

**Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования города Ульяновска
«Центр детского творчества»**

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 3
от «26» марта 2025 года

УТВЕРЖДАЮ
Директор ЦДТ
В.В. Лаврешина

от «26» марта 2025 года



**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Юный информатик»**

Возраст обучающихся: 7-13 лет
Срок реализации: 1 год
Уровень программы: стартовый

Разработчик программы:
Ерофеева Наталия Геннадьевна,
педагог дополнительного образования

Ульяновск, 2025

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи программы	11
1.3. Содержание программы.....	12
1.4.Планируемые результаты	16
2. Комплекс организационно-педагогических условий	17
2.1. Календарный учебный график.....	17
2.2. Условия реализации программы	22
2.3. Формы аттестации.....	23
2.4. Оценочные материалы.....	23
2.5. Методические материалы.....	30
2.6. Воспитательный компонент программы	34
3. Список литературы.....	37
3.1. Литература для педагога.....	37
3.2. Литература для учеников	37
3.3. Электронное сопровождение	37

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы – техническая.

Дополнительность программы по отношению к программам общего образования заключается в расширении и углублении знаний предмета информатика, а именно в изучении объектно-ориентированного программирования в среде Scratch.

Уровень реализуемой программы: стартовый.

Уровень освоения программы (по материалам письма Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242) «Содержание и материал программы дополнительного образования детей должны быть организованы по принципу дифференциации в соответствии со следующими уровнями сложности:

Стартовый уровень дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы на стартовом уровне может быть направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся (например, в декоративно-прикладном творчестве), удовлетворение потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового образа жизни, мотивации личности к познанию, творчеству, труду, искусству, на организацию их свободного времени и т.д.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы на данном уровне освоения позволяет обучающимся познакомиться с различными техниками декоративно-прикладного творчества, изобразительного искусства, выявить свои личностные возможности и определить индивидуальную образовательную траекторию, предусматривает достижение высоких показателей образованности в конкретной предметной области.

Программа предполагает применение принципов дифференциации и индивидуализации в содержании материала и формах организации образовательного процесса.

Итоговой аттестацией является защита проектных работ обучающимися.

Дополнительность программы по отношению к программе общего образования заключается в **углубленном подходе** к изучению предмета, **расширении знаний**, полученных в общеобразовательной школе и их применении на практике при создании творческих работ.

Данная программа составлена на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;
- Региональный проект «Успех каждого ребёнка», утверждённый Губернатором Ульяновской области С. И. Морозовым 14.12.2012 № 48 п/п.
- СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи; Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28, Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2.

Нормативные документы, регулирующие использование сетевой формы:

письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);

методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме, утвержденные Министерством просвещения Российской Федерации от 28 июня 2019 № МР-81/02вн

приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»

Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:

Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- Нормативные документы, регулирующие реализацию адаптированных программ
- методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их образовательных потребностей (письмо от 29.03.2016 № ВК-641/09.
- **Основные локальные акты образовательной организации, реализующей дополнительное образование**

Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам в образовательной организации

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеразвивающей программы

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся

Порядок приема, перевода и отчисления обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам

Порядок оформления возникновения, приостановления и прекращения отношений между образовательной организацией и родителями (законными представителями)

Положение о порядке зачета результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность.

Актуальность программы – XXI век ознаменовал себя веком высоких технологий и развития Интернета. Это дало принципиально новые возможности коммуникации, создало новые способы взаимоотношения людей, организаций и государств.

Именно потому так важно уже в начальной школе развивать ИКТ-компетентность учащихся, привить им интерес к предмету информатики в целом, дать знания и научить грамотно пользоваться различными приложениями. Одним из популярных неформальных способов организации внеучебной образовательной деятельности является метод проектов.

Весьма подходящим инструментом для организации такой деятельности является среда Scratch, которая есть серьезное и современное направление компьютерного дизайна и анимации. Овладев даже минимальным набором операций, самый неискушённый пользователь может создавать законченные проекты.

Отличительные особенности программы– среда Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные истории, презентации, модели, игры и другие произведения. Работа в среде Scratch позволяет, с одной стороны, организовать среду для самореализации и самоутверждения учащихся, и, с другой стороны, сформировать у них тягу к творчеству и знаниям, дать подходящие средства её реализации. Быть успешным в такой среде становится проще.

Инновационность программы заключается в содержании материала – Scratch можно рассматривать как инструмент для творчества, оставив программирование на втором плане. Школьники могут сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных ими персонажей, учиться работать с графикой и звуком. Применений

возможностям Scratch можно найти множество: в этой среде легко создавать анимированные открытки, мини-игры, мультфильмы. 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 Scratch рассматривается в качестве средства обучения не только старших, но и младших школьников.

Адресат программы. Содержание программы «Юный информатик» отобрано в соответствии с возможностями и способностями обучающихся в возрасте 7-13 лет, отражает их потребности. Когда ученики создают проекты в Scratch, они осваивают множество навыков XXI века, которые будут необходимы для успеха:

- творческое мышление,
- ясное общение,
- системный анализ,
- беглое использование технологий,
- эффективное взаимодействие,
- проектирование,
- умение обучаться и самообучаться,
- самостоятельное принятие решений.

Объём и срок освоения программы:

Общее количество учебных часов программы составляет 144 часа. Данная программа рассчитана на 1 год обучения. Занятия проводятся два раза в неделю по два часа.

Модуль 1 (с сентября по декабрь включительно) рассчитан на 64 часа.

Модуль 2 (с января по май включительно) рассчитан на 80 часов.

Профориентационная направленность программы является её неотъемлемой частью, поскольку позволит обучающимся в будущем попробовать свои силы в освоении профессиональных компетенций таких специальностей, как «Веб-дизайнер», «Дизайнер продукта», «3D-художник», «UX-дизайнер», «Моушн-дизайнер» и многие другие. Обучающиеся знакомятся с профессиями будущего: архитектор виртуальности, дизайнер виртуальных миров, дизайнер носимых энергоустройств, техно-стилист.

Формы обучения

Форма обучения – очная, а при необходимости обучение проводится с применением дистанционных образовательных технологий через Сферум.

Данная форма обучения наиболее эффективна, так как обеспечивает непосредственное взаимодействие учащихся с педагогом для более полного и содержательного освоения знаний и умений по данной программе. Предусмотрена дистанционная форма обучения.

