

Муниципальное автономное нетиповое  
образовательное учреждение  
«Центр дополнительного образования»

**Принята**

на заседании педагогического совета  
Протокол № 1 от «30» августа 2024 г.

**Утверждена**

приказом № 73-о от «30» августа 2024 г

**Дополнительная общеразвивающая программа**  
**Программирование в среде Scratch»**  
Направленность программы: техническая  
Возраст обучающихся: 13 – 15 лет  
Срок реализации: 1 год (68 часов)

Автор-составитель: Лихачева Е.А.,  
педагог дополнительного образования

2024/25 уч. год

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Программирование в среде Scratch» разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196.
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 сентября 2020 г. № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 года № 196».
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (далее – СП 2.4.3648-20).
- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. N 816.
- Письмом Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 1 апреля 2015 г. N 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Уставом и соответствующими локальными актами МАОУ ДО «ЦИТ».

**Актуальность программы** «Программирование в среде Scratch» заключается в том, что она дает возможность познакомиться с азами программирования детей 13-14 лет, что в настоящее время - всеобщей компьютеризации, востребовано и отвечает государственной политике в области дополнительного образования.

### **Педагогическая целесообразность**

Обучаясь по программе «Программирование в среде Scratch» обучающиеся в полной мере смогут раскрыть свой творческий потенциал, так как в ней можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты, сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, т.е. мультимедийные технологии. Технология Scratch позволяет, обратившись к миру мультимедиа и программирования, выпустить обучающегося в информационную среду творчества и познавательной деятельности, кроме предметных знаний приобрести качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры.

### **Отличительные особенности**

Отличительной особенностью программы является ориентация на средний школьный возраст обучающихся. Включение в проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки.

Данная Программа является разноуровневой (см. раздел «Особенности организации образовательного процесса»), рассчитана на 1 год.

**Цель программы:** Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями программирования, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач средствами алгоритмического программирования на языке Scratch.

### **Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- сформировать представление о современных информационных технологиях;
- научить соблюдать правила техники безопасности и гигиены при работе на ПК;
- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- обучить навыкам алгоритмизации задачи;
- освоить основные этапы решения задачи;
- обучить навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию творческих способностей в информационно-технической области;
- развивать познавательный интерес школьников;
- развивать творческое воображение, математическое и образное мышление обучающихся.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- воспитывать культуру общения между учащимися;
- воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером;
- воспитывать культуру работы в глобальной сети.

#### **Возраст обучающихся**

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной разноуровневой дополнительной общеразвивающей программы 13-15 лет. Группа может состоять из детей одного возраста или быть разновозрастной.

**Срок реализации программы:** 1 года. На полное усвоение программы требуется 68 часов.

#### **Режим занятий**

Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа с перерывом не менее 10 мин.

#### **Форма проведения занятий**

Аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

#### **Форма обучения**

Очная, очно-заочная, с использованием дистанционных образовательных технологий.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение для обучения по разноуровневой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Программирование в среде Scratch» – свободный.

Состав групп до 15 человек.

Участвовать в реализации данной образовательной программы могут дети с 13 до 15 лет. Принимаются все желающие дети без конкурсного отбора.

Исходя из разноуровневости Программы, ее содержание реализуется по принципу дифференциации в соответствии с базовым уровнем сложности.

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Занятия по Программе включают в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

В период обучения, обучающиеся овладевают следующими знаниями, умениями и способами деятельности:

- знают принципы и структуру Scratch проектов, формы представления и управления информацией в проектах;
- умеют спроектировать, изготовить и разместить в сети или подготовить для иной формы представления Scratch проекты;
- владеют способами работы с изученными программами;
- знают и умеют применять при создании Scratch проектов основные принципы композиции и колористики;
- способны осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке Scratch проектов;
- владеют специальными знаниями и практическими навыками в области программирования в среде Scratch;
- знают принципы и структуру проектов, формы представления и управления информацией в проектах в среде Scratch;
- владеют способами работы с изученными программами и оборудованием в среде Scratch;
- владеют приемами организации и самоорганизации работы по созданию проектов в среде Scratch;
- имеют положительный опыт коллективного сотрудничества при разработке проектов в среде Scratch;
- имеют опыт коллективной разработки и публичной защиты проектов в среде Scratch;
- способны осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке проектов в среде Scratch.

