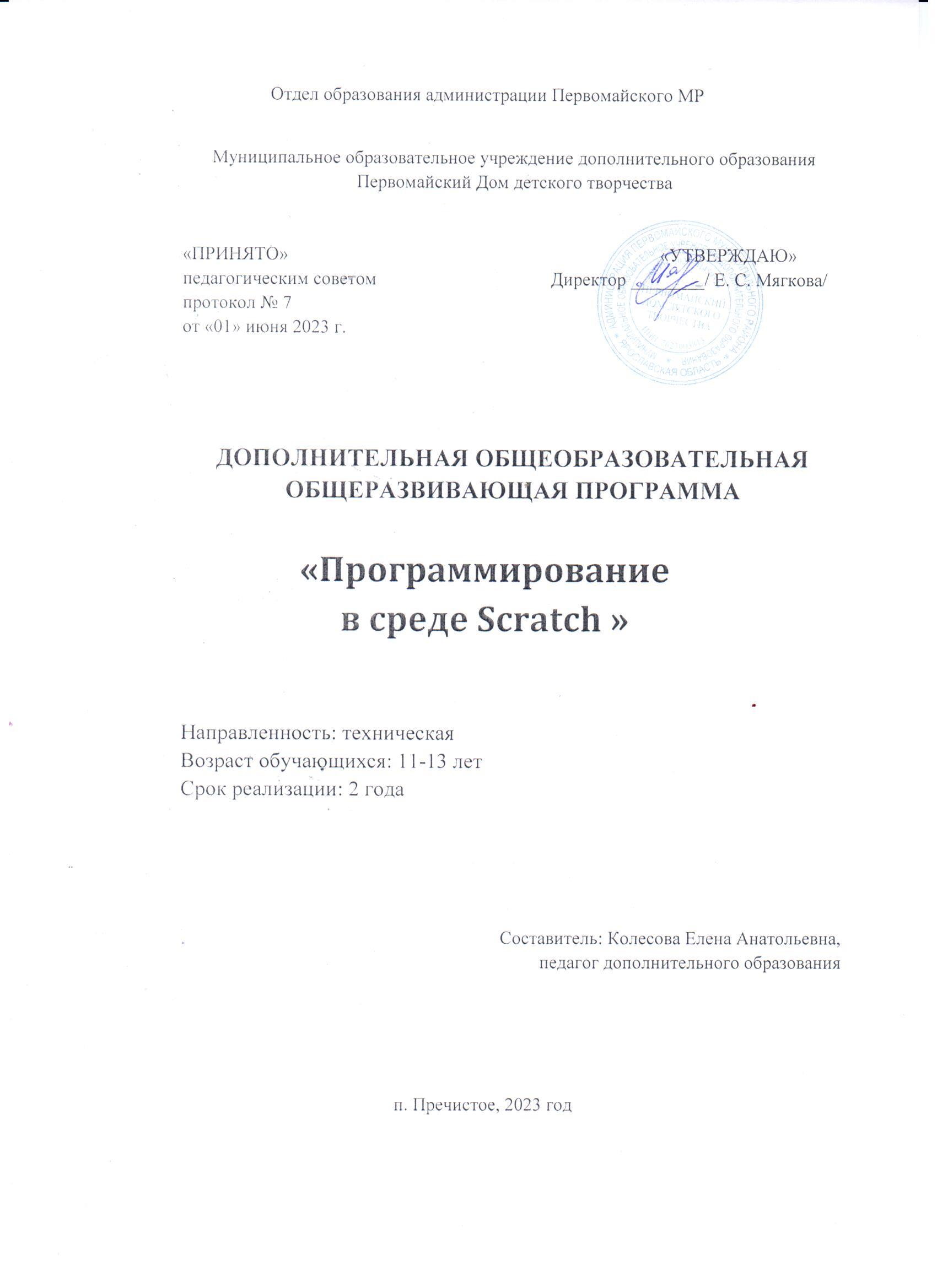
****

**Содержание программы**

**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.**

* 1. Пояснительная записка………………………………… стр. 3
  2. Цель и задачи программы……………………………… стр. 5
  3. Учебно-тематический план…………………………… стр. 6
  4. Содержание программы………………………………... стр. 7
  5. Планируемые результаты……………………………… .стр. 8