В программе используются различные формы и виды занятий: это могут быть занятия, направленные на усвоение новых знаний и умений, практические занятия,

комбинированные занятия, занятия закрепления полученных знаний, умений и навыков, занятия-викторины, занятия-игры, творческие мастерские, выездные тематические занятия, выставки, конкурсы и др.

При обучении с применением дистанционных образовательных технологий используются следующие формы занятия:

- видеоконференция,
- онлайн тестирование;
- интернет-урок;
- практическое занятие;
- лабораторная работа и прочее.

Особенности организации образовательного процесса

В соответствии с учебным планом программы детского объединения группы сформированы из обучающихся от 7 до 13 лет. Состав группы должен быть постоянным. Количество обучающихся в группе – не менее 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса отражают:

- региональные (муниципальные) особенности и традиции. Для осуществления образовательного процесса по дополнительной общеразвивающей программе создана система форм и методов оптимальных для нашего района.
- особенности форм проведения занятий – групповые.

Занятия проходят в групповой форме или в индивидуальной в рамках учебного занятия. Важной особенностью организации образовательного процесса данной программы является принцип вариативности и возможностей корректировки программы, с учётом изменяющихся условий и возможности адаптации учащихся к современной среде (изменение последовательности изучения и выстраивания блоков, разделов, тем и другое). В процессе обучения используются традиционные и нетрадиционные формы занятий: комбинированные, теоретические и практические занятия; игры, праздники, конкурсы, экскурсии, выставки, ярмарки.

Формы работы: в процессе обучения используются беседы, объяснения, инструктажи, обсуждения, рассматривание образцов, схем, иллюстраций, разбор информационно-технологических карт, лекал, книг, выполнение практических, самостоятельных и творческих заданий, разгадывание тематических загадок, кроссвордов, игровая деятельность, частично-поисковая деятельность.

Методы стимулирования познавательной деятельности.

Для качественного развития творческой деятельности юных информатиков программой предусмотрено:

- предоставление ребенку свободы в выборе деятельности, в выборе способов работы, в выборе элементов, вариантов изображения объекта рисования;
- система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности, что обеспечивает овладение приемами творческой работы всеми обучающимися;

- в каждом задании предусматривается исполнительский и творческий компонент;
- создание увлекательной, но не развлекательной атмосферы занятий. Наряду с элементами творчества необходимы трудовые усилия;
- создание ситуации успеха, чувства удовлетворения от процесса деятельности;
- объекты творчества обучающихся имеют значимость для них самих и для общества.

Типы занятий: практические, теоретические, комбинированные; по изучению нового материала, по закреплению изученного, по самостоятельному применению умений и навыков.

Режим занятий. Продолжительность занятий установлена на основании СанПин 2.4.3172-14: «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей». Продолжительность одного занятия 2 часа: первая часть занятия длится 45 минут, за которой следует перерыв (15 минут), вторая часть занятия также составляет 45 минут, организационный момент – 15 минут. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа.

Зачисление на обучение ведется на основании заявлений от родителей (законных представителей) без предъявления требований к знаниям, умениям, навыкам.

В случае пропуска занятий по причине производственной необходимости (праздничные дни, карантин) программа может быть выполнена за счёт корректировки календарного учебного графика (уплотнения тем).

Режим занятий при очном обучении:

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2x45 мин с перерывом 10 минут	4

Форма обучения – очная. Возможна дистанционная форма обучения во время карантина или иных рекомендательных мероприятий.

Режим занятий при дистанционном обучении:

Год обучения	Кол-во часов всего	Модуль	Количество учебных часов за модуль	Кол-во занятий в неделю	Продолжительность занятий (часов)	Кол-во часов за неделю
1	144	1	64	2	2х30 мин с перерывом 10 минут	4
		2	80	2	2х30 мин с перерывом 10 минут	4

Программа может реализовываться с применением дистанционных технологий.

Электронное обучение и дистанционные образовательные технологии реализуются в программе через онлайн-платформы; цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Изложение теоретического материала происходит на платформе Сферум, которая сопровождается презентацией, совместной работой – дистанционное управление компьютером педагога (составление программ, конструирование).

- Pruffme представляет собой платформу для создания учебных курсов, конференций, опросов и тестов.
- Joyteka – бесплатный онлайн-сервис, с его помощью можно создать образовательные квесты, дидактические игры, терминологические словари (флэш-карточки), интерактивное видео.
- Обратная связь осуществляется через мессенджер Telegram.
- Практическая работа сосредоточена на образовательных платформах, направленных на знакомство с векторной и растровой графики (программы выбираются преподавателем в зависимости от целесообразности использования).

В ходе коллективной деятельности учитываются интересы и возможности каждого из обучающихся (разделение труда, кооперация в ходе решения общих задач, взаимозависимость) соблюдается принцип сотрудничества «педагог-обучающийся», «обучающийся-обучающийся».

В реализации программы используются дистанционные образовательные технологии, при которых целенаправленное опосредованное взаимодействие обучающегося и педагога осуществляется независимо от места их нахождения на основе педагогически организованных информационных технологий. Основу образовательного процесса составляет целенаправленная и контролируемая интенсивная самостоятельная работа обучающегося, который может учиться в

удобном для себя месте, по расписанию, имея при себе комплект специальных средств обучения и согласованную возможность контакта с педагогом.

В современном мире высоких технологий дистанционное обучение или как сейчас многие говорят онлайн обучение – новый и удобный формат получения образования.

Удаленное обучение дает возможность получать знания из любого места, будь это дом, дача, прогулки на свежем воздухе и самостоятельно планировать свое драгоценное время.

Основные задачи дистанционного обучения:

- Интенсификации самостоятельной работы учащихся;
- Предоставление возможности освоения образовательной программы в ситуации невозможности очного обучения (карантинные мероприятия);
- Повышение качества обучения за счет средств современных информационных и коммуникационных технологий, предоставления доступа к различным информационным ресурсам.

Обучающиеся могут выполнять задания дистанционно и отправлять фото и видео отчет педагогу. У объединения имеются свои группы в социальных сетях VK, а также беседа в мессенджере.