«Базовый уровень» предполагает практическую разработку по схеме. Применяют технические средства и уже знакомые технологии создания мультфильмов и игр. Создают простые проекты со стандартными сценами и спрайтами. Предполагает дополнительное выполнение задач. Обучающиеся отрабатывают на практике основные принципы. Применяют технические средства и уже дополнительные технологии создания мультфильмов и игр. Им предоставляется больше самостоятельности в изготовлении сцен и спрайтов в выстраивании мультфильмов и игр.

На занятиях обучающиеся могут принимать различные роли и различную степень активности от участника-исполнителя до организатора и быть самостоятельным реализатором. При такой организации образовательного процесса в учебной группе обеспечивается разноуровневость и дифференцированный подход.

Реализация данной программы предусматривает различные режимы освоения ее содержания, исходя из индивидуального темпа и объема освоения знаний, умений, компетенций обучающихся. В процессе педагогического наблюдения педагог может определить те или иные формы и режимы для учебной группы в целом либо для отдельных обучающихся. Это могут быть:

- режим, основывающийся на индивидуальном образовательном маршруте /траектории обучающегося, в том числе и интенсивный режим;
- консультационные режимы (в т. ч. заочные и в сети «Интернет»);

- режимы экспертной поддержки, в том числе с привлечением наставника;
- групповые режимы.

При определении уровня сложности освоения Программы обучающимся педагог проводит входной контроль (стартовую оценку), где определяет

- уровень мотивации обучающегося;
- уровень образовательных возможностей и сформированности компетенций по направлению данной программы.

### **Формы и методы работы**

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная и индивидуально-групповая. Занятие включает в себя теоретическую часть, в которой принимает участие вся группа и практическую, где содержатся задания как индивидуальные, так и групповые.

Организация и проведение учебно-творческого и воспитательного процессов строятся с учетом требований СанПинов, возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка, его интересов и возможностей самовыражения. Важно сохранение детского восприятия мира при выполнении учебных задач, поставленных педагогом. В ходе усвоения детьми содержания программы учитываются темп развития специальных умений и навыков, уровень самостоятельности. Тематика занятий подчинена сценарному сюжету создаваемых мультфильмов и игр. Вся образовательная деятельность предполагает творческую основу с использованием игровых ситуаций. Кроме того, это физическая разгрузка и моральное раскрепощение обучающихся. Благодаря этому на занятиях отсутствует однообразие, скука. Повышается творческий интерес к заданиям педагога.

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

- словесный (рассказ, беседа, инструктаж, объяснение, чтение литературных произведений и пр.);
- наглядный (иллюстрация, демонстрация наглядного материала, показ);
- практический (упражнения, учебная практика и пр.);
- проблемное изложение (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- стимулирование и мотивация деятельности и поведения (соревнование, дискуссия, эмоциональное воздействие, поощрение и пр.).

Метод проектов ориентирован на самостоятельную творческую деятельность обучающихся, которая выполняется либо индивидуально, либо группой обучающихся под руководством или с помощью педагога в течение определенного отрезка времени.

Обучение созданию проектов ведется поэтапно. В первый год обучения педагог «ведет» обучающихся по этапам проекта, оказывая значительную помощь, с тем, чтобы обучающиеся освоили логику и технологию создания проектного продукта и смогли на втором году обучения самостоятельно реализовать проект. Учитывая возраст обучающихся, постепенно и дозированно вводится такой прием, как консультирование.

На консультации педагог выступает в роли наставника. Он не дает обучающемуся готовых решений и ответов на вопросы, не указывает, что надо сделать для решения проблемы, а помогает найти наилучшее решение самостоятельно.

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология развивающего обучения;
- личностно-ориентированная технология;
- технология сотрудничества,
- здоровьесберегающие технологии.

