

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ
АЛЕКСЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» АЛЕКСЕЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от « 28 » 07 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Программирование в среде Scratch»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 3 года

Автор составитель:

Былинцев Г.А.,

педагог дополнительного образования

Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	МБУДО ЦДТ Алексеевского муниципального района РТ на базе МБОУ «Сахаровская ООШ»
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch»
3.	Направленность программы	Техническая
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Былинцев Глеб Анатольевич педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	3 года
5.2.	Возраст обучающихся	11-14 лет
5.3.	Характеристика программы: - тип программы - вид программы - принцип проектирования программы - форма организации содержания и учебного процесса	дополнительная общеобразовательная программа общеразвивающая
5.4.	Цель программы	Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств; - формирование информационной и алгоритмической культуры; - формирование представления об алгоритмах, моделях и их свойствах; - развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; - знакомство с языками программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической; - формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.
6.	Формы и методы образовательной деятельности	Основной формой организации учебной деятельности является учебное занятие, которое проводится в традиционной или в нетрадиционной (нестандартной) форме. Виды традиционных занятий: ✓ комбинированный урок, практическое занятие. Виды нетрадиционных занятий: ✓ дистанционные мастер-классы ✓ дистанционные практические занятия; ✓ занятие-выставка Все остальные виды занятий (домашние работы, проекты, олимпиады и т. д.) могут быть реализованы дистанционно как полностью, так и частично. Предложенная модель адаптируема для каждого учащегося индивидуально: дистанционные и традиционные формы обучения варьируется в зависимости от уровня самостоятельности учащихся и их мотивации к использованию информационно-коммуникационных технологий в процессе обучения.

		<p>Методы обучения, в основе которых лежат способы организации занятий как: <u>словесный, наглядный, практический</u> Много используется игровых методов и приемов. Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: <u>Объяснительно-иллюстративный, репродуктивный</u> <u>частично-поисковый, исследовательский</u> Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся занятия: <u>Фронтальный</u> <u>Индивидуально – фронтальный</u> <u>Индивидуальный</u></p>
7.	Формы мониторинга результативности	Зачет (тестирование, практическое задание, создание проекта)
8.	Результативность реализации программы	Развитие социального опыта ребенка, активное участие обучающихся в конкурсах и т.д. различного уровня
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	

Оглавление

1. Информационная карта образовательной программы.....	стр.2
2. Пояснительная записка.....	стр.5
Направленность (профиль) программы.....	стр.5
Нормативно-правовое обеспечение программы	стр.5
Актуальность программы.....	стр.5
Отличительные особенности программы	стр.5
Цели программы.....	стр.6
Задачи программы.....	стр.6
Адресат программы.....	стр.6
Объем программы.....	стр.6
Формы организации образовательного процесса.....	стр.6
Срок освоения программы.....	стр.6
Режим занятий.....	стр.6
3. Учебный (тематический) план программы.....	стр.7-13
4. Содержание программы.....	стр.13-16
5. Планируемые результаты освоения программы.....	стр.16-18
6. Организационно-педагогических условия реализации программы...	стр.18
7. Формы аттестации/ контроля.....	стр.18
8. Оценочные материалы.....	стр.18
9. Список литературы.....	стр. 20
10. Приложения	
Приложение 1. «Календарный учебный график».....	стр.21-30
Приложение 2. «Методические материалы»	стр.31-42
Приложение 3. «Воспитательный план на 2024-2025 уч.год» ...	стр. 43 -45

2. Пояснительная записка

Направленность программы «Программирование в среде Scratch» - техническая.

Нормативно-правовое обеспечение программы – Дополнительная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» составлена на основе:

1. Федеральный закон об образовании в Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями)
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678-р
4. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» в рамках Национального проекта «Образование», утвержденного Протоколом заседания президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам от 3.09.2018 №10
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
6. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (с изменениями и дополнениями, вступившими в силу с 28.12.2022 г.)
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» (утратит силу с 1 сентября 2023 года) (если программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 года № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме»
10. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. №28;
11. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Письмо Министерства просвещения от 31 января 2022 года № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций») (если программа реализуется с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий);
12. Устав МБУДО «Центр детского творчества» Алексеевского муниципального района Республики Татарстан, утвержденный Исполнительным комитетом Алексеевского муниципального района Республики Татарстан от 11 июня 2021 года № 238.

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений России. Именно в настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

Отличительные особенности программы «Программирование в среде Scratch» заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу «Увлекательное программирование» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

К наиболее существенным особенностям предлагаемой программы относятся:

- 1) выполнение проектов в среде программирования Scratch (с возможностью впоследствии перейти к

другим средам);

- 2) возможность как индивидуальной, так и групповой работы (в том числе в разновозрастных группах);
- 3) работу на выбранном уровне сложности.

Следующей отличительной особенностью программы является то, что в него включен дистанционный модуль, который позволяет учащимся проходить некоторые разделы программы дополнительно к существующим темам самостоятельно, что позволяет приблизить дополнительное образование к индивидуальным физиологическим, психологическим и интеллектуальным особенностям каждого ребенка. Данные в программе учебные дистанционные модули могут быть использованы не только во время урока, но и для самостоятельного изучения материала учащимися, которые по тем или иным причинам не могут посещать занятия.

Цели программы

Развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об алгоритмах, моделях и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- знакомство с языками программирования и основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Задачи программы

Образовательные:

Овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;

Приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала;

Развитие познавательной деятельности учащихся в области новых информационных технологий;

Совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

Воспитательные:

Формирование культуры и навыки сетевого взаимодействия;

Способствование развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков;

Способствование развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся.

Развивающие:

Способствование развитию логического мышления, памяти и умению анализировать;

Создание условия для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности;

Формирование потребности в саморазвитии;

Способствование развитию познавательной самостоятельности.

Адресат программы

Возраст обучающихся от 11 до 14 лет. Допускаются разновозрастные группы. Контингент учащихся без начальных базовых знаний информационных технологий. Тем учащимся, кто уже имеет опыт работы по изучаемым программам, дается возможность углубить свои знания и реализовать свои умения в проектной деятельности.

Объем программы: 432 часа за весь период обучения.

Формы организации образовательного процесса и виды занятий по программе

Основной формой организации учебной деятельности является учебное занятие, которое проводится в **традиционной или в нетрадиционной (нестандартной) форме.**

Виды традиционных занятий:

- ✓ комбинированный урок,
- ✓ практическое занятие.

Виды нетрадиционных занятий:

- ✓ дистанционные мастер-классы
- ✓ дистанционные практические занятия;
- ✓ занятие-выставка,
- ✓ творческие отчеты и т.д.

Содержание практических занятий ориентировано не только на овладение обучающимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков

участия в дистанционных конкурсах и олимпиадах, умений успешно использовать навыки сетевого взаимодействия.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *Демонстрационная* - работу на компьютере выполняет педагог, а учащиеся наблюдают.
- *Фронтальная* - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога.
- *Самостоятельная* - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части занятия. Педагог обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.
- *Творческий проект* - выполнение работы индивидуально и в микрогруппах на протяжении нескольких занятий.
- *Работа консультантов* – наиболее подготовленный ученик контролирует работу всей группы кружка.

В качестве способов организации проектной научно-познавательной деятельности школьника можно выделить:

- 1) использование среды программирования Scratch в качестве системообразующего элемента;
- 2) выполнение научно-познавательных и творческих проектов междисциплинарного характера;
- 3) работа над выполнением проектов в группах.

Виды занятий

Лекция, практические занятия, творческий проект, защита творческой работы (игра, выставка, конкурс), презентация (вида деятельности, программы, сайта, и т.п.), деловые игры, экскурсии и т.д.

Срок освоения программы: Программа рассчитана на 3 года обучения.

Режим занятий: Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа (144 часа в год).

Наполняемость учебной группы: 15 чел.

3. Учебный (тематический) план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы Первый год обучения

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
I.	Введение	10	3	7	
1.1	Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Файловая система компьютера. Заводим личную папку	2	1	1	наблюдение
1.2	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	2	1	1	наблюдение
1.3	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	2	1	1	наблюдение
1.4	Создание и редактирование спрайтов.	2		2	наблюдение
1.5	Создание и редактирование фонов для сцены.	2		2	наблюдение
II	Линейные алгоритмы	36	6	30	
2.1	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	2	1	1	наблюдение
2.2	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	2	1	1	наблюдение
2.3	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат.	2	1	1	наблюдение
2.4	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	2	1	1	наблюдение
2.5	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	2		2	наблюдение
2.6	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	2		2	наблюдение
2.7	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	2		2	наблюдение

2.8	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	2		2	наблюдение
2.9	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	2		2	наблюдение
2.10	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	2		2	наблюдение
2.11	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	2	1	1	наблюдение
2.12	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	2		2	наблюдение
2.13	Режим презентации.	2		2	наблюдение
2.14	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2		2	наблюдение
2.15	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2	1	1	наблюдение
2.16	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2		2	наблюдение
2.17	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2		2	наблюдение
2.18	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2		2	наблюдение
III	Циклические алгоритмы	54	7	47	
3.1	Понятие цикла. Команда повторить.	2	1	1	наблюдение
3.2	Рисование узоров и орнаментов.	2		2	наблюдение
3.3	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	2			наблюдение
3.4	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	2	1	1	наблюдение
3.5	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2		2	наблюдение
3.6	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2		2	наблюдение
3.7	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2		2	наблюдение
3.8	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	2		2	наблюдение
3.9	Ориентация по компасу.	2	1	1	наблюдение
3.10	Управление курсом движения. Команда повернуть в направление.	2		2	выставка
3.11	Управление курсом движения. Команда повернуть в направление.	2		2	наблюдение
3.12	Проект «Полёт самолёта».	2		2	наблюдение
3.13	Проект «Полёт самолёта».	2		2	наблюдение
3.14	Создание проекта «Осьминог»	2		2	наблюдение
3.15	Создание проекта «Осьминог»	2		2	наблюдение
3.16	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	2		2	наблюдение
3.17	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	2		2	наблюдение
3.18	Создание проекта «Бегущий человек».	2		2	наблюдение
3.19	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	2	1	1	выставка
3.20	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	2		2	наблюдение
3.21	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	2		2	наблюдение
3.22	Работа над собственной мультипликацией	2		2	наблюдение
3.23	Работа над собственной мультипликацией	2		2	наблюдение
3.24	Защита своего мультфильма	2		2	наблюдение
3.25	Регистрация в Scratch-сообществе	2	2		наблюдение
3.26	Публикация проектов в Сети.	2	1	1	наблюдение
3.27	Презентация проектов	2		2	Итоги защиты