Успешным результатом совмещения геймификации и цифровизации в программе является проведение онлайн-конкурсов, мастер-классов, показом, фотосессий для обучающихся. Ведущие формы и виды деятельности – это учебно - тренировочные и практические занятия, репетиции. Большое внимание уделяется индивидуальной работе с обучающимися.

- Платформы для проведения видеоконференций (Sferum).
- Средства для организации учебных коммуникаций:
коммуникационные сервисы социальной сети «ВКонтакте»;
мессенджеры (Telegram);
облачные сервисы Яндекс, Mail.

Формы обучения и особенности организации образовательного процесса. Методы обучения; словесные, наглядные, практические, проектные.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, лабораторные, контрольные, репетиционные, тренировочные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого дети сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы, соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флешмобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

Во время практических занятий основной задачей обучающихся является создание модели растровой и векторной графики по заданию учителя, сопровождающимся его подробными пояснениями.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача материала всему коллективу обучающихся;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности обучающегося и содействуя выработки навыков самостоятельной работы;

- групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является
- ориентирование обучающихся на создание мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

При реализации программы применяется **конвергентный подход**, интеграция различных предметных областей (физики, математики, логики, информатики, технологии), конвергентные технологии (информационно-коммуникационные, когнитивные, социальные технологии, технология проектной деятельности, STEAM-технология).

Сетевое взаимодействие. Программа реализуется на базе МБОУ г. Ульяновска «Карлинская Сш». При реализации программы во время морозов, карантина или болезни учащихся, не связанной с плохим самочувствием, возможно общение с учащимися с помощью электронной почты с целью проведения индивидуальных консультаций по выполнению практической работы по шаблону.

1.2. Цели и задачи программы

Цель – формирование у школьников информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышления.

Задачи:

Воспитательные: способствовать развитию таких качеств, как внимание, аккуратность, ответственность, усидчивость.

Развивающие: расширить кругозор, обогатить и разнообразить досуг, стимулировать творческую деятельность, формировать эстетический вкус, развивать наблюдательность.

Образовательные: раскрыть основные возможности, приемы и методы обработки информации разной структуры, развивать у учащихся информационную культуру.

1.3. Содержание программы

Модуль 1.

Раздел 1. Введение.

Теория: техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе во время работы, знакомство с разными видами программирования.

Практика: просмотр презентации по технике безопасности.

Раздел 2. Вычислительная техника.

Теория: История развития вычислительной техники. Что такое компьютер. Его роль в повседневной жизни. Какие бывают компьютеры. Знакомство с понятием «объект».

Практика: просмотр презентаций, изучение Правил дорожной безопасности в игровой форме. Работа на компьютерах в клавиатурных тренажерах.

Раздел 3. Начало программирования в среде Scratch и прикладные программы.

Теория: знакомство с понятием «объектно-ориентированное программирование»; знакомство с материалами и инструментами, используемыми для создания собственных мультфильмов и игр. Знакомство с офисными программами и графическими редакторами

Практика: работа на компьютерах в среде Scratch, изучение различных модулей и инструментов программы для формирования и закрепления навыков создания проектов, в программах Microsoft Office и на клавиатурных тренажерах.

Модуль 2.

Раздел 4. Продвинутое изучение программирования в среде Scratch.

Теория: повторение правил техники безопасности и правил дорожного движения, изучение новых инструментов и приемов работы в среде программирования Scratch.

Практика: работа на компьютерах в программах Babytype, Набираем.ру и в среде Scratch, создание новых проектов.

Раздел 5. Выставка работ.

Учебный план

№ п/ п	Наименование	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Учебные		
			Теория	Практика	
Модуль 1 – 64 часов					
Раздел 1.Введение – 2 часа					
1	Правила ТБ. Необходимые материалы и инструменты	2	1,5	0,5	Вопросы по ТБ
Раздел 2.Вычислительная техника – 10 часа					
2	Человек и информация. Что такое Scratch	2	1	1	Контроль текущий
3	Приложение Paint. Создание картинок. Знакомство с интерфейсом программы Scratch	2	1	1	Визуальный контроль
4	Действия с информацией. Основные алгоритмические конструкции	2	1	1	Визуальный контроль
5	Изучение Правил дорожной безопасности в игровой форме. Сцена.	2	1	1	Контроль текущий
6	Редактирование фона. Добавление фона из файла	2	1	1	Визуальный контроль
Раздел 3.Начало программирования в среде Scratch и прикладные программы– 52 часа					
7	Объект и его свойства.	2	0,5	1,5	Контроль текущий
8	Сцена. Создание нового фона	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
9	Клавиатурные тренажеры. Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
10	Отношения между объектами. Рисование новых объектов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
11	Клавиатурные тренажеры. Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
12	Компьютер. Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
13	Приложения для создания текстовых документов. Создание своего первого документа (ковер)	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
14	Клавиатурные тренажеры. Желтый ящик – контроль	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
15	Понятие. Лиловый ящик – добавление звуков	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
16-18	Выполнение проекта, посвященного Дню солидарности 4 ноября: Текстовый документ, картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch	6	1,5	4,5	Контроль текущий
19	Деление и обобщение понятий. Использование в программах условных операторов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
20	Занятие Медиабезопасности. Ролик. Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
21	Отношения между понятиями. Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
22	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint	2	0,5	1,5	Визуальный контроль

№ п/ п	Наименование	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Учебные		
			Теория	Практика	
23-25	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch	6	1,5	4,5	Контроль текущий
26	Программы. Часкода 2023	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
27	Совместимые и несовместимые понятия. Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
28	Клавиатурные тренажеры. Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
29	Понятия «истина» и «ложь». События. Оранжевый ящик – переменные	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
30-32	Выполнение проекта, посвященного НГ и Рождеству: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch	6	1,5	4,5	Контроль текущий Визуальный контроль
Модуль 2 – 80 часов					
Раздел 4. Продвинутое изучение программирования в среде Scratch – 76 часа					
33	Инструктаж по технике безопасности. Оранжевый ящик – переменные	2	0,5	1,5	Вопросы по ТБ. Визуальный текущий
34	Суждение. События. Изучение Правил дорожной безопасности в игровой форме	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
35	Умозаключение. Списки. Голубой ящик – сенсоры	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
36	Приложение Paint.Net. Создание картинок.	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
37	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных	2	0,5	1,5	Контроль текущий
38	Модель объекта. Последовательность и параллельность выполнения скриптов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
39	Модель отношений между понятиями.	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
40	Последовательность и параллельность выполнения скриптов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
41	Приложение PowerPoint. Создание первой презентации	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
42	Алгоритм. Взаимодействие между спрайтами	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
43	Выполнение проекта, посвященного 23 февраля: Текстовый документ + картинка Paint/Paint.Net	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
44-45	Выполнение проекта, посвященного 23 февраля: Реализация проекта в Scratch	4	1	3	Контроль текущий
46	Исполнитель алгоритма. Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
47	Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
48-49	Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/Paint.Net. Реализация проекта в Scratch	4	1	3	Контроль текущий
50	Алгоритм и компьютерная программа. Виды компьютерных игр.	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
51	Алгоритмическая разработка листинга программы	2	0,5	1,5	Визуальный контроль