**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

* 1. Календарный учебный график………………………….. стр. 10
  2. Условия реализации программы……………………… стр. 21
  3. Формы аттестации……………………………………... стр. 22
  4. Контрольно-измерительные материалы……………… стр. 22
  5. Список литературы…………………………………….. стр. 25

Приложения ………………………………………………... стр. 27

# Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

**1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» составлена в соответствии с нормативными документами:

1. Национальный проект «Образование» 2019-2024.
2. Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей» (2016 г.)
3. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-Ф «Об образовании в Российской Федерации».
4. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304 «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
6. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам ( (утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629).
7. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (утв. приказом Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 года № 467 ( в ред. от 25.02.2021 г.) «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы (Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации»).
10. Методические рекомендации «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации» (Письмо Минпросвещения РФ от 30.12.2022 № АБ-3924/06).
11. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Ярославской области (утв. постановлением Правительства Ярославской области от 17.07.2018 № 527-п в ред. постановления Правительства области от 15.04.2022 № 285-п «О внедрении системы персонифицированного дополнительного образования детей»).

**Направленность** программы - техническая.

**Актуальность**

Информатика в настоящее время - стремительно развивающаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием компьютерных технологий. В современных условиях образовательная деятельность в этой сфере является чрезвычайно востребованной.

Программа «Программирование в среде Scratch» является одним из интереснейших способов изучения компьютерных технологий. Мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно - ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования. На занятиях у обучающихся формируются важные для практико-ориентированной деятельности умения, связанные с представлением, анализом и интерпретацией данных. Содержание заданий программы позволяет развивать и организационные умения: планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность действий, осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок.

**Новизна**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 по программированию практически значимой для современного школьника, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием. А так же новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной.

**Отличительной особенностью** данной программы является обеспечения посредством её вхождения обучающихся в информационное общество, а также посредством данной программы происходит обучение каждого обучающегося пользоваться информационно-коммуникационными технологиями. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную самостоятельной творческой работой, личностно значимой для обучаемого. При этом деятельность подкрепляется создаётся комфортная учебно-воспитательная среда, в которой происходит наиболее полная самореализация ребёнка.

# Педагогическая целесообразность.

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

# Возраст обучающихся

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей программы 11-13 лет.

В группы первого года обучения принимаются школьники 11-12 лет.

На второй год обучения принимаются дети, освоившие программу первого года обучения. Если приходят дети 11-12 лет, то по результатам входного мониторинга, они могут быть зачислены в группу детей второго года обучения.

Состав групп 8-15 человек.

# Срок реализации программы: два года.

На полное усвоение программы требуется 64 часа:

- первый год обучения – 32 часа;

- второй год обучения – 32 часа.

# Режим занятий

Продолжительность занятий 40 минут. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу.

# Форма проведения занятий

Аудиторные, внеаудиторные (самостоятельные).

# Форма обучения: очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Формы и методы работы**

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

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

Образовательный процесс включает в себя следующие методы обучения:

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

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

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

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

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

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

# 1.2 Цель и задачи программы

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

# Задачи программы

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

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

1.3. Учебно-тематический план

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название раздела, темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1** | Введение в образовательную деятельность | **1** | **1** | **-** | Вводный контрольс, обеседование |
| **2** | Знакомство со средой программирования «Scratch» | **24** | **12** | **12** | Устный опрос; тестирование; выполнение практических заданий. |
| **3** | Проектная деятельность | **7** | **1,5** | **5,5** | Наблюдение, опрос по теории. Оценка практических работ.  Защита проектов |
| **Всего** | | **32** | **14,5** | **17,5** |  |