### **Воспитательная работа**

Воспитание рассматривается в современной научной литературе как социальное взаимодействие педагога и воспитанника, ориентированное на сознательное овладение детьми

социальным и духовным опытом, формирование у них социально значимых ценностей и социально адекватных приемов поведения.

#### Примерный план воспитательной работы на учебный год

Дата/месяц проведения	Название мероприятия, форма проведения
сентябрь	Беседа об энергосбережении
сентябрь	Всероссийская акция «Вместе, всей семьей» 17 сентября
октябрь	Акция ко Дню учителя 5 октября
октябрь	Беседа о безопасности школьников в сети Интернет
ноябрь	День народного единства 4 ноября
ноябрь	Беседа о безопасности на дорогах
ноябрь	Акция ко Дню матери в России 28 ноября
декабрь	Беседа к Международному дню инвалидов 3 декабря
декабрь	День Конституции Российской Федерации 12 декабря
декабрь	Беседа о безопасности в зимнее время года
январь	Акция ко Дню снятия блокады Ленинграда 27 января
январь	Акция, посвященная году народного искусства и нематериального культурного наследия России
февраль	Беседа ко Дню защитника отечества 23 февраля
февраль	Международный день родного языка 21 февраля
март	Акция к международному женскому дню 8 марта
март	Беседа об экологии и защите окружающей среды
апрель	Акция ко Дню космонавтики 12 апреля
апрель	Беседа о терроризме
май	Акция ко Дню Победы 9 мая
май	Акция к Международному дню семьи 15 мая
май	Беседа о безопасности летом на воде

#### Планируемые результаты

##### Личностные:

- следовать моральным нормам поведения и этическим требованиям нравственных установок и национальных ценностей;
- устойчивый познавательный интерес к новым способам самовыражения;
- адекватное понимания причин успешности/неуспешности творческой деятельности;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственный замысел.

##### Метапредметные:

- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;
- планировать свои действия;
- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач.

##### Предметные:

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно-творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;

- владение специальной терминологией;
- умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;
- владеть здоровьесберегающими технологиями при работе за компьютером;
- владение технологией создания мультфильмов и игр;
- самостоятельно реализовывать творческий замысел в создании проектов.

### **Обучающиеся должны**

#### знать:

- что такое программирование;
- что такое языки программирования;
- этапы создания программы;
- различные виды блоков (движение, внешний вид, звук. Событие, управление, сенсоры, операторы, переменные и др. блоки);
- элементарные способы «оживления», т.е. движения героев на экране;
- синтаксис в языках программирования;
- способы создания мультфильмов;
- способы создания игр;
- алгоритм проектной деятельности;
- правила техники безопасности в компьютерном классе.

#### уметь:

- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- выбирать и запускать программную среду Scratch;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной задачи;
- создавать игры;
- составлять сценарий игры, анимировать героев, озвучивать;
- создавать мультфильмы;
- составлять сценарий к мультфильму, анимировать героев, озвучивать;
- владеть компьютерными технологиями;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм;
- сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

### **Учебно-тематический план**

№	Наименование разделов и тем	В том числе:			Формы контроля и промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1 «Введение в образовательную деятельность»</b>					
1.1	Техника безопасности и организация рабочего места. Демонстрация возможностей.	1	1	-	Собеседование
<b>Раздел 2 «Знакомство со средой программирования «Программирование в среде Scratch»»</b>					
2.1.	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам	3	1	2	Практическая работа
2.2.	Блок-схема. Свойства алгоритмов.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.3	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	2	1	1	Практическая работа