№ п/ п	Наименование	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Учебные		
			Теория	Практика	
52	Клавиатурные тренажеры. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
53	Цели и основа управления. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
54	Клавиатурные тренажеры. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
55	Управление собой и другими людьми. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
56-57	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики: Текстовый документ. картинка Paint/ Paint.Net	4	1	3	Визуальный контроль
58-59	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики	4	1	3	Контроль текущий
60	Занятие Медиабезопасности. Ролик. Анкетирование + Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
61	Управление неживыми объектами. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
62	Клавиатурные тренажеры. Практическая работа в среде Scratch	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
63	Схема управления. Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
64	Клавиатурные тренажеры. Практическая работа в среде Scratch	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
65	Управление компьютером. Практическая работа в среде Scratch	2	0,5	1,5	Визуальный контроль
66-67	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net.	4	1	3	Визуальный контроль
68-70	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net. Реализация мультфильма в Scratch.	4	1	3	Контроль текущий
Раздел 5.Выставка работ – 4 часа					
71	Подготовка к итоговой выставке года	2	1	1	Контроль текущий
72	Выставка работ	2	1	1	Контроль качества
Итого		144	40	104	

1.4. Планируемые результаты

Деятельность учащихся имеющая практико-ориентированную направленность, предполагает освоение членами кружка «Информатика и программирование в Scratch» совокупности знаний по теории (понятия и термины), практике и способам создания собственных.

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметными результатами изучения программы являются:

- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделирование – преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- аргументирование своей точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				очная	2	Правила ТБ. Необходимые материалы и инструменты	г. Ульяновск, улица Пархоменко, дом 98/8, МБОУ СШ «Средняя школа №28», кабинет 308	Вопросы по ТБ
2.				очная	2	Человек и информация. Что такое Scratch		Контроль текущий
3.				очная	2	Приложение Paint. Создание картинок. Знакомство с интерфейсом программы Scratch		Визуальный контроль
4.				очная	2	Действия с информацией. Основные алгоритмические конструкции		Визуальный контроль
5.				очная	2	Изучение Правил дорожной безопасности в игровой форме. Сцена.		Контроль текущий
6.				очная	2	Редактирование фона. Добавление фона из файла		Визуальный контроль
7.				очная	2	Объект и его свойства.		Контроль текущий
8.				очная	2	Сцена. Создание нового фона		Визуальный контроль
9.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов		Визуальный контроль
10.				очная	2	Отношения между объектами. Рисование новых объектов		Визуальный контроль
11.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования		Визуальный контроль
12.				очная	2	Компьютер. Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов		Визуальный контроль
13.				очная	2	Приложения для создания текстовых документов. Создание своего первого документа (ковер)		Визуальный контроль
14.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Желтый ящик – контроль		Визуальный контроль
15.				очная	2	Понятие. Лиловый ящик – добавление звуков		Визуальный контроль
16.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню солидарности 4 ноября: Текстовый документ. Картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Контроль текущий

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
17.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню солидарности 4 ноября: Текстовый документ, картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
18.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню солидарности 4 ноября: Текстовый документ, картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
19.				очная	2	Занятие Медиабезопасности. Ролик. Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий	г. Ульяновск, улица Пархоменко, дом 98/8, МБОУ СШ «Средняя школа №28», кабинет 308	Визуальный контроль
20.				очная	2	Отношения между понятиями. Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий		Визуальный контроль
21.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint		Контроль текущий
22.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
23.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
24.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню матери 25 ноября: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
25.				очная	2	Программы. Урок цифры 2023		Визуальный контроль
26.				очная	2	Совместимые и несовместимые понятия. Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления		Контроль текущий Визуальный контроль
27.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления		Визуальный контроль
28.				очная	2	Понятия «истина» и «ложь». События. Оранжевый ящик – переменные		Визуальный контроль
29.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного НГ и Рождеству: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
30.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного НГ и Рождеству: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch	г. Ульяновск, улица Пархоменко, дом 98/8, МБОУ СШ «Средняя школа №28», кабинет 308	Визуальный контроль
31.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного НГ и Рождеству: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
32.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного НГ и Рождеству: Текстовый документ + картинка Paint. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
33.				очная	2	Инструктаж по технике безопасности. Оранжевый ящик – переменные		Вопросы по ТБ. Визуальный текущий
34.				очная	2	Суждение. События. Изучение Правил дорожной безопасности в игровой форме		Визуальный контроль
35.				очная	2	Умозаключение. Списки. Голубой ящик – сенсоры		Визуальный контроль
36.				очная	2	Приложение Paint.Net. Создание картинок.		Визуальный контроль
37.				очная	2	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных		Контроль текущий
38.				очная	2	Модель объекта. Последовательность и параллельность выполнения скриптов		Визуальный контроль
39.				очная	2	Модель отношений между понятиями.		Визуальный контроль
40.				очная	2	Последовательность и параллельность выполнения скриптов		Визуальный контроль
41.				очная	2	Приложение PowerPoint. Создание первой презентации		Визуальный контроль
42.				очная	2	Алгоритм. Взаимодействие между спрайтами		Визуальный контроль
43.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 23 февраля: Текстовый документ + картинка Paint/Paint.Net		Визуальный контроль
44.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 23 февраля: Реализация проекта в Scratch		Контроль текущий
45.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 23 февраля: Реализация проекта в Scratch		Визуальный контроль
46.				очная	2	Исполнитель алгоритма. Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net		Визуальный контроль