**2 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Название темы** | **Количество часов** | | | **Формы аттестации контроля** |
| **Всего** | **Теория** | **Практика** |
| **1** | Введение в образовательную деятельность | **1** | **1** | **-** | Устный опрос |
| **2** | Повторение «Scratch» | **3** | **1,5** | **1,5** | Наблюдение, опрос по теории. Оценка практических работ. |
| **3** | Проекты в «Scratch» | **24** | **12** | **12** | Наблюдение. Оценка практических работ. |
| **4** | Проектная деятельность | **4** | **0,5** | **3,5** | Защита проектов |
| **Всего** | | **32** | **15** | **17** |  |

**1.4. Содержание программы**

**1-ый год обучения**

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

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

Раздел 2. Знакомство со средой программирования «Scratch» (24 часа)

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

Практика: Создание простых практических работ по изученному материалу.

Раздел 3. Проектная деятельность (7 часов)

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

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

**2-ой год обучения**

Раздел 1. Введение в образовательную деятельность (1час)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. План работы на учебный год.

Раздел 2. Повторение «Scratch» (3 часа)

Теория: Повторение возможностей. Повторение линейного алгоритма. Повторение циклического алгоритма.

Практика: Создание простых практических работ по повторенному материалу.

Раздел 3. Проекты в «Scratch» (24 часа)

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

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

**Темы мультфильмов:**

* «Акула и Рыбка»;
* «Кот и Летучая мышь»;

**Темы игр:**

* «Лабиринт»;
* «Мышка-норушка»;
* «Кот-математик»;
* «Космический полёт»;
* «Защита арбуза»;
* «Пройди сквозь кактусы»;
* «Вертолёт»;
* «Лови вкусняшки»;
* «Победитель»;
* «Собираем яблочки»;

Раздел 4**.** Проектная деятельность(4 часа)

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

**1.5. Планируемые результаты**

**Обучающиеся 1-го года обучения должны:**

знать:

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

уметь:

* определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
* выбирать и запускать программную среду Scratch;
* работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
* комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной задачи.

**Обучающиеся 2-го года обучения должны:**

знать:

* синтаксис в языках программирования;
* способы создания мультфильмов;
* способы создания игр;
* алгоритм проектной деятельности;
* правила техники безопасности в компьютерном классе.

уметь:

* создавать игры;
* составлять сценарий игры, анимировать героев, озвучивать;
* создавать мультфильмы;
* составлять сценарий к мультфильму, анимировать героев, озвучивать;
* владеть компьютерными технологиями;
* самостоятельно создавать мультипликационный фильм;
* использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
* сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1 Календарный учебный график**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц, число | Время проведения | Тема занятия | Форма занятия | Количество часов | Место проведения | Форма контроля |
| Введение в образовательную деятельность 1 час | | | | | | | |
| 1 | 11.09.23 | 13.30-14.10 | Техника безопасности и организация рабочего места. Демонстрация возможностей. | Беседа, компьютерная  презентация | 1 | Компьютерный класс | Вводный контроль. Собеседование |
| **Знакомство со средой программирования «Scratch» 24 часа** | | | | | | | |
| 2 | 18.09.23 | 13.30-14.10 | Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 3 | 25.09.23 | 13.30-14.10 | Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 4 | 02.10.23 | 13.30-14.10 | Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 5 | 09.10.23 | 13.30-14.10 | Блок-схема. Свойства алгоритмов. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 6 | 16.10.23 | 13.30-14.10 | Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты). | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 7 | 23.10.23 | 13.30-14.10 | Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты). | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 8 | 06.11.23 | 13.30-14.10 | Команды и блоки. Программные единицы: скрипты. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 9 | 13.11.23 | 13.30-14.10 | Линейный алгоритм Scratch Линейный алгоритм Scratch. Блоки "Движение, "Перо". | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 10 | 20.11.23 | 13.30-14.10 | Линейный алгоритм Scratch. Блоки Контроль, Внешность | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 11 | 27.11.23 | 13.30-14.10 | Линейный алгоритм Scratch. Блоки Контроль, Операторы. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 12 | 04.12.23 | 13.30-14.10 | Работа с несколькими спрайтами одновременно. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 13 | 11.12.23 | 13.30-14.10 | Система координат на сцене | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 14 | 18.12.23 | 13.30-14.10 | Циклические алгоритмы. Цикл "Повторить n раз".  Циклические алгоритмы Цикл "Всегда". | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ. ПА |
| 15 | 25.12.23 | 13.30-14.10 | Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 16 | 15.01.24 | 13.30-14.10 | Анимация формы | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 17 | 22.01.24 | 13.30-14.10 | Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 18 | 29.01.24 | 13.30-14.10 | Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Проект |
| 19 | 05.02.24 | 13.30-14.10 | Редактирование изображений. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 20 | 12.02.24 | 13.30-14.10 | Графические форматы. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 21 | 19.02.24 | 13.30-14.10 | Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок "Сенсоры". | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 22 | 26.02.24 | 13.30-14.10 | Логические "И" и "ИЛИ". Блок "Операторы". | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 23 | 04.03.24 | 13.30-14.10 | Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. "Звук". Гром­кость. Тон. Тембр. Темп. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 24 | 11.03.24 | 13.30-14.10 | Озвучивание проектов Scratch. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 25 | 18.03.24 | 13.30-14.10 | Создание презентаций в Scratch. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| Проектная деятельность 7 часов | | | | | | | |
| 26 | 01.04.24 | 13.30-14.10 | Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс роста | Опрос по теории. Оценка  практических работ |
| 27 | 08.04.24 | 13.30-14.10 | Создание учащимися проектов: "Театр в Scratch". | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 28 | 15.04.24 | 13.30-14.10 | Создание учащимися проектов: "Театр в Scratch". | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 29 | 22.04.24 | 13.30-14.10 | Создание учащимися проектов. «Компьютерная игра». | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 30 | 29.04.24 | 13.30-14.10 | Создание учащимися проектов. «Компьютерная игра». | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 31 | 13.05.24 | 13.30-14.10 | Создание учащимися проектов. «Компьютерная игра». | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Проект |
| 32 | 20.05.24 | 13.30-14.10 | WEB 2.0. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch. | Беседа, интерактивная игра | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Защита творческого  проекта.  ПА |