IV	Алгоритмы ветвления	44	9	35	
4.1	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если.	2	1	1	наблюдение
4.2	Управляемый стрелками спрайт	2	1	1	наблюдение
4.3	Создание игры: «Лабиринт».	2	1	1	наблюдение
4.4	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	2		2	наблюдение
4.5	Создание игры: «Опасный лабиринт».	2		2	наблюдение
4.6	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»	2		2	наблюдение
4.7	Датчик случайных чисел.	2	2		наблюдение
4.8	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	2	1	1	наблюдение
4.9	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	2		2	наблюдение
4.10	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	2		2	наблюдение
4.11	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	2	1	1	наблюдение
4.12	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	2		2	наблюдение
4.13	Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	2		2	наблюдение
4.14	Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка»	2		2	Наблюдение
4.15	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами.	2	1	1	наблюдение
4.16	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами.	2		2	наблюдение
4.17	Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.	2	1	1	наблюдение
4.18	Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.	2		2	наблюдение
4.19	Проекты «Лампа» и «Диалог»	2		2	наблюдение
4.20	Проекты «Лампа» и «Диалог»	2		2	наблюдение
4.21	Проекты «Лампа» и «Диалог»	2		2	наблюдение
4.22	Защита проектов	2		2	наблюдение
V	Дистанционный модуль 1. SketchUp https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie 2. ГРИС «Стрелочка» http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html Среда Scratch https://younglinux.info/scratch/introduction				
ИТОГО		144	25	119	

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
I.	Введение	6	3	3	
1.1.	Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Беседа
1.2.	Назначение компьютера в современной жизни.	2	1	1	Наблюдение
1.3	Работа на клавиатурных тренажерах.	2	1	1	Наблюдение
II.	Переменные	78	19	59	Наблюдение
2.1	Переменные. Их создание	2	2	-	Наблюдение
2.2.	Использование счётчиков.	2	-	2	Наблюдение
2.3	Проект «Голодный кот».	2	1	1	Наблюдение
2.4	Ввод переменных.	2	1	1	Наблюдение
2.5	Проект «Цветы».	2	1	1	Наблюдение
2.6	Проект «Цветы».	2	1	1	Наблюдение

2.7	Доработка проекта «Лабиринт» -запоминание имени лучшего игрока.	4	2	2	Наблюдение
2.8	Ввод переменных с помощью рычажка.	2	1	1	Наблюдение
2.9	Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	4	2	2	Наблюдение
2.10	Список как упорядоченный набор однотипной информации	2	-	2	Наблюдение
2.11.	Создание списков.	4	-	4	Выставка
2.12	Создание списков.	8	-	8	Выставка
2.13	Добавление и удаление элементов.	2	-	2	Выставка
2.14	Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	4	2	2	Наблюдение, опрос
2.15	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные.	4	2	2	Наблюдение
2.16	Операции со строками.	2	-	2	Наблюдение
2.17	Создание игры «Угадай слово»	4	2	2	Наблюдение
2.18	Вырезаем объект из фото	4	-	4	Наблюдение
2.19	Делаем изображение черно-белым	2	1	1	Наблюдение
2.20	Простые 3D фигуры.	4	-	4	Наблюдение
2.21	Сохранение работы на диск.	2	1	1	Выставка
2.22	Меняем размер изображения.	2	1	1	Наблюдение
2.25	Рисуем дракона.	2	-	2	Наблюдение
2.26	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	9	-	2	Наблюдение
III.	Свободное проектирование	60	14	46	Наблюдение
3.1	Создание тестов – с выбором ответа и без.	6	2	4	Наблюдение
3.2	Создание проектов по собственному замыслу.	10	4	6	Опрос
3.3	Публикация проектов в Сети	6	3	3	Наблюдение
3.4	Работа с текстом. Преобразование заливки.	2		2	Наблюдение
3.5	Использование слоев и библиотеки объектов.	4	2	2	Наблюдение
3.6	Создание и использование слоев. Новогодняя ёлка.	4	1	3	Наблюдение
3.7	Светофор. Развивающийся вымпел. Моргающий кот.	2		2	Наблюдение
3.8	Рисунок на свободную тему.	6		6	Наблюдение
3.9	Пропеллер вентилятора.	2		2	Наблюдение
3.10	Ракета в звездном небе.	4	2	2	Наблюдение
3.11	Воздушный шарик.			2	Наблюдение
3.12	Воздушный шар и облака.	2		2	Наблюдение
3.13	Движение автомобилей.	4	2	2	Наблюдение
3.14	Движение Луны вокруг Земли.	2		2	Наблюдение
3.15	Осенний листопад. Практика на свободную тему «Мы - аниматоры»	2		2	Наблюдение
3.16	Презентация проектов	2		2	Наблюдение

IV	Дистанционный модуль 1. SketchUp https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie 2. ГРИС«Стрелочка» http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html Среда Scratch https://younglinux.info/scratch/introduction				
	итого	144	36	108	

Учебно-тематический план третьего года обучения

№	Название разделов	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теор	прак.	
I.	Введение. Повторение	6	2	4	
1.1	Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1	Беседа, наблюдение
1.2	Работа в программах Microsoft Office	4	1	3	Наблюдение
11	Основные приемы программирования и создания проекта	114	49	65	
2.1	Компьютер как универсальный исполнитель. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их	2	2		Наблюдение
2.2	Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Знакомство с исполнителем и средой программирования.	2	1	1	Наблюдение
2.3	Система команд исполнителя Скретч. Линейный алгоритм, цикл, ветвления, их реализация в среде Скретч.	2	1	1	Наблюдение
2.4	Понятие проект, его структура и реализация в среде Скретч.	2	1	1	Наблюдение
2.5	Элементы окна среды программирования. Спрайты. Хранилище спрайтов.	2	1	1	Наблюдение
2.6	Понятие команды. Разновидности команд. Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Скретч.	2	1	1	Наблюдение
2.7	Понятие анимации. Команды движения и вида. Анимация движением и изменением вида спрайта.	2	1	1	Наблюдение
2.8	Создание и редактирование скриптов. Перемещение и удаление спрайтов.	2	1	1	Наблюдение
2.9	Игра «Перевозчик».	2	1	1	Наблюдение
2.10	Изменяем Кота в зависимости от окружающих	2	1	1	Наблюдение
2.11	Интерактивная анимация. Скачки. Щекочем Лошадку.	2	1	1	Наблюдение
2.12.	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	2	1	1	Наблюдение
2.13	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch. Импорт изображений в Scratch.	2	1	1	Наблюдение
2.14	Анимация. Создаем свой объект в графическом	2	1	1	Наблюдение
2.15	Анимация. Анимлируем полет пчелы.	2	1	1	Наблюдение

2.16	Проект «Битва драконов»	2	1	1	Наблюдение
2.17	Работа над созданием заставки квеста с анимированной надписью «Сказки».	2	1	1	Наблюдение
2.18	Работа по созданию титров	2	1	1	Наблюдение
2.19	Графика. Изучаем повороты. Графика. Создаем своего исполнителя.	2	1	1	Наблюдение
2.20	Изменяем направление движения в зависимости от условия.	2	1	1	Наблюдение
2.21	Озвучивание проектов Scratch.	2	1	1	Наблюдение
2.22	Музыкальный. Играем на пианино и других музыкальных инструментах.	2		2	Наблюдение
2.23	Записываем и сочиняем музыку.	2		2	Наблюдение
2.24	Графика. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.	4	1	3	Наблюдение
2.25	Музыкальный. Создаем оркестр (синхронизируем	2	1	1	Наблюдение
2.26	Анимация. Используем слои.	2	1	1	Наблюдение
2.27	Свободное проектирование. Планируем и делаем	2	1	1	Наблюдение
2.28	Кот анализирует сложную окружающую обстановку.	2	1	1	Наблюдение
2.29	Интерактивный. Организуем диалог с пользователем.	2	1	1	Наблюдение
2.30	Кот анализирует сложную окружающую обстановку.	2	1	1	Наблюдение
2.31	Публичная защита проектов.	4	2	2	Наблюдение
2.32	Проект «Скретч-квест»	2	1	1	Наблюдение
2.33	Скоропечатание	2	1	1	Наблюдение
2.34	Анимация с элементами случайности и взаимодействия объектов. «Мышь и сова»	2	1	1	Наблюдение
2.35	Анимация с элементами случайности и взаимодействия объектов. «Снайпер»	2	1	1	Наблюдение
2.36	Игра «Перевозчик»	2	1	1	Наблюдение
2.37	Анимация. Открытка маме	2	1	1	Наблюдение
2.38	Проект «Скретч-квест»	6	2	4	Наблюдение
2.39	Проект «Гонки»	4	2	2	Наблюдение
2.40	Разработка своего проекта	2	1	1	Наблюдение
2.41	Защита проекта	2	1	1	тестирование
2.42	Повторение	2	1	1	тестирование
2.43	Исполнитель Скретч, цвет и размер пера	2	1	1	Наблюдение
2.44	Основные инструменты встроенного графического редактора анимированной среды Scratch	2	1	1	Опрос
2.45	Проект «Наш кот ходит и мяукает!»	2	1	1	Защита работ
2.46	Проект «Скачки. Щекочем лошадку»	2	1	1	Наблюдение, опрос
2.47	Проект «Играем на пианино и других музыкальных инструментах»	2	1	1	Наблюдение, опрос
2.48	Проект «Скачки 2»	2		2	Наблюдение, опрос
2.49	Проект игры «Кошка ловит мышку»	2		2	Наблюдение, опрос

2.50	Проект «Битва драконов»	2		2	Наблюдение, опрос
2.51	Проект «Игра пинг-понг»	2		2	Наблюдение, опрос
2.52	Проект «Лабиринт»	2		2	Наблюдение, опрос
III	Знакомство с программой Picasa. Создание коллажей и видеороликов	20	5	15	
3.1	Знакомство с программой Picasa	2	1	1	Наблюдение, опрос
3.2	Создание коллажей в программе Picasa	18	4	14	Наблюдение, опрос
IV.	Создание личного проекта -4 часа	4	1	3	Наблюдение, опрос
4.1	Разработка своего проекта	2	1	1	Наблюдение, опрос
4.2	Презентация проектов	2		2	Защита работ
VI	Дистанционный модуль 1. SketchUp https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie 2. ГРИС«Стрелочка» http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html Среда Scratch https://younglinux.info/scratch/introduction				
	итого	144	56	88	

4. Содержание программы

1 года обучения

I. Введение(10 ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Пользуемся помощью Интернета.

Практика. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.