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
47.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net	г. Ульяновск, улица Пархоменко, дом 98/8, МБОУ СШ «Средняя школа №28», кабинет 308	Контроль текущий
48.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/Paint.Net. Реализация проекта в Scratch		Визуальный контроль
49.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 8 марта: Текстовый документ + картинка Paint/Paint.Net. Реализация проекта в Scratch		Визуальный контроль
50.				очная	2	Алгоритм и компьютерная программа. Виды компьютерных игр.		Визуальный контроль
51.				очная	2	Алгоритмическая разработка листинга программы		Визуальный контроль
52.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов		Визуальный контроль
53.				очная	2	Цели и основа управления. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов		Визуальный контроль
54.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов		Визуальный контроль
55.				очная	2	Управление собой и другими людьми. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов		Контроль текущий
56.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики: Текстовый документ, картинка Paint/ Paint.Net		Визуальный контроль
57.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики: Текстовый документ, картинка Paint/ Paint.Net		Визуальный контроль
58.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики		Визуальный контроль
59.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного Дню космонавтики		Визуальный контроль
60.				очная	2	Занятие Медиабезопасности. Ролик. Анкетирование + Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры		Визуальный контроль
61.				очная	2	Управление неживыми объектами. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры		Визуальный контроль
62.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Практическая работа в среде Scratch		Визуальный контроль
63.				очная	2	Схема управления. Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов		Контроль текущий

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
64.				очная	2	Клавиатурные тренажеры. Практическая работа в среде Scratch	г. Ульяновск, улица Пархоменко, дом 98/8, МБОУ СШ «Средняя школа №28», кабинет 308	Визуальный контроль
65.				очная	2	Управление компьютером. Практическая работа в среде Scratch		Визуальный контроль
66.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net.		Визуальный контроль
67.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net.		Визуальный контроль
68.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net. Реализация мультфильма в Scratch.		Визуальный контроль
69.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
70.				очная	2	Выполнение проекта, посвященного 9 мая: Текстовый документ + картинка Paint/ Paint.Net. Реализация мультфильма в Scratch		Визуальный контроль
71.				очная	2	Подготовка к итоговой выставке года		Контроль текущий
72.				очная	2	Выставка работ		Контроль качества. Визуальный контроль
				ИТОГО	144			

2.2. Условия реализации программы

К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов:

1. Материально-техническое обеспечение:

Для организации образовательного процесса используется кабинет информатики, в котором установлен компьютерный класс: 1 рабочее место преподавателя и 12 рабочих мест учащихся, снабженных стандартным комплектом: ноутбук TOSHIBA и манипулирования экранными объектами (мышь), привод для чтения компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. Все компьютеры подключены к глобальной сети Интернет с использованием роутера.

Для освоения основного содержания учебного предмета «Информатика» используется следующее программное обеспечение:

- Операционные системы: Windows 7;
- Антивирусная программа Dr.Web Security;
- Программа-архиватор 7-zip;
- Клавиатурный онлайн-тренажер «Руки солиста»;
- Интегрированное офисное приложение Microsoft Office 2010, включающее текстовый редактор, программу разработки презентаций и электронные таблицы и др.;
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.);
- Система программирования Scratch, версия 3;
- Программы FoxitReader и WinDjView для просмотра документов типа pdf и djvu соответственно;
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.);
- Программа интерактивного общения;
- Простой редактор Web-страниц.

Все программные средства, установленные на компьютерах в кабинете информатики, лицензионные или свободно распространяемые.

2. Кадровое обеспечение – педагог дополнительного образования Ерофеева Наталия Геннадьевна, учитель информатики, первая квалификационная категория.

3. Использование дистанционных индивидуальных консультаций посредством электронной почты.

Информационное обеспечение программы

В информационное обеспечение программы входит:

1. Комплект программно-методического обеспечения.
2. Наглядные и демонстрационные пособия.
3. Информационные ресурсы, аудио и видеотека.

В современных условиях для осуществления эффективной и результативной учебной и воспитательной деятельности необходимо усиление информационно-аналитических функций педагогических коллективов;

создание системы образовательной информации (статистической системы), которая включает систему сбора, накопления;

систематизации, обработки и анализа информации об учащихся и педагогах; объединениях учащихся, образовательных программах.

В условиях компьютеризации образовательной деятельности стоит задача создания банка образовательной информации и обеспечения доступа к базе данных, получения информации через информационные сети, поиском нового содержания образовательного процесса в условиях широко растущего информационного пространства.

Очень широко сегодня используется выход в Интернет. С появлением компьютерных сетей образование приобрело новое качество, связанное, в первую очередь, с возможностью оперативно получать информацию из любой точки земного шара. Через глобальную компьютерную сеть Интернет возможен мгновенный доступ к мировым информационным ресурсам (электронным библиотекам, базам данных, хранилищам файлов и т.д.). Примером служит созданная группа в соц.сети VKontakte, где размещается вся нужная и актуальная информация, непосредственно относящаяся к процессу обучения, видео и фотоматериалы по данному направлению программы.

Все аудио-, видео- и фотоматериалы, используемые на занятиях загружены на странице объединения в социальных сетях.

Так же, становясь активным участником сетевых педагогических сообществ, педагог и обучающиеся получают возможность доступа к учебно-методической и научной информации, консультативной помощи от специалистов.

Обеспечение санитарно-гигиенических норм и правил техники безопасности осуществляется следующим образом:

тщательная влажная уборка помещения;

проветривание;

соблюдение режима обучения и перерывов;

проведение занятий по технике безопасности;

соблюдение санитарно-гигиенических требований.

2.3. Формы аттестации

Для определения результативности освоения программы предусматриваются выставки работ учащихся по окончании изучения, участие членов кружка в разных конкурсах. По завершении изучения программы предусматривается персональная выставка работ учащихся.

2.4. Оценочные материалы

В качестве формы контроля по программе предусматриваются письменные и устные опросы. Онлайн-выставки; конкурсы; викторины; беседы с детьми и

родителями; коллективные творческие работы; наблюдение за детьми в процессе работы; использование методов специальной диагностики, тестирования.

Уровни выполнения задания

Высокий – готовый проект. По заранее придуманному сюжету выполнена работа. Грамотное воплощение задуманного с использованием звуковых эффектов, собственных композиций, зарисовок персонажей/фонов. Соблюдены соотношения дальности объектов, а также временных параметров.