**2 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | Месяц, число | Время проведения | Тема занятия | Форма занятия | Количество часов | Место проведения | Форма контроля |
| Введение в образовательную деятельность 1 час | | | | | | | |
| 1 | 12.09.23 | 13.30-14.10 | Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. План работы на год. | Беседа, компьютерная  презентация | 1 | Компьютерный класс | Опрос |
| **Повторение «Scratch» 3 часа** | | | | | | | |
| 2 | 19.09.23 | 13.30-14.10 | Повторение возможностей Scratch | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 3 | 26.09.23 | 13.30-14.10 | Повторение линейного алгоритма Scratch. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 4 | 03.10.23 | 13.30-14.10 | Повторение циклического алгоритма Scratch. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| **Проекты в «Scratch» 24 часа** | | | | | | | |
| 5 | 10.10.23 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Кот и Летучая мышь».  Рисуем сцену и костюмы кота | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 6 | 17.10.23 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Кот и Летучая мышь».  Рисуем костюмы летучей мыши | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 7 | 24.10.23 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Кот и Летучая мышь».  Программируем кота и летучую мышь | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 8 | 07.11.23 | 13.30-14.10 | Игра «Пройди сквозь кактусы».  Создаем спрайты. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 9 | 14.11.23 | 13.30-14.10 | Игра «Пройди сквозь кактусы».  Программируем поведение спрайтов | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 10 | 21.11.23 | 13.30-14.10 | Игра «Ведьма и Волшебник». Создаем спрайты | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 11 | 28.11.23 | 13.30-14.10 | Игра «Ведьма и Волшебник». Программируем спрайты. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 12 | 05.12.23 | 13.30-14.10 | Игра «Ведьма и Волшебник». Всплывающие подсказки. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 13 | 12.12.23 | 13.30-14.10 | Викторина.  Работа с текстом. Простая викторина | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 14 | 19.12.23 | 13.30-14.10 | Викторина. Викторина со списками. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 15 | 26.12.23 | 13.30-14.10 | Мультфильм «Акула и рыбка»  Создаем персонажей | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ.  ПА |
| 16 | 16.01.24 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Акула и рыбка».  Программируем акулу. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 17 | 23.01.24 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Акула и рыбка».  Программируем рыбку. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 18 | 30.01.24 | 13.30-14.10 | Мультфильм  «Акула и рыбка».  Тестируем программу. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 19 | 06.02.24 | 13.30-14.10 | Игра «Лабиринт».  Рисуем лабиринт. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 20 | 13.02.24 | 13.30-14.10 | Игра «Лабиринт».  Программируем Гигу и Нано. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 21 | 20.02.24 | 13.30-14.10 | Игра «Лабиринт».  Усложняем игру | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 22 | 27.02.24 | 13.30-14.10 | Игра «Кот - математик». Переменные. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 23 | 05.03.24 | 13.30-14.10 | Игра «Кот - математик».  Конструируем игру. Игра «Кот - математик». Отгадай число. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 24 | 12.03.24 | 13.30-14.10 | Игра «Кот - математик». Виды отображения переменных. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 25 | 19.03.24 | 13.30-14.10 | Игра «Вертолет».  Создаем спрайты и фон. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 26 | 02.04.24 | 13.30-14.10 | Игра «Вертолет».  Программируем спрайты. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 27 | 09.04.24 | 13.30-14.10 | Игра «Собираем яблочки».  Создаем спрайты и фон | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| 28 | 16.04.24 | 13.30-14.10 | Игра «Собираем яблочки».  Программируем поведение спрайтов. | Лекция, практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Опрос по теории. Оценка практических работ |
| **Создание проекта 4 часа** | | | | | | | |
| 29 | 23.04.24 | 13.30-14.10 | Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 30 | 07.05.24 | 13.30-14.10 | Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 31 | 14.05.24 | 13.30-14.10 | Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch. | Практическая  работа | 1 | Компьютерный класс | Оценка практических работ |
| 32 | 21.05.24 | 13.30-14.10 | Разработка и создание собственной игры. Публикация проектов Scratch. | Беседа, интерактивная игра | 1 | Компьютерный класс | Опрос, защита проектов.  ПА |

**2.2. Условия реализации программы**

**Материально-техническое обеспечение**

Компьютерный класс – элемент учебно-материальной базы необходимой для качественного проведения уроков по программе предмета «Информатика», а также для кружковой работы во внеурочное время и самостоятельной подготовки преподавателей и учащихся.

**Технические средства обучения (средства ИКТ):**

• Интерактивная доска

• Мультимедиа проектор,

• Персональный компьютер – рабочее место учителя,

• Персональный компьютер – рабочее место ученика,

• Принтер лазерный,

• 3D принтер,

• Комплект сетевого оборудования,

• Специальные модификации устройств для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь (и разнообразные устройства аналогичного назначения),

• Устройства создания графической информации (графический планшет), цифровой фотоаппарат,

• Web-камера,

• Устройства ввода/вывода звуковой информации – микрофон, наушники,

* Устройства вывода/ вывода звуковой информации – микрофон, колонки и наушники,

• Внешний накопитель информации.

Для проведения теоретических занятий необходимы:

• учебный кабинет;

• компьютеры с выходом в Интернет, по количеству обучающихся;

• среда программирования Scratch;

• мультимедийный проектор;

• звуковое оборудование (колонки).