Формы контроля: беседы, наблюдения

II. Линейные алгоритмы (36 ч.)

Теория. Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами.

Практика. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда плыть в точку с заданными координатами. Режим презентации. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.

Формы контроля: Наблюдения, защита работ

Циклические алгоритмы (54 ч.)

Теория. Понятие цикла. Команда повторить. Рисование узоров и орнаментов. Конструкция всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться. Ориентация по компасу.

Управление курсом движения. Команда повернуть в направление. Проект «Полёт самолёта». Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».

Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Практика. Бабочка. Елочка. Гриб. Лес с грибами. Мышонок. Земляника. Рисунок на свободную тему. Метод обрисовки. Ваза. Транспорт. Создание Gif анимации. Работа над проектом «Gif анимация»

Формы контроля Наблюдение, выставка

III. Алгоритмы ветвления (44 ч.)

Теория. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками

спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».
Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Составные условия.
Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти». Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник». Циклы с условием. Проект «Будильник». Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка». Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и Когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог». Датчики. Проекты «Котёнок-обжора».
Формы контроля: Наблюдения, беседы

V Дистанционный модуль

1. SketchUp <https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie>
 2. ГРИС«Стрелочка» <http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html>
- Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

Содержание 2 года обучения

I. Введение (6 ч)

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

Назначение компьютера в современной жизни. Путешествие в мир мультимедийных технологий.

Практика. Работа на клавиатурных тренажерах.

Формы контроля: беседы, наблюдения

Переменные (78 ч.)

Теория. Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот». Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» -запоминание имени лучшего игрока. Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники». Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник». Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками. Создание игры «Угадай слово».

Практика. Вырезаем объект из фото. Делаем изображение черно-белым. Простые 3D фигуры.

Сохранение работы на диск. Меняем размер изображения. Рисуем дракона. Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»

Формы контроля: беседы, наблюдения

II. Свободное проектирование (60 ч.)

Теория. Создание тестов – с выбором ответа и без. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch-сообществе. Публикация проектов в Сети.

Практика. Работа с текстом. Преобразование заливки. Использование слоев и библиотеки объектов.

Создание и использование слоев. Новогодняя ёлка. Светофор. Развивающийся вымпел. Моргающий кот. Рисунок на свободную тему. Пропеллер вентилятора. Ракета в звездном небе. Воздушный шарик.

Воздушный шар и облака. Движение автомобилей. Движение Луны вокруг Земли. Осенний листопад.

Практика на свободную тему «Мы - аниматоры»

Формы контроля Наблюдение, опрос

III Дистанционный модуль

1. SketchUp <https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie>
 2. ГРИС«Стрелочка» <http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html>
- Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

Содержание 3 года обучения

I. Повторение правил техники безопасности. Повторение пройденного материала. (6ч.)

Теория. Инструктаж по технике безопасности.

Практика. Работа в программах Microsoft Office.

2. Основные приемы программирования и создания проекта – 27 часов.

Компьютер как универсальный исполнитель. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Знакомство с исполнителем и средой программирования. Система команд исполнителя Скретч. Линейный алгоритм, цикл, ветвления, их реализация в среде Скретч. Понятие проект, его структура и реализация в среде Скретч.

Элементы окна среды программирования. Спрайты. Хранилище спрайтов. Понятие команды. Разновидности команд. Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Скретч. Понятие анимации. Команды движения и вида. Анимация движением и изменением вида спрайта. Хранилище проектов. Создание и редактирование скриптов. Перемещение и удаление спрайтов.

Игра «Перевозчик».

Наш Кот ходит и мяукает!

«Царевна - лягушка».

Изменяем Кота в зависимости от окружающих условий.

Интерактивная анимация. Скачки. Щекочем Лошадку.

Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.

Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch. Импорт изображений в Scratch.

Анимация. Создаем свой объект в графическом редакторе.

Анимация. Анимировуем полет пчелы.

Проект «Битва драконов»

Работа над созданием заставки квеста с анимированной надписью «Сказки».

Работа по созданию титров

Графика. Изучаем повороты.

Графика. Создаем своего исполнителя.

Графика с элементами ИИ. Изменяем направление движения в зависимости от условия.

Озвучивание проектов Scratch.

Музыкальный. Играем на пианино и других музыкальных инструментах.

Записываем и сочиняем музыку.

Графика. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.

Графика. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.

Теория. Этапы решения задачи (постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка).

Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети. Понятия объект, экземпляр объекта, свойства и методы объекта. Обработка событий.

Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч - вложенные циклы и ветвления. Цикл с условием. Составные условия. Переменная и её использование. Команда присваивания. Дизайн проекта. Работа со звуком. Особенности ООП программирования. Основные этапы разработки проекта.

Создание спрайтов, изменение их характеристик (вида, размещения). Графический редактор Скретч.

Понятие о событиях, их активизации и обработке. Понятие сцены, налаживания вида сцены. Обработка событий сцены Датчики в Скретче и их значение. Понятие переменной и константы. Создание переменных.

Предоставление переменным значений, пересмотр значений переменных. Команды предоставления переменных значений. Использование переменных. Понятие сообщения. Передача сообщения, запуск скриптов при условии получения сообщения вызова. Обмен данными между скриптами

Понятие списка. Создание списков. Понятие индекса, как номера элемента списка. Предоставление значений элементам списка и отображения его содержания. Поиск необходимых данных в списке. Вычисление итоговых показателей для списка. Вычисление итоговых показателей для элементов списка, которые отвечают определенным критериям. Алгоритмы сортировки списков.

Практика Свободное проектирование. Графика. Рисуем натюрморт, пейзаж, портрет.

Анимация с элементами ИИ. Знакомимся с переменными.

Анимация. Разворачиваем Пчелу в направлении движения.

Анимация с обработкой событий. Скачки-2.

Музыкальный. Создаем оркестр (синхронизируем многоголосье).

Анимация. Используем слои.

Свободное проектирование. Планируем и делаем мультфильмы и комиксы.

Кот анализирует сложную окружающую обстановку.

Интерактивный. Организуем диалог с пользователем.

Кот анализирует сложную окружающую обстановку.

Публичная защита проектов.

Формы контроля: беседы, наблюдения

3. Знакомство с программой Picasa. Создание коллажей и видеороликов (20 ч)

Назначение, интерфейс программы, инструменты. Обработка фото. Создание коллажа, видеоролика.

Формы контроля Наблюдение, опрос

4. Создание личного проекта -4 часа

Практика-4 часа

Разработка и создание небольшой программы с использованием заранее подготовленных материалов.

Тестирование и отладка проекта. Защита проекта

Формы контроля Наблюдение, защита работ

VI Дистанционный модуль

1. SketchUp <https://sites.google.com/site/mir3dsketchup/vvedenie>
2. ГРИС«Стрелочка» <http://akimkin-aleksey.blogspot.com/2018/01/blog-post.html>
Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

5. Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

- Формирование готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию.
- Знание культурного наследия народа своего края.
- Развитие творческой деятельности эстетического характера

Метапредметные:

- Умение самостоятельно определять цели обучения и планировать пути их достижения, в том числе альтернативные;
- Умение осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- Умение оценивать правильность выполнения учебных задач, собственные возможности её решения;
- Владение основами самоконтроля, самооценки;
- Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии;
- Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- Работать индивидуально и в группе;
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные

Обучающийся будет	
знать	уметь
<i>Первый год обучения</i>	
<input type="checkbox"/> о правилах безопасной работы в сети Интернет; <input type="checkbox"/> о назначении среды программирования Scratch и основных элементах ее интерфейса; <input type="checkbox"/> об алгоритме и исполнителях; о сценарном плане; <input type="checkbox"/> о программном коде и составляющих его командах; о правилах именования и сохранения документа; об объектах авторского права в сети Интернет. правила работы за компьютером; <input type="checkbox"/> правила безопасной работы в сети Интернет; <input type="checkbox"/> назначение среды программирования Scratch и основные элементы ее интерфейса	запускать среду программирования Scratch offline; <input type="checkbox"/> выбирать спрайты и фоны из библиотек среды программирования Scratch; <input type="checkbox"/> создавать и редактировать свои спрайты и фоны в графическом редакторе; - владеть основными способами создания программ с объектами; - создавать движущиеся модели и управлять ими в среде Scratch; - корректировать модель, проект; - тестировать, отлаживать программы; - организовывать процесс передачи сообщений между объектами; - телекоммуникационным каналам, соблюдая соответствующие нормы и этикет; - выбирать источники информации, необходимые для решения задачи (средства массовой информации, информационно-телеком-муникационные системы, сеть Интернет)
основные правила работы в сети и на сайте https://scratch.mit.edu ; <input type="checkbox"/> базовые алгоритмические конструкции (ветвления и циклы) и их реализацию в среде программирования Scratch; <input type="checkbox"/> этапы разработки программы (проекта в среде программирования Scratch): постановка задачи, разработка сценарного плана, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка.	создавать и редактировать свои спрайты в графическом редакторе; разрабатывать сценарный план анимации, игры, тренажера, викторины; создавать анимации, игры, тренажеры и викторины в среде программирования Scratch