Средний – готовый проект с недочетами. Либо слабый сюжет, либо неиспользование звуковых эффектов, собственных композиций, либо не соблюдены соотношения дальности объектов или временные рамки.

Низкий – незаконченный проект. Сюжета нет. Не реализовано взаимодействие объектов. Не ясна цель работы, ее закономерный финал.

Цель входящего контроля:

изучение и фиксация начального уровня знаний, умений в хореографической деятельности, уровня подготовленности ребёнка, его физических данных.

Текущий контроль осуществляется педагогом в течение учебного года. Цель текущего контроля:

изучение динамики освоения предметного содержания программы, личностного развития, межличностного взаимодействия. Основным методом текущей диагностики является метод скрытого педагогического наблюдения и открытые занятия для родителей.

Итоговый контроль проводится педагогом в конце учебного года, направлен на изучение уровня усвоения обучающимися программного материала, изменений качеств личности обучающихся.

Итоговая диагностика при сопоставлении с исходным тестированием и промежуточным контролем позволяет выявить динамику изменений образовательного уровня. На протяжении обучения осуществляется контроль освоения материала всех тем, заявленных в дополнительной образовательной программе.

Формы контроля:

1. Вводный контроль – в начале года (педагогическое наблюдение, беседа, тренинг и т.д.);
2. Текущий контроль (тренинги, тесты и т.д.) осуществляется на каждом занятии.
3. Промежуточный контроль (предоставление творческих работ, выступления) - декабрь.
4. Итоговый контроль (предоставление творческих работ, показ) – май.

При оценивании результатов реализации программы применяется трехуровневая шкала оценок, где:

Н (низкий уровень) – не справился с заданием;

С (средний) – справился с заданием, но с ошибками;

В (высокий) – справился с заданием.

Результаты опросов, тестирования и педагогического наблюдения фиксируются в диагностической карте мониторинга творческого, личностного развития каждого обучающегося.

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Баллы
1. Теоретическая подготовка обучающихся			
1.1.Теоретически е знания (по основным разделам учебно- тематического плана программы)	Соответствие теоретических знаний обучающихся программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренны х программой)	1
Средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)		5 10	
1.Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Минимальный уровень (обучающийся, как правило, избегает употреблять специальные термины); Средний уровень (обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой); Максимальный уровень (специальные термины употребляет осознанно в полном соответствии с их содержанием)	1 5 10

Уровень теоретической подготовки	Низкий Средний Высокий	2-6 7-14 15-20	
2. Практическая подготовка обучающихся			
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков); Средний уровень (объем освоенных умений и навыков составляет более 1/2); Максимальный уровень (обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)	1 5 10
2.2. Владение специальным оборудованием и оснащением	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием); Средний уровень (работает с оборудованием с помощью педагога);	1 5

		Максимальный уровень (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей)	10
2.3.Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Начальный (элементарный) уровень развития креативности (обучающийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога);	1
		Репродуктивный уровень (выполняет в основном задания на основе образца); Творческий уровень (выполняет практические задания с элементами творчества).	5 10
	Уровень практической подготовки	Низкий. Средний. Высокий	3-10 11-22 23-30
3. Общеучебные умения и навыки ребенка			
3.1. Учебно-интеллектуальные умения:			

Умение подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельно в подборе и анализе литературы	Минимальный уровень умений (обучающийся испытывает серьезные затруднения при работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога);	1
Средний уровень (работает с литературой с помощью педагога или родителей);		5	
Максимальный уровень (работает с литературой самостоятельно, не испытывает трудностей).		10	
3.1.2. Умение пользоваться компьютерными источниками информации	Самостоятельно в использовании компьютерными источниками информации	Уровни — по аналогии с п.3.1.1.	1 5 10
3.1.3. Умение осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить самостоятельные учебные исследования)	Самостоятельно в учебно-исследовательской работе	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1.	1 5 10
3.2. Учебно- коммуникативные умения:			
3.2. Учебно-коммуникативные умения:	Адекватность восприятия	Уровни — по аналогии с п.3.1.1	1
информации, идущей от педагога		5 10	
3.2.1. Умение слушать и	Выступления. Логика в	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1

выступать перед аудиторией	построении доказательств		
3.3. Учебно-организационные умения и навыки			
3.3.1. Умение организовать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно готовить свое рабочее место к деятельности и убирать его за собой	Уровни — по аналогии с п. 3.1.1	1 5 10

3.3.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил Безопасности программным требованиям	Минимальный уровень (обучающийся овладел менее чем 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой);	1
3.3.3. Умение аккуратно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	Средний уровень (объем усвоенных навыков составляет более 1/2);	5
Максимальный уровень (обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)		10	
Вывод	Уровень общеучебных умений и навыков	Низкий Средний Высокий	9-30 31-62 63-90
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	Результат обучения по дополнительной образовательной программе	Низкий Средний Высокий	до 46 47-98 99-140

Критерии оценки результативности обучения:

- теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- практической подготовки обучающихся: соответствия уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности;
- развития обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе;
- качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися (в соответствии с возрастными особенностями).

2.5. Методические материалы

1. Знакомство со онлайн-средой Scratch. Программирование для новичков.
<https://www.youtube.com/watch?v=BXUWEOrfhjE>
2. Знакомство со онлайн-средой Scratch. Спрайты и рисование.
<https://www.youtube.com/watch?v=LZFR941aE4A>
3. Программирование в Scratch для новичков.
https://www.youtube.com/watch?v=lagaaw1iB_A
4. Урок создания простого проекта на Scratch
<https://www.youtube.com/watch?v=Ihn690ZxXZE>

Методы обучения:

- Словесный – объяснение, повторение пройденного;
- Наглядный – использование шаблонов при создании алгоритма действий;
- Практический – выполнение задания по пройденной теме;
- Аналитический – разбор, анализ выполнения работ, самоконтроль.

Методы проведения занятий:

Программа предполагает теоретическую и практическую деятельность.