**Кадровое обеспечение** – педагог дополнительного образования Колесова Елена Анатольевна, первая квалификационная категория. Педагогический стаж работы – 38 лет

**2.3. Формы аттестации**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: вводный, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

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

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

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

Формы промежуточной аттестации обучающихся:

1 год обучения - I полугодие: тестирование, практическая работа. Результаты промежуточной аттестации фиксируются в оценочном листе.

2 год обучения - I полугодие: Фестиваль мультфильмов,

Итоговый контроль:

1 год обучения - II полугодие: фестиваль проектов.

2 год обучения - II полугодие: показ и защита проектов.

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

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

**2.4. Контрольно-измерительные материалы**

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

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

**Оценочная шкала**

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

**Критерии оценки творческого продукта проектной деятельности**

**«Моя игра на языке Scratch».**

Критерии оценки:

Создание более 1 уровня игры - 5 баллов.

Использование более 7 спрайтов - 5 баллов.

Музыкальное сопровождение - 5 баллов.

Использование более 3х видов графики (импорт, рисунок, библиотека Scratch) - 5 баллов.

Культура выступления - 0-5 баллов:

-культура речи (грамотность, четкость) - 1 балл;

-логичность изложения - 1 балл;

-владение материалом, использование терминологии - 2 балла;

-соблюдение регламента - 1 балл.

Ответы на дополнительные вопросы - 0-5 баллов.

Максимальное количество баллов - 30.

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

высокий уровень - от 25 баллов и более;

средний уровень - от 15 до 24 баллов;

низкий уровень - до 14 баллов.

При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

- предметные знания и умения;

- метапредметные (общеучебные) умения и навыки;

- личностные результаты.

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Показатель** | **низкий уровень (0 баллов)** | **средний уровень (1 балл)** | **высокий уровень (2 балла)** |
| 1. Предметные знания и умения | | | |
| Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям | Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП | Объем усвоенных знаний составляет более 1/2 | Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период |
| Осмысленность и правильность использования специальной терминологии | Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины | Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой | Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием |
| Соответствие практических умений и навыков программным требованиям | Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков | Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2 | Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП |
| Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой деятельности, оригинальность замысла выполнения задания | Обучающийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания | Обучающийся выполняет задания на основе образца | Обучающийся выполняет практические задания с элементами творчества |
| Умение осуществлять проектную или учебно­исследовательскую работу, оформлять результаты | Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками | Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки | Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность |
| 1. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки | | | |
| Инициативность, социальная активность, самостоятельность | Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога | Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен. | Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания |
| Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию, выступать перед аудиторией | Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию | Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией | Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией |
| Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность | Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы | Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога | Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе |
| Умение подбирать и работать с источниками информации | Не работает с источниками информации | Подбирает и работает с источниками информации. | Подбирает и использует различные источники информации |
| Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации | Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены | Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога | Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции |
| 1. Личностные результаты | | | |
| Ориентация на выполнение морально-нравственных норм | Нарушает морально-нравственные нормы | Соблюдает морально-нравственные нормы | Пропагандирует морально-нравственные нормы |
| Прилежание и трудолюбие | Избегает труда | Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание | Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе |
| Оценка своих поступков | Не оценивает свои поступки | Оценивает свои поступки с подсказкой педагога | Оценивает свои поступки, понимает причинно-следственные связи |
| Культура поведения, дисциплинированность | Не соблюдает дисциплину | Дисциплинирован, положительное поведение на занятиях | Проявляет высокую культуру поведения и дисциплинированность |
| Мотивация на получение новых знаний и социальную деятельность | Отсутствует заинтересованность в получении новых знаний | Открыт новым знаниям, участвует в социальной деятельности | Имеет высокую мотивацию на получение новых знаний, социально ориентирован |

По результатам промежуточной аттестации педагог заполняет Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе (Приложение 4)

**2.5. Список литературы**

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

Приложения

Приложение 1

Вводный контроль

Оценочные материалы по проведению вводного контроля:

Вопросы для собеседования:

- назовите вашу любимую игру?