<p>технологии размещения проекта в Scratch-сообществе сети Интернет;</p> <p><input type="checkbox"/> владеть блочной организацией операторов языка программирования Scratch, «специализацией» блоков;</p> <p>решения учебных задач;</p> <p><input type="checkbox"/> организовывать процесс передачи сообщений между объектами;</p> <p><input type="checkbox"/> использовать технологию параллельного программирования;</p> <p><input type="checkbox"/> создавать анимации с помощью смены костюмов</p>	<p>использовать основные конструкции языка программирования Scratch;</p> <p>- приемам работы в среде программирования Scratch, текстовых, графических, звуковых редакторах, браузерах;</p>
<i>Второй год обучения</i>	
<p>, перемещения объектов;</p> <p><input type="checkbox"/> создавать интерактивную анимацию с помощью блока команд «Сенсоры»</p>	<p>приемам работы в среде программирования Scratch, текстовых, графических, звуковых редакторах, браузерах;</p>
<p>основные термины и понятия в данной сфере; практические и теоретические знания в среде программирования Scratch; основные навыки создания проектов; об основных устройствах компьютера; о правилах работы за компьютером;</p>	<p>создавать и редактировать свои спрайты в графическом редакторе; разрабатывать сценарный план анимации, игры, тренажера, викторины; создавать анимации, игры, тренажеры и викторины в среде программирования Scratch</p>
<p>моделировать действия, процессы, явления;</p> <p><input type="checkbox"/> корректировать модель, проект;</p> <p><input type="checkbox"/> тестировать, отлаживать программы;</p> <p><input type="checkbox"/> различным способом запуска скрипта или нескольких скриптов;</p> <p><input type="checkbox"/> использовать программы обработки звука</p>	<p>записывать аудиоинформацию, используя инструменты Scratch;</p> <p>- использовать технологии параллельного программирования в среде Scratch;</p> <p>- создавать анимации и простейшие игры;</p> <p>- создавать анимированные истории, интерактивные обучающие анимации, интерактивные тесты;</p> <p>- вводить информацию в компьютер непосредственно с микрофона, фотоаппарата, сохранять полученную информацию;</p>
<i>Третий год обучения</i>	
<p>этапы разработки программы (проекта в среде программирования Scratch): постановка задачи, разработка сценарного плана, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка.</p>	<p>разрабатывать сценарные планы и создавать на их основе анимации, мультимедийные открытки, интерактивные плакаты и простые игры в программной среде Scratch.</p>
<p>взаимствовать и развивать идеи Scratch-сообщества в Интернете, размещать свои проекты.</p>	<p>работать с информацией и медиасредствами;</p> <p>- сотрудничать в поиске информации;</p> <p>- владеть клавиатурным письмом на русском языке;</p> <p>- пользоваться основными функциями стандартного текстового редактора, следовать основным правилам оформления текста: вводить и сохранять текст, изменять шрифт, начертание, размер, цвет текста;</p> <p>- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе;</p> <p>- создавать социальную рекламу;</p>

моделировать действия, процессы, явления; <input type="checkbox"/> корректировать модель, проект; <input type="checkbox"/> тестировать, отлаживать программы; <input type="checkbox"/> различным способом запуска скрипта или нескольких скриптов; <input type="checkbox"/> использовать программы обработки звука	использовать основные конструкции языка программирования Scratch; - приемам работы в среде программирования Scratch, текстовых, графических, звуковых редакторах, браузерах;
технологии размещения проекта в Scratch-сообществе сети Интернет; <input type="checkbox"/> владеть блочной организацией операторов языка программирования Scratch, «специализацией» блоков; решения учебных задач; <input type="checkbox"/> организовывать процесс передачи сообщений между объектами; <input type="checkbox"/> использовать технологию параллельного программирования;	подбирать оптимальный по содержанию, эстетическим параметрам и техническому качеству графическую информацию; - учитывать ограничения в объеме записываемой информации, использовать сменные носители (флэш-карты); - создавать сообщения в виде цепочки экранов с использованием иллюстраций, звука, текста; - осуществлять поиск объектов проекта

6. Организационно-педагогические условия реализации программы

Материально-технические условия

- Наличие компьютерного класса с хорошим световым режимом.
- Наличие персональных компьютеров (ноутбуков), принтера, сканера, мультимедийный проектор с экраном.

Программное обеспечение

- Различный электронный дидактический материал: теоретические задания, поурочные задания на изучение различных компьютерных программ, тесты, опросники.
- Иллюстрационный материал: компьютерные презентации, печатная продукция (буклеты, приглашения, открытки, плакаты и т.д.), лучшие работы обучающихся.

Кадровое обеспечение: занятия по дополнительной общеобразовательной программе «Программирование в среде Scratch» ведет специалист с высшим образованием Былинцев Глеб Анатольевич, стаж работы 23 года, Квалификационная категория 1. По образованию – учитель математики и информатики, КГПУ, 2001 год.

7. Формы аттестации/контроля

контроль знаний проводится в виде зачета, который может включать в себя: тестирования, практические задания, защиты творческих работ.

Виды аттестации	Формы оценки результативности	Срок проведения
Промежуточная аттестация	Диагностика уровня ключевых, мета предметных и предметных компетенций учащихся. Формы – зачет (тестирование, практическая работа)	Декабрь, май (кроме последнего года освоения программы)
Аттестация обучающихся по завершению освоения программы	Оценка качества обученности учащихся по завершению обучения по образовательной программе Формы – зачет (тестирование, практическая работа)	май последнего учебного года освоения программы

Для отслеживания результатов реализации программы применяются различные методы: анкеты, тесты, выставки, защиты творческих работ и т.д.

Так же проводится педагогическое наблюдение. Каждый ребенок в течение календарного года принимает участие в конкурсах, выставках различного уровня, начиная от участия в выставках объединения и заканчивая районными, региональными и всероссийскими конкурсами.

8. Оценочные материалы

Проведение диагностики осуществляется педагогом и администрацией учреждения с помощью различных методов: наблюдение, анкетирование, выполнение практического задания. Оценивание идет по критериям.

Критерии оценки практического задания
Практическая подготовка

Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем 1/2 предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; ▪ репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; ▪ творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; ▪ творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно. 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание

Полученные данные заносятся в сводную таблицу результатов образовательного уровня обучающихся:

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА
мониторинга результатов обучения детей по дополнительной образовательной программе

Объединение _____ Доп. образовательная программа _____

Год обучения _____ Группа № _____ Педагог _____ Учебный год _____

Фамилия, имя воспитанника	Сроки диагностики		Конец 1-го		учебного		Конец 1-го		учебного		Конец 1-го		учебного		Конец 1-го		учебного		Конец 1-го		учебного		Конец 1-го		учебного				
	Показатели	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного	Конец 1-го	учебного				
Т е о р е т и ч е с к а я п о д г о т о в к а																													
Теоретические знания, предусмотренные программой. Владение специальной терминологией																													
П р а к т и ч е с к а я п о д г о т о в к а																													
Практические умения и навыки, предусмотренные программой																													
Владение специальным оборудованием и оснащением																													
Творческие навыки																													
К-во баллов всего																													
Уровень																													

Д о с т и ж е н и я в о с п и т а н н и к о в															
Районный уровень															
Муниципальный уровень															
На уровне района, города															
Республиканский уровень															
Международный уровень															

Осуществляется анализ результатов диагностики. И все результаты заносятся в сводную таблицу:

Результаты _____ аттестации учащихся объединения _____ за _____ 20__ /20__ уч.года
(Сводная таблица)

№	Название объединения	к-во детей	Уровни освоения программы за _____ полугодие _____ <u>уч.года</u>								
			низкий уровень баллов		средний уровень баллов		высокий уровень баллов				
			к-во детей	%	к-во детей	%	к-во детей	%			
1											

9. Список литературы, использованный для написания данной программы

Печатные пособия

1. Цветкова М. С., Богомолова О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3–6 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
2. Творческие задания в среде Scratch [Электронный ресурс] : рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. — 2-е изд. (эл.). — Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf : 201 с.). — М. : Лаборатория знаний, 2016. — Систем. требования: Adobe Reader XI ; экран 10".

Цифровые и электронные образовательные ресурсы

1. [Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0](#)
2. [Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009](#)
3. [Электронное приложение к рабочей тетради «Программирование в среде «Scratch» – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.](#)
4. Официальный сайт Scratch (<http://scratch.mit.edu/>)
5. Практикум Scratch (<http://scratch.uvk6.info/>)
6. Творческая мастерская Scratch (<http://www.nachalka.com/scratch/>)
7. <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch
8. <http://scratch.uvk6.info> – Общедоступное программирование в Scratch
9. http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
10. Среда Scratch <https://younglinux.info/scratch/introduction>

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

№	Месяц Неделя	Число	Время проведения	Форма занятия	Ко л- во час	Тема занятия	Мест о пров еден ия	Форма контро ля
I. Введение(10 ч.)								
1				лекция	2	Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Файловая система компьютера. Заводим личную папку	Каб. инф.	наблю дение
2				лекция	2	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Каб. инф.	наблю дение
3				лекция	2	Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	Каб. инф.	наблю дение
4				Занятие - практикум	2	Создание и редактирование спрайтов.	Каб. инф.	наблю дение
5				Занятие - практикум	2	Создание и редактирование фонов для сцены.	Каб. инф.	наблю дение
II. Линейные алгоритмы (36 ч.)								
6				лекция	2	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	Каб. инф.	наблю дение
7				Занятие - практикум	2	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	Каб. инф.	наблю дение
8				Занятие - практикум	2	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат.	Каб. инф.	наблю дение
9				Занятие - практикум	2	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	Каб. инф.	наблю дение
10				лекция	2	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	Каб. инф.	наблю дение
11				Занятие - практикум	2	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	Каб. инф.	наблю дение
12				лекция	2	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	Каб. инф.	наблю дение
13				Занятие - практикум	2	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	Каб. инф.	наблю дение
14				лекция	2	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	Каб. инф.	наблю дение
15				Занятие - практикум	2	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	Каб. инф.	наблю дение
16				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	Каб. инф.	наблю дение
17				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Кругосветное путешествие «Магеллана».	Каб. инф.	наблю дение
18				Занятие - практикум	2	Режим презентации.	Каб. инф.	наблю дение