Методы обучения		
Информационно – репродуктивные	Инструктивно – репродуктивные	Продуктивные
- объяснительно- иллюстративный - образно- ассоциативный	-задание -типовая ситуация (отработка изученного ранее)	-аналитический -творческий -исследовательский

- демонстрационный	-инструктаж - практический метод	
--------------------	-------------------------------------	--

Формы реализации методов:

Объяснительно – иллюстративный метод предполагает изложение материала с применением картинок, схем, фотографий, зарисовок.

Образно – ассоциативный метод реализуется в форме рассказа- визуализации с примерами наиболее характерными для данной темы.

Демонстрационный метод реализуется в форме показа презентаций, фильмов-анимаций, учебных фильмов и т.д.

Задание – это метод самостоятельной практической работы.

Типовая ситуация – метод, реализующийся в форме выполнения задания изученного ранее в группе, подгруппе, паре и его анализ.

Инструктаж – метод реализуется в форме показа технологических карт, объяснения алгоритмов и правил работы в кабинете, с художественными материалами, со специальным оборудованием (швейная машина, утюг), объяснение правил ТБ и ОТ.

Практический метод – реализуется в форме экскурсий в музеи, конкурсов, презентации проектов.

Аналитический метод.

Основная цель приучить мыслить, анализировать, рассуждать. Ценность метода заключается в том, что он основана создании моделей из материала на плоскости в объемное изделие. Для реализации этой цели служат методические наглядные пособия-схемы с отображением построения конструкций и приемов моделирования. Метод также раскрывается в анализе проделанной работы, выявлении положительных моментов и возможность исправления ошибок.

Полученные знания и навыки помогают начинающим дизайнерам приобрести опыт объективной оценки как своей деятельности, так и деятельности товарищей, способствуют формированию собственных критериев конструкторской оценки.

Творческий метод.

Главной целью является творческое развитие подрастающего поколения. Здесь происходит более глубокое изучение произведений искусства, дается больше свободы для самовыражения учащихся на практических занятиях по дизайну костюма, стимулирующих творческое воображение детей.

Исследовательский метод.

Учащиеся изучают и анализируют историю вопроса из различных источников (учебник, книга, справочник, энциклопедия, альбомы по дизайну и т.д.), выполняют наброски и зарисовки (натурный материал), разрабатывают эскизы по заданной теме. Обучающий результат самостоятельного поиска проявляется не только в приращении новых знаний, расширяющих общий и художественный кругозор обучающихся, но и в их взаимообучении за счет добывания каждым дополнительной информации, в овладении ими первичными исследовательскими навыками. Его огромное диагностическое значение состоит в том, что успех самостоятельного творческого

поиска - наиболее четкий и бесспорный показатель глубокого усвоения знаний и творческого развития личности. Метод исследовательско-творческой работы организует совместную деятельность педагога и учащихся на основе идейно-эмоционального освоения учащимися эстетических свойств вещей и явлений. Каждая коллекция – это совместный творческий проект, который реализуется от идеи до воплощения на сцене.

Основной технологией, используемой в образовательном процессе, является технология проектного обучения, которая способствует развитию таких личностных качеств учащихся, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству, позволяет распознать их насущные интересы и потребности и представляет собой технологию, рассчитанную на последовательное выполнение учебных проектов.

При реализации проектной технологии создается конкретный продукт (коллекция костюмов), часто являющийся результатом совместного труда и размышлений учащихся, который приносит им удовлетворение, в связи с тем, что они в результате работы над проектом пережили ситуацию успеха, самореализации. Проектная технология, обретая черты культурно-исторического феномена, создает условия для ценностного переосмысления, диалога, при освоении содержания образования, применения и приобретения новых знаний и содержания образования, применения и приобретения новых знаний и способов действия. Работа над проектом включает в себя:

- проблематизация - нахождение проблемы с целью ее разрешения;
- выбор темы проекта, названия предполагаемой коллекции;
- организация работы учащихся над проектом:
 - постановка цели проекта;
 - выдвижение гипотезы;
 - обсуждение (анализ) возможных вариантов решения;
 - выбор методов и средств работы;
 - планирование деятельности, распределение обязанностей (при групповом проекте)
 - выполнение работы в соответствии с планом;
 - оформление полученных результатов;
 - рефлексия, подведение итогов, защита проекта.

1. Теоретические занятия:

-рассказ, беседа, диалог, дискуссия, объяснение нового материала - используются для обсуждения предложенной проблемы, разрабатываемой коллекции, введения в новую тему.

2. Практические занятия:

- показ изготовления творческих изделий, различных приемов дизайна одежды и дефиле;

- выполнение различных видов деятельности в соответствии с основными разделами программы;

- демонстрация (презентация) творческого продукта.

3. Контрольные занятия. Входящий контроль осуществляется при приеме ребенка в объединении с целью оценки стартового уровня знаний, умений, навыков.

Текущий контроль проводится по мере изучения отдельных разделов (тем) с целью выявления усвоения изучаемого материала.

В ходе реализации программы используются различные формы организации работы с детьми: индивидуальная, подгрупповая и групповая.

Учебно-методический комплекс для педагога и детей включает:

1. Обучающий компонент

–словарь терминов и понятий (<http://www.shyu.ru/shvejnye-terminy.html>, Википедия);

- учебную и методическую литературу;
- конспекты занятий;
- сценарии презентаций;
- образцы работ;
- иллюстративные материалы по темам программы;
- фотоматериалы работ учащихся.

2. Компонент результативности:

- дипломы и грамоты;
- творческие работы воспитанников.

3. Воспитательный компонент.

- Сценарии праздников
- Информация об объединении на странице в вк.

Воспитательный аспект:

Поощрение – похвала, качество выполнения образцов, сложные схемы, качество оформление работ

Мотивация – творческий подход, создание работы на праздник как подарок близким и родным, для участия в конкурсах и выставках.

1. Форма организации образовательного процесса: индивидуально-групповая. При такой форме эффективно могут быть освоены приемы работы в различных приложениях и раскрыты индивидуальные способности учащихся.

2. Формы организации учебного занятия:

- Теоретическое занятие – урок получения новых знаний;
- практическое занятие – занятие, где учащиеся выполняют задания за компьютерами;
- выставка-галерея – занятие, где учащиеся демонстрируют готовые проекты;
- онлайн-занятие – занятие, проводимое с использованием интернет-технологий в период длительного карантина.