2.4	Команды и блоки. Программные единицы: скрипты.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.5	Линейный алгоритм. Scratch	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.6	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки «Движение», «Перо».	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.7	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Внешность	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.8	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Операторы.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.9	Работа с несколькими спрайтами одновременно.	1	0,5	0,5	Проект
2.10	Система координат на сцене	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.11	Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз».	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.12	Циклические алгоритмы Цикл «Всегда».	1	0,5	0,5	Проект
2.13	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.14	Анимация формы	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.15	Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.16	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.17	Редактирование изображений.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.18	Графические форматы. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	1	0,5	0,5	Практическая работа
2.19	Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок "Сенсоры".	1	0,5	0,5	Беседа. Практическая работа
2.20	Логические «И» и «ИЛИ». Блок «Операторы».	1	0,5	0,5	Беседа. Практическая работа
2.21	Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп.	1	0,5	0,5	Беседа. Практическая работа
2.22	Озвучивание проектов Scratch.	1	0,5	0,5	Беседа. Практическая работа
2.23	Создание презентаций в Scratch.	1	0,5	0,5	Проект
<b>Раздел 3 «Проектная деятельность»</b>					
3.1	Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.	1	0,5	0,5	Беседа. Практическая работа
3.2	Создание и защита проектов. «Компьютерная игра».	4	1	3	Проект
<b>Раздел 4 «Проекты в «Программирование в среде Scratch»</b>					
4.1	Мультфильм	2	1	1	Практическая работа
4.2	Мультфильм	2	1	1	Практическая работа
4.3	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.4	Мультфильм	2	1	1	Практическая работа

4.5	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.6	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.7	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.8	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.9	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.10	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.11	Викторина	2	1	1	Практическая работа
4.12	Мультфильм	2	1	1	Практическая работа
4.13	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.14	Игра	2	1	1	Практическая работа
4.15	Игра	2	1	1	Практическая работа
<b>Раздел 5 «Проектная деятельность»</b>					
5.1	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	6	1	5	Защита проекта
<b>Всего:</b>		<b>68</b>	<b>31</b>	<b>37</b>	

## Содержание

### Раздел 1. Введение в образовательную деятельность (1 час)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год. Демонстрация возможностей при программировании на Scratch.

### Раздел 2. Знакомство со средой программирования «Программирование в среде Scratch» (26 часов)

Теория: Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам. Блок-схема. Свойства алгоритмов. Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты). Команды и блоки. Программные единицы: скрипты. Линейный алгоритм. Работа с несколькими спрайтами одновременно. Система координат на сцене. Циклические алгоритмы. Анимация формы. Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры». Логические «И» и «ИЛИ». Блок «Операторы». Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп. Озвучивание проектов Scratch. Создание презентаций в Scratch.

Практика: Создание простых практических работ по изученному материалу.

### Раздел 3. Проектная деятельность (5 часов)

Теория: Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.

Практика: Создание учащимися проектов: "Театр в Scratch". Создание учащимися проектов. «Компьютерная игра». WEB 2.0. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch.

### Раздел 4. Проекты в «Программирование в среде Scratch» (30 часов)

Теория: План работы: обсуждение проекта, выбор алгоритма, написание программы. Просмотр работ.

Практика: Создание алгоритма. Работа в командах или индивидуальная. Вариант тем игр и мультфильмов могут добавляться новые, актуальные на момент создания.

Темы мультфильмов:

- «Акула и Рыбка»;
- «Пико и Привидение»;
- «Кот и Летучая мышь»;

Темы игр:

- «Лабиринт»;

- «Мышка-норушка»;
- «Ведьма и Волшебник»;
- «Кот-математик»;
- «Космический полёт»;
- «Полёт с ускорением»;
- «Защита арбуза»;
- «Пройди сквозь кактусы»;
- «Вертолёт»;
- «Защита базы»;
- «Платформер»;
- «Лови вкусняшки»;
- «Победитель»;
- «Диверсант»;
- «Ферма»;
- «Битва за День Рождения кота»;
- «Атака зомби»;
- «Танцевальный коврик»;
- «Битва с НЛО»;
- «Собираем яблочки»;
- «Стритрейсинг».

#### Раздел 5. Проектная деятельность (6 часов)

Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch. Подведение итогов учебного года. Показ мультфильмов объединения.