19				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	Каб. инф.	наблюдение
20				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	Каб. инф.	наблюдение
21				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	Каб. инф.	наблюдение
22				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	Каб. инф.	наблюдение
23				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	Каб. инф.	наблюдение
III. Циклические алгоритмы (54 ч.)								
24				лекция	2	Понятие цикла. Команда повторить.	Каб. инф.	наблюдение
25				Занятие - практикум	2	Рисование узоров и орнаментов.	Каб. инф.	наблюдение
26				Занятие - практикум	2	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	Каб. инф.	наблюдение
27				Занятие - практикум	2	Конструкция всегда. Создание проекта «Берегись автомобиля!».	Каб. инф.	наблюдение
28				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	Каб. инф.	наблюдение
29				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	Каб. инф.	наблюдение
30				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	Каб. инф.	наблюдение
31				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Гонки по вертикали». Команда если край, оттолкнуться.	Каб. инф.	наблюдение
32				Занятие - практикум	2	Ориентация по компасу.	Каб. инф.	наблюдение
33				Занятие - практикум	2	Управление курсом движения. Команда повернуть в направление.	Каб. инф.	выставка
34				Занятие - практикум	2	Управление курсом движения. Команда повернуть в направление.	Каб. инф.	наблюдение
35				Занятие - практикум	2	Проект «Полёт самолёта».	Каб. инф.	наблюдение
36				Занятие - практикум	2	Проект «Полёт самолёта».	Каб. инф.	наблюдение
37				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Осьминог»	Каб. инф.	наблюдение
38				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Осьминог»	Каб. инф.	наблюдение
39				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	Каб. инф.	наблюдение
40				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Девочка, прыгающая на скакалке».	Каб. инф.	наблюдение
41				Занятие - практикум	2	Создание проекта «Бегущий человек».	Каб. инф.	наблюдение

42				Занятие - практикум	2	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	Каб. инф.	выставка
43				Видео экскурсия	2	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	Каб. инф.	наблюдение
44				Занятие - практикум	2	Создание мультипликационного сюжета на свободную тему	Каб. инф.	наблюдение
45				Занятие - практикум	2	Работа над собственной мультипликацией	Каб. инф.	наблюдение
46				Занятие - практикум	2	Работа над собственной мультипликацией	Каб. инф.	наблюдение
47				Занятие - практикум	2	Защита своего мультфильма	Каб. инф.	наблюдение
48				Занятие - практикум	2	Регистрация в Scratch-сообществе	Каб. инф.	наблюдение
49				Занятие - практикум	2	Публикация проектов в Сети.	Каб. инф.	наблюдение
50				Защита работ	2	Презентация проектов	Каб. инф.	Итоги защиты
IV. Алгоритмы ветвления (44 ч.)								
51				лекция	2	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если.	Каб. инф.	наблюдение
52				Занятие - практикум	2	Управляемый стрелками спрайт	Каб. инф.	наблюдение
53				Занятие - практикум	2	Создание игры: «Лабиринт».	Каб. инф.	наблюдение
54				Занятие - практикум	2	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок»	Каб. инф.	наблюдение
55				Занятие - практикум	2	Создание игры: «Опасный лабиринт».	Каб. инф.	наблюдение
56				Занятие - практикум	2	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти»	Каб. инф.	наблюдение
57				Занятие - практикум	2	Датчик случайных чисел.	Каб. инф.	наблюдение
58				Занятие - практикум	2	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	Каб. инф.	наблюдение
59				Занятие - практикум	2	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	Каб. инф.	наблюдение
60				Занятие - практикум	2	Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник»	Каб. инф.	наблюдение
61				Занятие - практикум	2	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	Каб. инф.	наблюдение
62				Занятие - практикум	2	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.	Каб. инф.	наблюдение
63				Занятие - практикум	2	Проекты «Передевалки» и «Дюймовочка»	Каб. инф.	наблюдение
64				Занятие - практикум	2	Проекты «Передевалки» и «Дюймовочка»	Каб. инф.	наблюдение
65				Занятие - практикум	2	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами.	Каб. инф.	наблюдение
66				Занятие - практикум	2	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами.	Каб. инф.	наблюдение

67				Занятие - практикум	2	Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.	Каб. инф.	наблю дение
68				Занятие - практикум	2	Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.	Каб. инф.	наблю дение
69				Занятие - практикум	2	Проекты «Лампа» и «Диалог»	Каб. инф.	наблю дение
70				Занятие - практикум	2	Проекты «Лампа» и «Диалог»	Каб. инф.	наблю дение
71				Занятие - практикум	2	Проекты «Лампа» и «Диалог»	Каб. инф.	наблю дение
72				Занятие - практикум	2	Защита проектов	Каб. инф.	наблю дение
ИТОГО					144 ч			

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
2 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Месяц Неделя	Число	Врем я прове дения	Форма занятия	Ко л- во час .	Тема занятия	Место проведен ия	Форма контр оля
1				Лекция	2	Инструктаж по технике безопасности.	Каб.инф.	наблю дение
2				Лекция	2	Назначение компьютера в современной жизни.	Каб.инф.	наблю дение
3				Занятие - практикум	2	Работа на клавиатурных тренажерах.	Каб.инф.	наблю дение
II. Переменные (78 ч.)								
4				Занятие - практикум	2	Переменные. Их создание	Каб.инф.	наблю дение
5				Занятие - практикум	2	Использование счётчиков.	Каб.инф.	опрос
6				Занятие - практикум	2	Проект «Голодный кот».	Каб.инф.	наблю дение
7				Занятие - практикум	2	Ввод переменных.	Каб.инф.	наблю дение
8				Занятие - практикум	2	Проект «Цветы».	Каб.инф.	наблю дение
9				Занятие - практикум	2	Проект «Цветы».	Каб.инф.	наблю дение
10				Занятие - практикум	2	Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	Каб.инф.	наблю дение
11				Занятие - практикум	2	Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	Каб.инф.	наблю дение
12				Занятие – практикум	2	Ввод переменных с помощью рычажка.	Каб.инф.	наблю дение
13				Занятие - практикум	2	Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	Каб.инф.	наблю дение
14				Занятие - практикум	2	Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	Каб.инф.	наблю дение
15				Занятие - практикум	2	Список как упорядоченный набор однотипной информации	Каб.инф.	наблю дение

16				Занятие - практикум	2	Создание списков.	Каб.инф.	наблюдение
17				Занятие - практикум	2	Создание списков.	Каб.инф.	наблюдение
18				Занятие - практикум	2	Добавление и удаление элементов.	Каб.инф.	наблюдение
19				Занятие - практикум	2	Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	Каб.инф.	наблюдение
20				Занятие - практикум	2	Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	Каб.инф.	наблюдение
21				Занятие - практикум	2	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные.	Каб.инф.	наблюдение
22				Деловая игра	2	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные.	Каб.инф.	выставка
23				Занятие - практикум	2	Операции со строками.	Каб.инф.	наблюдение
24				Занятие - практикум	2	Создание игры «Угадай слово»	Каб.инф.	Наблюдение, опрос
25				Занятие - практикум	2	Создание игры «Угадай слово»	Каб.инф.	Наблюдение, опрос
26				Занятие - практикум	2	Вырезаем объект из фото	Каб.инф.	Наблюдение, опрос
27				Занятие - практикум	2	Вырезаем объект из фото	Каб.инф.	наблюдение
28				Занятие - практикум	2	Делаем изображение черно-белым	Каб.инф.	наблюдение
29				Занятие - практикум	2	Простые 3D фигуры.	Каб.инф.	наблюдение
30				Занятие - практикум	2	Простые 3D фигуры.	Каб.инф.	наблюдение
31				Занятие - практикум	2	Сохранение работы на диск.	Каб.инф.	наблюдение
32				Занятие - практикум	2	Меняем размер изображения.	Каб.инф.	наблюдение
33				Занятие - практикум	2	Рисуем дракона.	Каб.инф.	наблюдение
34				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	выставка
35				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
36				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
37				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
38				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
39				Занятие - практикум		Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
40				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение
41				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	наблюдение

42				Занятие - практикум	2	Работы на свободную тему: «Творим. Выдумываем»	Каб.инф.	выставка
III. Свободное проектирование (60 ч.)								
43				Занятие - практикум	2	Создание тестов – с выбором ответа и без.	Каб.инф.	наблюдение
44				Видео экскурсия	2	Создание тестов – с выбором ответа и без.	Каб.инф.	наблюдение
45				Занятие - практикум	2	Создание тестов – с выбором ответа и без.	Каб.инф.	наблюдение
46				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	наблюдение
47				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	наблюдение
48				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	наблюдение
49				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	наблюдение
50				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	наблюдение
51				Занятие - практикум	2	Создание проектов по собственному замыслу.	Каб.инф.	опрос
52				Деловая игра	2	Публикация проектов в Сети	Каб.инф.	Итоги защиты
53				Занятие - практикум	2	Публикация проектов в Сети	Каб.инф.	наблюдение
54				Занятие - практикум	2	Публикация проектов в Сети	Каб.инф.	наблюдение
55				Занятие - практикум	2	Работа с текстом. Преобразование заливки.	Каб.инф.	наблюдение
56				Занятие - практикум	2	Использование слоев и библиотеки объектов.	Каб.инф.	наблюдение
57				Занятие - практикум	2	Использование слоев и библиотеки объектов.	Каб.инф.	наблюдение
58				Занятие - практикум	2	Создание и использование слоев. Новогодняя ёлка.	Каб.инф.	наблюдение
59				Занятие - практикум	2	Создание и использование слоев. Новогодняя ёлка.	Каб.инф.	наблюдение
60				Занятие - практикум	2	Светофор. Развивающийся вымпел. Моргающий кот.	Каб.инф.	наблюдение
61				Занятие - практикум	2	Светофор. Развивающийся вымпел. Моргающий кот.	Каб.инф.	наблюдение
62				Занятие - практикум	2	Рисунок на свободную тему.	Каб.инф.	наблюдение
63				Занятие - практикум	2	Рисунок на свободную тему.	Каб.инф.	наблюдение
64				Занятие - практикум	2	Рисунок на свободную тему.	Каб.инф.	наблюдение
65				Деловая игра	2	Пропеллер вентилятора.	Каб.инф.	наблюдение
66				Деловая игра	2	Ракета в звездном небе.	Каб.инф.	наблюдение
67				Деловая игра	2	Воздушный шарик.	Каб.инф.	наблюдение
68				Занятие – практикум	2	Воздушный шар и облака.	Каб.инф.	наблюдение

69				Занятие - практикум	2	Движение автомобилей.	Каб.инф.	наблю дение
70				Занятие - практикум	2	Движение Луны вокруг Земли.	Каб.инф.	наблю дение
71				Занятие - практикум	2	Осенний листопад. Практика на свободную тему «Мы - аниматоры»	Каб.инф.	наблю дение
72				Занятие - практикум	2	Презентация проектов	Каб.инф.	Просм отр работ
ИТОГО				144 ч				

**Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
3 ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Месяц Неделя	Число	Время проведен ия	Форма занятия	Кол- во час.	Тема занятия	Место провед ения	Форма контро ля
1				Лекция	2	Инструктаж по технике безопасности.	Каб.и нф.	Беседа
2				Занятие - практикум	2	Работа в программах Microsoft Office	Каб.и нф.	наблю дение
3				Занятие - практикум	2	Работа в программах Microsoft Office	Каб.и нф.	наблю дение
11. Основные приемы программирования и создания проекта – 114 часов.								
4				Занятие - практикум	2	Компьютер как универсальный исполнитель. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование.	Каб.и нф.	наблю дение
5				Занятие - практикум	2	Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Знакомство с исполнителем и средой программирования.	Каб.и нф.	опрос
6				Занятие - практикум	2	Система команд исполнителя Скретч. Линейный алгоритм, цикл, ветвления, их реализация в среде Скретч.	Каб.и нф.	наблю дение
7				Занятие - практикум	2	Понятие проект, его структура и реализация в среде Скретч.	Каб.и нф.	наблю дение
8				Занятие - практикум	2	Элементы окна среды программирования. Спрайты. Хранилище спрайтов.	Каб.и нф.	наблю дение
9				Занятие - практикум	2	Понятие команды. Разновидности команд. Структура и составляющие скриптов - программ, записанных языком Скретч.	Каб.и нф.	наблю дение

10				Занятие - практикум	2	Понятие анимации. Команды движения и вида. Анимация движением и изменением вида спрайта.	Каб.и нф.	наблюдение
11				Занятие - практикум	2	Создание и редактирование скриптов. Перемещение и удаление спрайтов.	Каб.и нф.	наблюдение
12				Занятие - практикум	2	Игра «Перевозчик». «Царевна - лягушка».	Каб.и нф.	наблюдение
13				Занятие - практикум	2	Изменяем Кота в зависимости от окружающих условий.	Каб.и нф.	наблюдение
14				Занятие - практикум	2	Интерактивная анимация. Скачки. Щекочем Лошадку.	Каб.и нф.	наблюдение
15				Занятие - практикум	2	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	Каб.и нф.	наблюдение
16				Занятие - практикум	2	Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch. Импорт изображений в Scratch.	Каб.и нф.	наблюдение
17				Занятие - практикум	2	Анимация. Создаем свой объект в графическом редакторе.	Каб.и нф.	наблюдение
18				Занятие - практикум	2	Анимация. Анимлируем полет пчелы.	Каб.и нф.	наблюдение
19				Занятие - практикум	2	Проект «Битва драконов»	Каб.и нф.	наблюдение
20				Занятие - практикум	2	Работа над созданием заставки квеста с анимированной надписью «Сказки».	Каб.и нф.	наблюдение
21				Занятие - практикум	2	Работа по созданию титров	Каб.и нф.	наблюдение
22				Деловая игра	2	Графика. Изучаем повороты. Графика. Создаем своего исполнителя.	Каб.и нф.	выставка
23				Занятие - практикум	2	Изменяем направление движения в зависимости от условия.	Каб.и нф.	наблюдение
24				Занятие - практикум	2	Озвучивание проектов Scratch.	Каб.и нф.	Наблюдение, опрос
25				Занятие - практикум	2	Музыкальный. Играем на пианино и других музыкальных инструментах.	Каб.и нф.	Наблюдение, опрос
26				Занятие - практикум	2	Записываем и сочиняем музыку.	Каб.и нф.	Наблюдение, опрос
27				Занятие - практикум	2	Графика. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.	Каб.и нф.	наблюдение
28				Занятие - практикум	2	Графика. Рисуем разноцветные геометрические фигуры.	Каб.и нф.	наблюдение
29				Занятие - практикум	2	Музыкальный. Создаем оркестр (синхронизируем многоголосье).	Каб.и нф.	наблюдение

30				Занятие - практикум	2	Анимация. Используем слои.	Каб.и нф.	наблюдение
31				Занятие - практикум	2	Свободное проектирование. Планируем и делаем мультфильмы и комиксы.	Каб.и нф.	наблюдение
32				Занятие - практикум	2	Кот анализирует сложную окружающую обстановку.	Каб.и нф.	наблюдение
33				Занятие - практикум	2	Интерактивный. Организуем диалог с пользователем.	Каб.и нф.	наблюдение
34				Занятие - практикум	2	Кот анализирует сложную окружающую обстановку.	Каб.и нф.	наблюдение
35				Занятие - практикум	2	Публичная защита проектов.	Каб.и нф.	наблюдение
36				Занятие - практикум	2	Публичная защита проектов.	Каб.и нф.	наблюдение
37				Занятие - практикум	2	Проект «Скретч-квест»	Каб.и нф.	наблюдение
38				Занятие - практикум	2	Скоропечатание	Каб.и нф.	наблюдение
39				Занятие - практикум	2	Анимация с элементами случайности и взаимодействия объектов. «Мышь и сова»	Каб.и нф.	наблюдение
40				Занятие - практикум	2	Анимация с элементами случайности и взаимодействия объектов. Свой вариант	Каб.и нф.	наблюдение
41				Занятие - практикум	2	Игра «Перевозчик»	Каб.и нф.	наблюдение
42				Занятие - практикум	2	Анимация. Открытка маме	Каб.и нф.	наблюдение
43				Занятие - практикум	2	Проект «Скретч-квест»	Каб.и нф.	наблюдение
44				Видео экскурсия	2	Проект «Скретч-квест»	Каб.и нф.	наблюдение
45				Занятие - практикум	2	Проект «Скретч-квест»	Каб.и нф.	наблюдение
46				Занятие - практикум	2	Проект «Гонки»	Каб.и нф.	наблюдение
47				Занятие - практикум	2	Проект «Гонки»	Каб.и нф.	наблюдение
48				Занятие - практикум	2	Разработка своего проекта	Каб.и нф.	наблюдение
49				Занятие - практикум	2	Защита проекта	Каб.и нф.	наблюдение
50				Занятие - практикум	2	Повторение	Каб.и нф.	наблюдение
51				Занятие - практикум	2	Исполнитель Скретч, цвет и размер пера	Каб.и нф.	опрос
52				Деловая игра	2	Основные инструменты встроенного графического редактора программной среды Scratch	Каб.и нф.	наблюдение
53				Занятие - практикум	2	Проект «Наш кот ходит и мяукает!»	Каб.и нф.	наблюдение
54				Занятие - практикум	2	Проект «Скачки. Щекочем лошадку»	Каб.и нф.	наблюдение

55				Занятие - практикум	2	Проект «Играем на пианино и других музыкальных инструментах»	Каб.и нф.	наблюдение
56				Занятие - практикум	2	Проект «Скачки 2»	Каб.и нф.	наблюдение
57				Занятие - практикум	2	Проект игры «Кошка ловит мышку»	Каб.и нф.	наблюдение
58				Занятие - практикум	2	Проект «Битва драконов»	Каб.и нф.	наблюдение
59				Занятие - практикум	2	Проект «Игра пинг-понг»	Каб.и нф.	наблюдение
60				Занятие - практикум	2	Проект «Лабиринт»	Каб.и нф.	наблюдение
3. Знакомство с программой Picasa. Создание коллажей и видеороликов (20 ч)								
61				Занятие - практикум	2	Знакомство с программой Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
62				Занятие - практикум	2	Создание коллажей в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
63				Деловая игра	2	Создание коллажей в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
64				Деловая игра	2	Создание коллажей в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
65				Деловая игра	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
66				Занятие - практикум	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
67				Занятие - практикум	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
68				Занятие - практикум	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
69				Занятие - практикум	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
70				Занятие - практикум	2	Создание видеороликов в программе Picasa	Каб.и нф.	наблюдение
IV. Создание личного проекта -4 часа								
71				Занятие - практикум	2	Разработка своего проекта	Каб.и нф.	наблюдение
72				Занятие - практикум	2	Презентация проектов	Каб.и нф.	Просмотр работ
ИТОГО					144 ч			

Промежуточная аттестация в объединении «Программирование в среде Scratch» за первый год обучения

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2
- В) Любое количество
- Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа

Ответы на тест:

- 1. Б
- 2. В
- 3. А
- 4. Б
- 5. В
- 6. В
- 7. В
- 8. Б
- 9. А
- 10. А

**Промежуточная аттестация в объединении «Программирование в среде Scratch»
за 1 полугодие второго года обучения**

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2
- В) Любое количество

Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb2
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа

Ответы на тест:

- 1. Б
- 2. В
- 3. А
- 4. Б
- 5. В
- 6. В
- 7. В
- 8. Б
- 9. А
- 10. А

Задания для промежуточной аттестация за третий год обучения (май)

Задание № 1

Вопрос:

Найти соответствие между группой команд и назначением

Укажите соответствие для всех 8 вариантов ответа:

- 1) работа со звуком
- 2) управление рисованием следа
- 3) движение по прямой, повороты, координаты
- 4) создание и удаление переменных, присвоение значений
- 5) вид спрайта, показ или отключение, слои, эффекты
- 6) арифметика, функции, сравнения, условия
- 7) заголовки обработчиков, алгоритмические структуры, сообщения, задержки
- 8) касание спрайта, нажатие клавиш, контроль мыши

- ___ Переменные (variables)
- ___ Управление (kontrol)
- ___ Движение (motion)
- ___ Сенсоры (sensing)
- ___ Внешность (looks)
- ___ Перо (pen)
- ___ Операторы (operators)
- ___ Звук (sound)

Задание № 2

Вопрос:

Отметить верные утверждения

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) В одном проекте можно использовать только одну сцену
- 2) В одном проекте можно использовать несколько сцен
- 3) Размер спрайта можно изменить с помощью команд группы Внешность
- 4) Размер спрайта нельзя изменить с помощью команд
- 5) Сенсоры используются в основном в качестве условий

Задание № 3

Вопрос:

Найти соответствие

Укажите соответствие для всех 3 вариантов ответа:

- 1) разветвляющимся
- 2) цикловым
- 3) порядковым
- 4) линейным
- 5) циклическим

___ Алгоритм, в котором действия выполняются однократно и в порядке их записи, называется

___ Алгоритм, в котором в зависимости от некоторого условия совершается либо одна, либо другая последовательность действий, называется

Алгоритм, в котором некоторая последовательность действий совершается несколько раз подряд, называется

Задание № 4

Вопрос:

Указать на рисунке окно текущей группы команд

Укажите место на изображении:

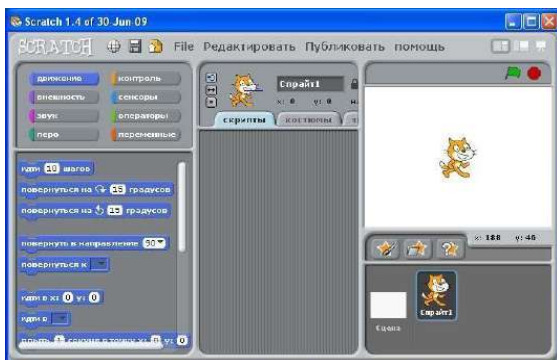


Задание № 5

Вопрос:

Указать на рисунке панель запуска и останова скрипта

Укажите место на изображении:



Задание № 6

Вопрос: Выбрать истинные высказывания

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) Scratch - среда для обучения основам программирования
- 2) Scratch - графический редактор
- 3) Scratch - текстовый редактор
- 4) Scratch - система профессионального программирования
- 5) Scratch - мультимедийная система, позволяющая работать с графикой и звуком

Задание № 7

Вопрос: Выбрать истинные высказывания.