3. Педагогические технологии:

- технология группового обучения – на теоретическом и начально-практическом этапе изучения темы наиболее эффективна;
- технология коллективного взаимообучения – эффективна при отработке приемов программирования для адекватного оценивания учащимися своей работы;

- технология индивидуализации обучения –при работе с учеником, занимающимся собственным проектом.

Сотрудничество педагогов.

Подобранный методический материал предусматривает его вариативное использование при создании авторских оригинальных программ и инновационных методов работы в тесном контакте с другими педагогами.

Работа с родителями.

Линия воспитания и образования, которая намечена программой, должна иметь свое продолжение и в семье обучающегося. Родители должны знать, чему и как обучают ребенка, какие качества и умения развиваются, понимать назначение компьютерных инструментов и ресурсов. Однако они не должны участвовать в образовательных событиях и в процессе сотворчества. Эмоционально-положительное отношение родителей к практической деятельности на занятиях способствует раскрытию творческого потенциала. Для обучающихся начального школьного возраста родители являются эмоционально близкими людьми. Поэтому очень важно чувство уважения к его творчеству, адекватная реакция родителей на успехи и творческие неудачи.

2.6. Воспитательный компонент программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Рисование с нуля» по воспитательной направленности является социальной. В рамках данного объединения воспитательный компонент программы предусматривает реализацию всех инвариантных и вариативных модулей «Программы воспитания МБУ ДО ЦДТ» для выполнения общей воспитательной цели: «личностное развитие обучающихся».

Модуль	Реализация модуля в рамках ДОП «Юный информатик» (стартовый уровень)
1. Учебное занятие	Реализация воспитательного потенциала учебного занятия предполагает создание условий для развития познавательной активности обучающихся, их творческой самореализации. Для очного обучения применяются комбинированные практические занятия. При реализации программы с использованием ЭО и ДОТ используются видеозанятия, видеоконференции, онлайн–консультации. Занятия строятся в игровой форме, учитывая возраст обучающихся. Использование элементов соревнования, включение самодиагностики, приемов рефлексии позволяет комплексно реализовать воспитательную задачу данного модуля.
2. Детское объединение	Форма организации обучающихся: детское творческое объединение. В рамках модуля реализуется поддержка и развитие детского творческого объединения через различные формы работы: • индивидуальные (беседа, поощрение, самоанализ);

Модуль	Реализация модуля в рамках ДОП «Юный информатик» (стартовый уровень)
	• групповые (мастер-классы, элементы игровых программ, выставки работ обучающихся); • коллективные (подготовка и проведение праздничных мероприятий «Новый год», «День защитника отечества», «Международный женский день» и др.)
3. Воспитательная среда	Для реализации воспитательного потенциала модуля создана совокупность условий: • учебно-методические разработки по вопросам воспитания: «Учим детей культуре поведения в общественных местах»; • традиции объединения (проводятся игры на знакомство, празднование Дня именинника и т.д.); • предметно-материальный компонент: в кабинете для занятий создана комфортная среда для реализации программы, воспитательного воздействия на детей, конструктивного общения и взаимодействия.
4. Моя семья – моя опора (работа с родителями)	В ДОП «Юный информатик» предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы с родителями. Проводятся: • открытые занятия; • консультации для родителей. Родители активно привлекаются к подготовке и проведению выставок, конкурсов. Данная работа обеспечивает согласованность действий семьи и работу педагогов объединения для обеспечения достижения целей воспитания.
5. Наставничество и тьюторство	В объединении предусмотрены как индивидуальные, так и групповые формы работы: • консультации для одаренных и отстающих обучающихся; • совместные дела внутри группы и объединения; • индивидуальное сопровождение работ обучающихся при подготовке к конкурсам.
6. Самоопределение (профориентация)	Воспитательная цель ДОП – знакомство детей основам работы на компьютерах, обучающиеся знакомятся с особенностями ИТ-профессии.
7. «Наше здоровье в наших руках» (профилактика)	Профилактическая работа – значимый пункт работы педагога в объединении. В процессе освоения программы предусмотрено: • знакомство с профилактикой травматизма (беседы о нормах охраны труда, организации рабочего места в учебной аудитории, изучение требований безопасности на рабочих местах); • ведется работа по формированию бесконфликтной коммуникации внутри объединения, пониманию основ конструктивного поведения в коллективе (включено в диагностику);

Модуль	Реализация модуля в рамках ДОП «Юный информатик» (стартовый уровень)
	• ведется работа по повышению самооценки воспитанников: создается ситуация успеха, участие в конкурсах «Большой фестиваль» и др. по выбору обучающихся.
8. Экологическое воспитание	Воспитательный компонент модуля «Экологическое воспитание» реализуется опосредовано: с детьми проводятся беседы о красоте родной природы, о том, как сберечь эту красоту не только в компьютерных коллажах, но и прежде всего в действительности. В программу включены беседы по экологически сообразному поведению в коллективе, на улице, дома, о культуре бережного отношения к природе и пр.

3. Список литературы

3.1. Литература для педагога

1. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
2. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Издательство ОмГУ, 2005. 59 с.
3. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.
4. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – М.: Просвещение, 2011 – 96 с.

3.2. Литература для учеников

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч. М: Интуит.ру, 2008, 61 с.
2. Программирование на Scratch. Ч.1. Д.В.Голиков, А.Д. Голиков, 2014, 295 с.
3. Программирование на Scratch. Ч.2. Д.В.Голиков, А.Д. Голиков, 2014, 283 с.

3.3. Электронное сопровождение

1. Онлайн-среда программирования Scratch. URL: <https://scratch.mit.edu/>.
2. ЭОР Единой коллекции к учебнику Н.В. Матвеева и др. «Информатика и ИКТ» <http://school-collection.edu.ru/>.
3. ЭОР Единой коллекции «Виртуальные лаборатории» [http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class\[\]=45&subject\[\]=19](http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/473cf27f-18e7-469d-a53e08d72f0ec961/?interface=pupil&class[]=45&subject[]=19).
4. Авторская мастерская Н.В. Матвеевой <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/4/>.
5. Лекторий «ИКТ в начальной школе» <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>.
6. Правила дорожного движения для детей <http://www.skodakrokha.ru/>.
7. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
8. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch
9. Scratch | Галерея | Gymnasium №3. URL: <https://scratch.mit.edu/studios/54042/>