### Методическое обеспечение программы

№	Наименование учебного блока	Методическое обеспечение дополнительной общеразвивающей программы			
		Форма занятия	Используемые приемы и методы	Дидактическое и техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Введение в образовательную деятельность	Беседа, инструктаж	Наглядный, словесный	ноутбук, проектор	собеседование
2	Знакомство со средой программирования «Увлекательный Scratch»	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	компьютерный класс (по количеству обучающихся), проектор	анализ презентации, практическая по созданию собственного проекта, самоанализ
3	Проектная деятельность	Рассказ, объяснение, упражнения, практическая работа	Наглядный, словесный, проблемное изложение, практический	компьютерный класс (по количеству обучающихся), проектор	конкурс на лучшую игру (мультфильм), самоанализ
4	Проекты в «Увлекательный Scratch»	Рассказ, объяснение, практическая работа	Наглядный, словесный, практический	компьютерный класс (по количеству обучающихся), проектор	практическая работа, самоанализ
5	Проектная деятельность	Практическая работа	Проблемное изложение, практический	компьютерный класс (по количеству обучающихся), проектор	анализ проекта, публикация проекта.

## Система оценки результатов освоения программы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по Программе проводятся: входной, текущий и промежуточный контроль.

Входной контроль проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей, обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Входной контроль проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения. Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Оценочные материалы по проведению входного контроля:

Вопросы для собеседования:

- назовите вашу любимую игру?  
- расскажите об этой игре: кто главный герой, какая у него цель, почему эта игра вам нравится?

- вы когда-нибудь вы сами придумали игры?

- назовите последовательность действий в алгоритме «Пойти гулять».

Практическая часть: по алгоритму дети говорят называю последовательность действий (одеться, обуться, выйти из дома, закрыть дверь и т.д.).

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, проекты, презентации.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися разделов или ключевых тем Программы, проводится в декабре (I полугодие) и мае (II полугодие) текущего учебного года.

Формы промежуточной аттестации обучающихся:

I полугодие: Фестиваль проектов.

II полугодие: Показ проектов.

Ведется учет творческой активности и достижений, обучающихся (участие в творческих и конкурсных мероприятиях различного уровня, призовые места и иные достижения).

Проводятся коллективные обсуждения готовых работ обучающихся, в ходе которых осуществляется самооценка (обучающиеся) и экспертная (педагог) оценка работ.

### Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)

№	Наименование показателя	Максимальное число баллов
1	Оригинальность названия	3
2	Соответствие содержания названию	3
3	Эмоциональный эффект	5
4	Использование оригинальных решений	3
5	Дизайн	3
6	Законченность	3
	Итого	20

## Оценочная шкала

Количество баллов	Оценка
16-20	Проектной группе удалось создать замечательный проект, который может претендовать на участие в конкурсах и фестивалях
10-15	Проект очень хороший, но проектной группе есть что исправить
5 - 9	Проект есть, но проектной группе не удалось договориться о концепции или способах его создания
0 - 4	А был ли проект?

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в муниципальном автономном образовательном учреждении дополнительного образования «Центр информационных технологий» муниципального образования Ломоносовский муниципальный район Ленинградской области. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

- предметные знания и умения;
- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;
- личностные результаты.

В рамках каждого критерия педагог самостоятельно определяет максимальное количество возможных баллов по каждому показателю (по 5 в каждом критерии). Для оценивания показателей критерия используется трехуровневая система: 0 – низкий уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень.

Показатель	низкий уровень (0 баллов)	средний уровень (1 балл)	высокий уровень (2 балла)
<b>1. Предметные знания и умения</b>			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой	Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие	Обучающийся выполняет задания на основе образца	Обучающийся выполняет практические задания с

деятельности, оригинальность замысла выполнения задания	практические задания		элементами творчества
Умение осуществлять проектную или учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
<b>2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки</b>			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступить перед аудиторией	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
<b>3. Личностные результаты</b>			
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе
Оценка своих	Не оценивает свои	Оценивает свои	Оценивает свои

поступков	поступки	поступки с подсказкой педагога	поступки, понимает причинно-следственные связи
Культура поведения, дисциплинированность	Не соблюдает дисциплину	Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях	Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность
Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность	Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний	Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности	Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 1).

### **Кадровое обеспечение**

Педагоги дополнительного образования.