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) Спрайт в Scratch - это графический объект, для которого составляется программа
- 2) Программа - это часть команд алгоритма
- 3) Программа - это алгоритм, записанный на языке программирования
- 4) Скрипт - это микропрограмма, созданная для некоторого объекта
- 5) Скрипт - это все программы, относящиеся к Scratch-проекту

Задание № 8

Вопрос: Выбрать верные утверждения

Выберите несколько из 6 вариантов ответа:

- 1) Скрипт может запускаться щелчком по клавише "Пробел"
- 2) Скрипт запускается только щелчком по кнопке "Пуск" (зеленый флажок)
- 3) Скрипт завершает свою работу только щелчком по кнопке "Стоп" (красный многоугольник)
- 4) Щелчок по кнопке "Стоп" (красный многоугольник) останавливает работу только текущего скрипта
- 5) Скрипт может запускаться щелчком по кнопке "Пуск" (зеленый флажок)
- 6) Скрипт может запускаться щелчком по спрайту

Задание № 9

Вопрос: Ввести недостающее слово:

Алгоритм, в котором одни и те же действия повторяются многократно называется.....

Запишите ответ :

Задание № 10

Вопрос:

Выбрать алгоритмы

Выберите несколько из 6 вариантов ответа:

- 1) Меню в кафе
- 2) Математическая формула
- 3) Порядок перехода улицы по регулируемому пешеходному переходу
- 4) Инструкция по сборке шкафа
- 5) Рецепт врача
- 6) Рецепт приготовления блюда

Задание № 11

Вопрос:

Указать на рисунке строку главного меню

Укажите мест о на изображении:



Задание № 12

Вопрос: Выбрать верное продолжение фразы: Scratch в переводе с английского означает...

Выберите один из 5 вариантов ответа:

- 1) программа
- 2) цапапанье
- 3) лисенок
- 4) объект
- 5) котенок

Задание № 13

Вопрос:

Выбрать верные окончания фразы: Среда Scratch позволяет создавать...

Выберите несколько из 4 вариантов ответа:

- 1) блок-схемы скриптов
- 2) новые графические объекты
- 3) компьютерные игры
- 4) анимированные фильмы

Задание № 14

Вопрос:

Найти верное продолжение фразы:

Файл, хранящий Scratch-проект, имеет расширение ...

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) не имеет расширения
- 2) sb
- 3) scr
- 4) pr

Задание № 15

Вопрос:

Продолжить определение

Алгоритм - это ...

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) строго определенная последовательность действий, приводящая к некоторому результату
- 2) порядок действий
- 3) способ записи конечных действий
- 4) некоторая последовательность действий, записанная на языке программирования

Задание № 16

Вопрос:

Найти соответствие

Укажите соответствие для всех 4 вариантов ответа:

- 1) открытия существующего Scratch-проекта
- 2) сохранения Scratch-проекта в файле под старым именем
- 3) создания нового Scratch-проекта
- 4) сохранения Scratch-проекта в файле под новым именем
- 5) создания нового спрайта

___ Команда **Сохранить как ...** меню **Файл** предназначена для

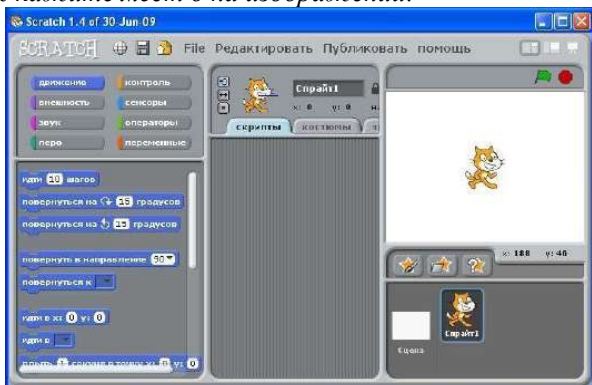
- ___ Команда **Сохранить** меню **Файл** предназначена для
- ___ Команда **Новый** меню **Файл** предназначена для
- ___ Команда **Открыть** меню **Файл** предназначена для

Задание № 17

Вопрос:

Указать на рисунке окно свойств спрайта

Укажите мест о на изображении:



Задание № 18

Вопрос: Напечатать недостающее слово:

..... - это такая форма организации действий, при которой в зависимости от некоторого условия выполняется либо одна группа команд, либо другая.

Запишите ответ :

Задание № 19

Вопрос:

Указать способы записи алгоритмов

Выберите несколько из 5 вариантов ответа:

- 1) Словесный
- 2) Формула
- 3) Программа
- 4) Координатный
- 5) Графический (с помощью геометрических фигур)

Задание № 20

Вопрос:

Выбрать верное окончание фразы:

Scratch-проект ..

Выберите несколько из 6 вариантов ответа:

- 1) может состоять из множества скриптов для одного спрайта
- 2) состоит из одного скрипта
- 3) должен состоять из множества скриптов, но для одного спрайта
- 4) должен состоять из множества скриптов для многих спрайтов
- 5) может состоять из множества скриптов для многих спрайтов
- 6) может состоять из одного скрипта

Задание № 21

Вопрос:

Указать на рисунке меню спрайтов



Укажите мест о на изображении:

Задание № 22

Вопрос:

Указать на рисунке режимы показа Scratch-проекта

Укажите место на изображении:



Задание № 23

Вопрос:

Указать на рисунке сцену

Укажите место на изображении:



Задание № 24

Вопрос:

Сопоставить левый и правый столбик

Укажите соответствие для всех 7 вариантов ответа:

- 1) линейная команда
- 2) команда, реализующая краткое ветвление
- 3) команда, реализующая полное ветвление
- 4) циклическая команда

___ команда "ЖДАТЬ x СЕКУНД"

___ команда "ПОВТОРИТЬ"

___ команда "ВСЕГДА ЕСЛИ"

___ команда "ЕСЛИ..."

___ команда "ЕСЛИ ... ИЛИ"

___ команда "ИДТИ x ШАГОВ"

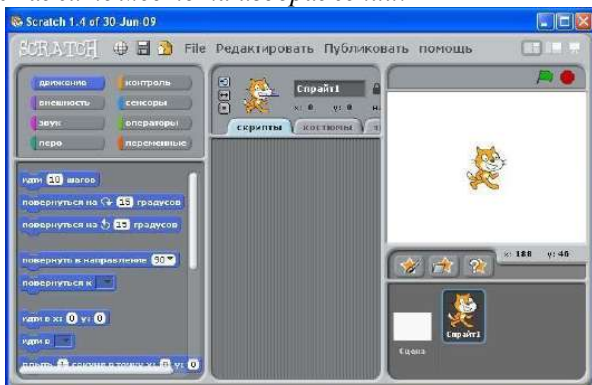
___ команда "ВСЕГДА"

Задание № 25

Вопрос:

Указать на рисунке поле спрайтов

Укажите место на изображении:

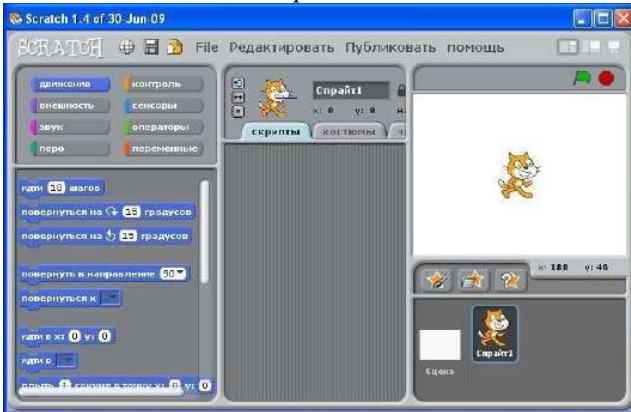


Задание № 26

Вопрос:

Указать на рисунке поле скриптов

Укажите мест о на изображении:



Задание № 27

Вопрос: Указать виды алгоритмов

Выберите несколько из 6 вариантов ответа

1. Цикловидный
2. Линейный
3. Линейчатый
4. Циклический
5. Множественный
6. Разветвляющийся

Задание № 28

Вопрос:

Найти соответствие значений для команды ПОВЕРНУТЬ В НАПРАВЛЕНИЕ

Укажите соответствие для всех 4 вариантов ответа:

- 1) вниз
- 2) влево
- 3) вверх
- 4) вправо

___ 90

___ 0

___ 180

___ -90

Задание № 29

Вопрос:

Напечатать недостающее слово:

Алгоритм, в котором в зависимости от некоторого условия совершается либо одна группа ко-манд, либо другая, называется

Запишите ответ :

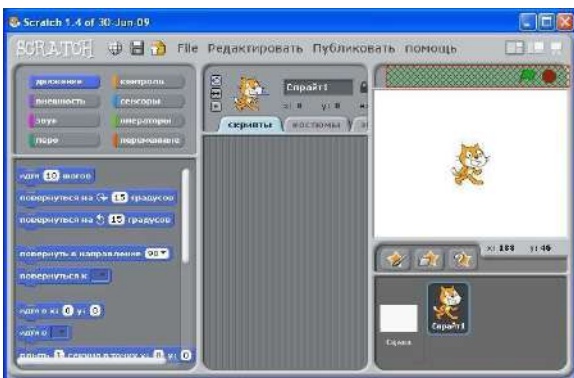
Задание № 30

Вопрос:

