрационных программ, материалы

по терминологии.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ»;
2. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
6. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Зарегистрировано в Минюсте России 17.12.2021 N 66403);
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648–20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09–3242. «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
10. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 г. № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
11. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
12. Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», утвержденное приказом от 14.05.2020 № 269-д.

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов: учеб. пособие / Д.В. Голиков. — Санкт-Петербург: Изд-во БХВ- Петербург, 2017. — 192 с. - ISBN 978-5-9775-3739-1.
2. Маржи Мажед. Scratch для детей: самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной, С. Таскаевой — Москва: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.- ISBN 978-5-00100-336-6.

Литература, рекомендованная обучающимся:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов: учеб. пособие / Д.В. Голиков. — Санкт-Петербург: Изд-во БХВ- Петербург, 2017. — 192 с. - ISBN 978-5-9775-3739-1.
2. Маржи Мажед. Scratch для детей: самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной, С. Таскаевой — Москва: Изд-во Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.- ISBN 978-5-00100-336-6.

Текущий контроль успеваемости обучающихся

Обучающийся: _____

Группа: _____

Дата: _____

Критерии оценки	Баллы (0-5)	Комментарии
1. Обучающие задачи		
1.1. Знание терминов и понятий Scratch		
1.2. Умение составлять алгоритмы		
1.3. Использование алгоритмических конструкций (циклы, условия, переменные)		
1.4. Создание функционального проекта (игра, мультфильм, история и т.д.)		
2. Развивающие задачи		
2.1. Умение применять знания на практике		
2.2. Творческий подход к решению задач		
2.3. Структурирование своей деятельности (планирование, этапность)		
3. Воспитательные задачи		
3.1. Умение работать в команде		
3.2. Аккуратность в работе с оборудованием и ПО		
3.3. Целеустремлённость и организованность		
Итоговый балл		

Шкала оценки:

0 баллов: Задание не выполнено.

1-2 балла: Задание выполнено с большими ошибками, требуется доработка.

3-4 балла: Задание выполнено с незначительными ошибками.

5 баллов: Задание выполнено полностью и без ошибок.

Итоговая оценка:

25-30 баллов: отлично (высокий уровень освоения программы).

18-24 балла: хорошо (средний уровень освоения программы).

10-17 баллов: удовлетворительно (базовый уровень освоения программы).

Менее 10 баллов: требуется дополнительная работа.

Мониторинг достижения метапредметных и личностных результатов

Категория	Критерии оценки	Форма мониторинга	Оценка (0-5)
Метапредметные результаты			
Познавательные УУД	Анализ задач, применение алгоритмов, работа с информацией	Наблюдение, тесты, проекты	
Регулятивные УУД	Планирование, коррекция ошибок, завершённость задач	Наблюдение, рефлексия	
Коммуникативные УУД	Работа в команде, защита проектов, аргументация	Наблюдение, защита проектов	
Личностные результаты			
Мотивация и интерес	Интерес к программированию, активность на занятиях	Наблюдение, анкетирование	
Личностные качества	Целеустремлённость, аккуратность, умение преодолевать трудности	Наблюдение, самооценка	
Социальная активность	Работа в коллективе, готовность помогать другим	Наблюдение, обратная связь	

Шкала оценки:

0 баллов - Не проявляется.

1-2 балла - Слабо.

3-4 балла - Средне.

5 баллов - Высокий уровень.

Итог:

Высокий уровень: 4-5 баллов.

Средний уровень: 3 балла.

Низкий уровень: 1-2 балла.

Лист оценивания проектных работ обучающихся
(максимум – 20 баллов)

№ п/п	ФИО	Название проекта	Сложность предварительной обработки данных (по шкале от 0	Качество полученных результатов (по шкале от 0 до 4 баллов)	Степень креативного подхода к поставленным задачам (по шкале от 0 до 4	Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 4)	Качество представле ния результатов (по шкале от 0 до 4	Итого