## Список литературы

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.
2. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29с: ил.
3. Торгашова Ю. “Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch”. - С.-П.: Питер, 2016.
4. Вудкок Дж., Вордерман К. “Программирование для детей”. - М.: МИФ, 2017.
5. Маржи М. “ Scratch для детей. Самоучитель по программированию”. - М.: МИФ, 2017.
6. Голиков Д. “ Scratch для юных программистов”. - С.П.: БХВ-Петербург, 2017.
7. “Программирование для детей на языке Scratch”. - М.: АСТ, 2017.
8. Пашковская Ю. “Творческие задания в среде Scratch. Рабочая тетрадь для 5–6 классов”. - М.: Бином, 2017
9. Зорина Е.М. “Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем”, - М.: ДМК-Пресс, 2016.
10. Поляков К., Винницкий Ю. “Конструируем роботов на ScratchDuino. Первые шаги”. - М.: Бином, 2016.
11. Ресурсы о программировании на Scratch. URL: <http://scratch4russia.com/store/>. Последняя проверка 13.06.17.
12. Список электронных книг про Scratch URL: <http://scratch4russia.com/альтернативные учебники-scratch>
13. “Математика и программирование для младших классов”. - М.: Интуит, 2017. URL: [http://www.intuit.ru/goods\\_store/ebooks/9931](http://www.intuit.ru/goods_store/ebooks/9931). Последняя проверка 14.06.17
14. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/cratch>.
15. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
16. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch
17. <http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

## Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе

20\_\_ / 20\_\_ учебный год

ФИО педагога дополнительного образования Фамилия Имя Отчество педагога

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Программирование в среде Scratch»

(наименование дополнительной общеразвивающей программы)

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 1 года, Группа \_\_\_\_\_, Год обучения \_\_\_\_\_.

Форма проведения промежуточной аттестации \_\_\_\_\_

Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_

№п/п	Фамилия, имя, учащегося	Образовательные результаты														Всего баллов					
		1. Предметные знания и умения						Всего баллов	2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки					Всего баллов	3. Личностные результаты				Всего баллов		
		соответствие теоретических знаний обучающегося требованиям программы	осмысленность и правильность использования специальной терминологии	соответствие практических умений и навыков программным требованиям	креативность, самостоятельность, оригинальность замысла выполнения задания	специальные умения и навыки	инициативность, социальная активность, самостоятельность		уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией	умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	умение подбирать и работать с источниками информации	выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Всего баллов		ориентация на выполнение морально-нравственных норм		прилежание и трудолюбие	оценка своих поступков		культура поведения, дисциплинированность	мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность
1																					
...																					

Всего аттестовано \_\_\_\_\_ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации\*:

Предметные знания и умения: высокий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; средний уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; низкий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки: высокий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; средний уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; низкий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%;

Личностные результаты: высокий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; средний уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%; низкий уровень \_\_\_\_\_ чел., \_\_\_\_\_%;

Примечания\*\*: зачет прохождения промежуточной аттестации (Фамилия Имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений

\* высокий уровень – от 8 до 10 баллов; средний уровень – от 5 до 7 баллов; низкий уровень – от 1 до 4 баллов

\*\* зачет прохождения промежуточной аттестации (указывается фамилия имя обучающегося) по высоким результатам личностных достижений (наличие призовых мест в муниципальных, региональных, межрегиональных, федеральных и международных конкурсах (соревнованиях, олимпиадах и т.п.), соответствующих изучаемой ДОП). В Протоколе напротив соответствующей фамилии обучающегося по критерию «Предметные знания и умения» ставится высший балл.

**Календарный учебный график  
«Программирование в среде Scratch»**

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата проведения по плану		Дата проведения по факту
			Месяц	Неделя	
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Демонстрация возможностей.	1	Сентябрь	1	
2	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам	1	Сентябрь	1	
3	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам	1	Сентябрь	2	
4	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам	1	Сентябрь	2	
5	Блок-схема. Свойства алгоритмов.	1	Сентябрь	3	
6	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	1	Сентябрь	3	
7	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	1	Сентябрь	4	
8	Команды и блоки. Программные единицы: скрипты.	1	Сентябрь	4	
9	Линейный алгоритм. Scratch	1	Сентябрь	5	
10	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки «Движение», «Перо».	1	Сентябрь	5	
11	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Внешность	1	Октябрь	6	
12	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Операторы.	1	Октябрь	6	
13	Работа с несколькими спрайтами одновременно.	1	Октябрь	7	
14	Система координат на сцене	1	Октябрь	7	
15	Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз».	1	Октябрь	8	
16	Циклические алгоритмы Цикл «Всегда».	1	Октябрь	8	
17	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.	1	Октябрь	9	
18	Анимация формы	1	Октябрь	9	
19	Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора.	1	Ноябрь	10	
20	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	1	Ноябрь	10	
21	Редактирование изображений.	1	Ноябрь	11	
22	Графические форматы. Поиск изображений в	1	Ноябрь	11	

	Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.				
23	Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры».	1	Ноябрь	12	
24	Логические «И» и «ИЛИ». Блок «Операторы».	1	Ноябрь	12	
25	Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп.	1	Декабрь	13	
26	Озвучивание проектов Scratch.	1	Декабрь	13	
27	Создание презентаций в Scratch.	1	Декабрь	14	
28	Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.	1	Декабрь	14	
29	Создание и защита проектов. «Компьютерная игра».	1	Декабрь	15	
30	Создание и защита проектов. «Компьютерная игра».	1	Декабрь	15	
31	Создание и защита проектов. «Компьютерная игра».	1	Декабрь	16	
32	Создание и защита проектов. «Компьютерная игра».	1	Декабрь	16	ПА
33	Мультфильм	1	Январь	17	
34	Мультфильм	1	Январь	17	
35	Мультфильм	1	Январь	18	
36	Мультфильм	1	Январь	18	
37	Игра	1	Январь	19	
38	Игра	1	Январь	19	
39	Мультфильм	1	Февраль	20	
40	Мультфильм	1	Февраль	20	
41	Игра	1	Февраль	21	
42	Игра	1	Февраль	21	
43	Игра	1	Февраль	22	
44	Игра	1	Февраль	22	
45	Игра	1	Февраль	23	
46	Игра	1	Февраль	23	
47	Игра	1	Март	24	
48	Игра	1	Март	24	
49	Игра	1	Март	25	
50	Игра	1	Март	25	
51	Игра	1	Март	26	
52	Игра	1	Март	26	
53	Викторина	1	Март	27	
54	Викторина	1	Март	27	
55	Мультфильм	1	Апрель	28	

56	Мультфильм	1	Апрель	28	
57	Игра	1	Апрель	29	
58	Игра	1	Апрель	29	
59	Игра	1	Апрель	30	
60	Игра	1	Апрель	30	
61	Игра	1	Апрель	31	
62	Игра	1	Апрель	31	
63	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Апрель	32	
64	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Апрель	32	
65	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Май	33	
66	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Май	33	
67	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Май	34	ПА
68	Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch.	1	Май	34	

ПА – промежуточная аттестация  
 I полугодие: Фестиваль проектов,  
 II полугодие: Показ проектов

**Календарный учебный график реализации программы  
«Программирование в среде Scratch»  
на 2024-2025 учебный год**

Год обучения	День занятий	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий в неделю
1 год	Понедельник	2 сентября	май	34 недели	68 часов	2 раза по 1 часу
	Вторник	3 сентября	май			
	Среда	4 сентября	май			
	Четверг	5 сентября	май			
	Пятница	6 сентября	май			

*\*Дата начала и окончания обучения по программе устанавливается и утверждается приказом директора на конкретный учебный год.*

Каникулы: с 30 декабря 2024 г. по 08 января 2025 года включительно (10 календарных дней).

Праздничные и выходные дни:

- День народного единства – 04.11.2024
- Новогодние праздники – 29.12.2024 - 08.01.2025
- День защитника отечества – 23.02.2025 – 24.02.2025
- Международный женский день – 08.03.2025 – 10.03.2025
- Праздник весны и труда – 01.05.2025 – 04.05.2025
- День победы – 09.05.2025-11.05.2025

02.11.2024 – рабочий день

28.12.2024 – рабочий день

Сроки проведения промежуточной аттестации:

І полугодие – 23-28 декабря 2024 года,

ІІ полугодие – 19-30 мая 2025 года.