Найдите соответствие в определении свойств алгоритма

Укажите соответствие для всех 5 вариантов ответа:

- 1) алгоритм, составленный для конкретного исполнителя, должен включать только те команды, которые входят в его систему команд
- 2) исполнение алгоритма должно завершиться за конечное число шагов
- 3) единственность толкования исполнителем правил выполнения действий и порядка их выполнения



- 6) Верные ответы (1 б.): 1; 5;
 7) Верные ответы (1 б.): 1; 3; 4;
 8) Верные ответы (2 б.): 1; 5; 6;
 9) Верный ответ (1 б.): "циклическим".
 10) Верные ответы (1 б.): 3; 4; 6;
 11) Верный ответ (1 б.):



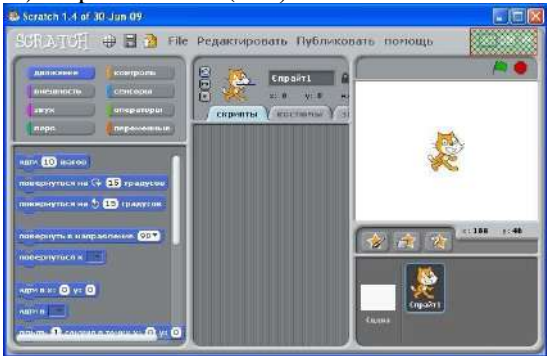
- 12) Верный ответ (1 б.): 2;
 13) Верные ответы (1 б.): 2; 3; 4;
 14) Верный ответ (1 б.): 2;
 15) Верный ответ (1 б.): 1;
 16) Верные ответы (1 б.):
 4;
 2;
 3;
 1;
 17) Верный ответ (1 б.):



- 18) Верный ответ (1 б.): "ветвление".
 19) Верные ответы (1 б.): 1; 3; 5;
 20) Верные ответы (2 б.): 1; 5; 6;
 21) Верный ответ (1 б.):



22) Верный ответ (1 б.):



23) Верный ответ (1 б.):

24) Верные ответы (1

б.):1;

4;

4;

2;

3;

1;

4;

25) Верный ответ (1 б.):

26) Верный ответ (1 б.):

27) Верные ответы (1 б.): 2; 4; 6;

28) Верные

ответы (1

б.): 4;

3;

1;

2;

29) Верный ответ (1 б.): "разветвляющимся".

30) Верные

ответы (1

б.): 4;

2;

5;

1;

3;

31) Верный ответ (1 б.): "ЦИКЛ".

32) Верный ответ (1 б.):

0-10 ошибки 9-12 баллов

11-20 ошибки 5-8 баллов

21-32 ошибок 0-4 баллов

**План воспитательной работы в объединении «Программирование в среде Scratch»
на 2024-2025 учебный год**

Цель воспитательной работы: «Создание оптимальных условий для всестороннего развития личности ребенка, способной к самовоспитанию, саморазвитию и определению твердой гражданской позиции»
Основной, главной целью воспитательной работы Центра детского творчества является создание оптимальных условий для всестороннего развития личности ребенка в соответствии с его интересами, склонностями и способностями.

Основные направления воспитательной работы:

Духовно-нравственное воспитание.

Цель: формирование у обучающихся морально-нравственных качеств личности: милосердия, послушания, стремление к добру, приобщение к ценностям традиционной культуре, любви к Родине. Развитие коммуникативных способностей, как основного признака личности.

1	Акция #добрыйтатарстан ко дню Пожилого человека Акция «Забота» ко дню Пожилого человека»	октябрь
2	«Старину мы помним, старину мы чтим» (беседы о своих бабушках в объединениях)	октябрь
3	Беседы в объединениях на тему: «Золотые ключики к сердцам людей»	ноябрь
4	День здоровья в рамках проведения игровой программы с днем защитника Отечества «Аты - баты шли солдаты» (для обучающихся совместно с папами)	февраль

Художественное воспитание.

Цель: формирование чувств к прекрасному, эстетического восприятия мира, культуры поведения.

1	День открытых дверей в объединении «Подари себе праздник!»	сентябрь
2	Районная выставка посвященная дню Учителя	октябрь
3	Работа выставок по районным конкурсам	в течение года
4	Мастер-класс ко дню пожилого человека «Не знали эти руки скуки» Поздравительная открытка ко дню пожилого человека	октябрь
10	Районная выставка посвященная дню Матери	ноябрь
11	Районная выставка посвященная 8-мому Марта	март
12	праздник «Масленица пришла блинов напекла»	март
13	Районная выставка посвященная 9-Мая – Дню Победы	май
14	День именинника по кружкам «Волшебный пирог»	в течение года
15	Различные выставки приуроченные праздникам в объединениях	в течение года

Гражданско-патриотическое воспитание

Цель: формирование личности гражданина и патриота России с присущими ему ценностями, взглядами, ориентирами, установками и мотивами деятельности и поведения.

1	Проведение профилактических бесед: правила поведения при угрозе террористического акта; - терроризм в России; - поведение в толпе; - беседы в объединениях «Так не бывает, в детей не стреляют» - акция «Голубь мира» - спортивная эстафета против экстремизма и терроризма «В единстве сила!» - рисунки на асфальте говорим терроризму - НЕТ!» - «Мы помним тебя, Беслан!» - тематическая беседа для обучающихся - «Свеча памяти» - акция, посвященная Дню солидарности в борьбе с терроризмом «Нет террору на Земле!»- работа информационного стенда Всероссийская акция «Капля жизни»	с 1.09.по 9.09.2024
2	Спортивное игровое мероприятие «А, ну-ка мальчишки!»	февраль
3	Праздничное мероприятие ко дню 8-Марта «Весна. Девчонки. Комплименты» (в объединениях)	март
4	Неделя, посвященная Дню Победы «Я помню, Я горжусь!»; выставка	май

	детских работ	
5	Проведение мероприятий, акций, участие в бессмертном полку «И снова май, цветы, салют и слезы»	май
6	Проведение акций к 9-Мая - «Георгиевская ленточка» - «Окна Победы» - «Вечный огонь в наших сердцах»	май
7	Мероприятия посвященные «дню Пионерии»	май
8	Всероссийская акция «Минута молчания»; Всероссийская акция «Свеча памяти»	июнь

Экологическое воспитание

Цель: расширение знаний обучающихся по экологии, географии, науки, окружающем мире, вовлечение детей в природоохранную деятельность. Интеллектуальное оказание помощи обучающимся в развитии, способности мыслить рационально, применять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни.

1	Участие в экологической акции «Добро в твоём сердце!»	октябрь
2	Акция «Синичкин день»	январь
3	Викторина «В мире растений. Угадай по описанию»	февраль
4	Минутка здоровья «С витаминами к здоровью»	март
5	День Птиц	апрель
6	Всемирный день Здоровья	апрель
7	Участие в природоохранной акции «Очистим поселок от мусора!»	май

Воспитание культуры здоровья

Цель: Основной задачей его является формирование здоровьесберегающей среды Центра детского творчества в целях охранения здоровья обучающихся.

1	«Положительные и отрицательные эмоции» - беседы в объединениях	октябрь
2	Новогоднее представление «Пусть праздник всем подарит чудо!»	декабрь
3	Культурно-массовые мероприятия в весенние каникулы «Уроки здоровья на свежем воздухе»	март
4	Внеклассное мероприятие "Веселый урок здоровья"(в объединениях)	апрель
5	Проведение мероприятий посвященные профилактике Гриппа и ОРВИ	в течение года
6	Проведение мероприятий по профилактике COVID-19	в течение года

Досуг

Цель: создание условий для проявления у обучающихся инициативы и самостоятельности, искренности и открытости, развития способностей адекватно оценивать себя и окружающих.

1	Осеннее мероприятие «Осень в гости к нам пришла»	октябрь
2	Культурно-развлекательное мероприятие для девочек мам и бабушек «За любовь и нежность, и заботу — спасибо, мамочка, тебе»	ноябрь
3	«Новогоднее представление «Пусть праздник всем подарит чудо!»	декабрь
4	Конкурсно –игровое мероприятие посвященное 23-Февраля « А - ты Ба - ты шли солдаты»	февраль
5	«В этот день, весной согретый, все цветы, улыбки – вам!» (праздничная игровая программа) для девочек, мам и бабушек	март
6	День именинника по кружкам «Волшебный пирог»	в течение года
7	Конкурсно-игровое мероприятие ко Дню юмора и смеха «Мешок Смеха или приключение в Хохотушкино»	апрель
8	Игра-викторина ко Дню космонавтики «К тайнам Вселенной»	апрель
9	Мероприятие на свежем воздухе «Быть здоровым я хочу - пусть меня научат!»	май
10	Проведение мероприятий, акций, участие в бессмертном полку «И снова май, цветы, салют и слезы»	май

Работа с родителями:

Цель: сделать родителей своими соучастниками всего педагогического процесса. Так как родительский коллектив - это большая опора, союзники и помощники педагога в учебно-воспитательной работе.

1	День открытых дверей для родителей	сентябрь
2	Участие в акции в День пожилого человека. Проведение флеш-моба	октябрь

	«Звонок родителям».	
3	Один день с родителями – проведение мастер-класса «Мастерим вместе с мамой»	в течение года
4	Новогоднее представление «Пусть праздник всем подарит чудо!»	декабрь
5	Привлечение родителей к участию в акции «Синичкин день» (изготовление кормушек для птиц)	январь
6	Конкурсно –игровое мероприятие посвященное 23-Февраля « А - ты Ба - ты шли солдаты»	февраль
7	«В этот день, весной согретый, все цветы, улыбки – вам!» (праздничная игровая программа) для девочек, мам и бабушек (в объединениях)	март
8	встречи с представителями разных профессий «Все профессии нужны, все профессии важны»	в течение года
9	Итоговые выставки работ обучающихся (в объединениях) «Покажи свой талант»	май

Профориентация:

Цель: сформировать у детей умение объективно оценивать собственные силы, выявлять свои сильные стороны, уметь опираться на них и использовать для дальнейшего роста.

1	Встречи с представителями разных профессий «Все профессии нужны, все профессии важны»	в течение года
2	«Капитаны книжных морей»(экскурсия в районную библиотеку, знакомство с профессией библиотекарь)	декабрь
3	Проведение акции «Зеленая весна» (уборка закреплённой территории)	апрель