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

- вы когда-нибудь вы сами придумали игры?

- назовите последовательность действий в алгоритме «Пойти гулять».

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

Приложение 2

Промежуточный контроль

Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Тестирование

Задание: выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Критерий оценки:

За каждый правильный ответ - 1 балл.

За неправильный ответ или отсутствие ответа - 0 баллов.

Максимальное количество баллов за тестирование - 5.

1. Место, где происходят главные события в Scratch называется:
2. список спрайтов

Б) палитра блоков

1. сцена
2. Блоки команд в Scratch отличаются:
3. размером

Б) цветом

1. способом использования
2. Изображения, действующие в Scratch программе, называются:

А) скрипт

Б) спрайт

С) аниматор

1. Слово СКРИПТ на русском языке означает:
2. сценарий

Б) программа

1. анимация
2. Диапазон координаты Х в Scratch:
3. от -240 до 240

Б) от -180 до 180

1. от -384 до 3 84

Ключ к тесту:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | В |
| 2 | Б |
| 3 | Б |
| 4 | А |
| 5 | А |

Практическая работа

Создание анимации с использованием ранее изученного материала.

Критерии оценки:

Продолжительность анимации:

более 0,5 минут - 5 баллов; менее 0,5 минут - 4 балла.

Количество использованных спрайтов:

2 спрайта - 5 баллов;

1 спрайт - 4 балла.

Дополнительные баллы:

Применение смены сцен в анимации - добавляется 1 балл.

Применение смены костюмов при движении спрайтов - добавляется 1 балл.

Применение в анимации команд блока «Перо» - добавляется 1 балл.

Применение циклов при создании анимации - добавляется 1 балл

Применение условного оператора при создании анимации - добавляется 1 балл.

Максимальное количество баллов за практическое задание - 15 баллов.

Баллы, полученные за тестирование и выполнение практического задания, суммируются.

Максимальное количество баллов - 20.

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

-от 16 баллов и более - высокий уровень;

-от 10 до 15 баллов - средний уровень;

-до 9 баллов - низкий уровень.

ПРОМЕЖУТОЧНАЯ АТТЕСТАЦИЯ

обучающихся за I полугодие 20\_\_\_\_\_\_/20\_\_\_\_\_\_учебного года

Объединение «Scratch программирование» группа № \_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Фамилия, имя | Тест (mах - 5 б.) | Практическое задание (mах - 15 б.) | | | | | | | **Общая**  **сумма**  **баллов** | **Уровень**  **обученности** |
| Продолжительность  анимации | Количество  использованных  спрайтов | Дополнительные баллы | | | | |
| **Применение смены сцен в анимации** | Применение смены костюмов при движении спрайтов | Применение в анимации команд блока «Перо» | Применение циклов при создании анимации | Применение условного оператора при создании анимации |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Педагог дополнительного образования\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Е.А. Колесова/

Приложение 3

**Итоги коллективного** творческого продукта проектной деятельности (мультфильма)  
обучающихся за 20\_\_\_\_\_\_/20\_\_\_\_\_\_учебный год

Объединение «Scratch программирование» группа № \_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Защита творческого проекта «Мультфильм» (mах - 20 б.) | | | | | | Общая  сумма  баллов |
| **Оригинальность названия** | **Соответствие содержания названию** | **Эмоциональный эффект** | **Использование оригинальных решений** | **Дизайн** | **Законченность** |
| 0 - 3 б. | 0 - 3 б | 0 - 5 б. | 0 - 3 б | 0 - 3 б | 0 - 3 б |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |

Педагог дополнительного образования\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Е.А. Колесова/

**Оценочная шкала**

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

Приложение 4

**Итоги творческого проекта «Игра на языке Scratch»**  
обучающихся за 20\_\_\_\_\_\_/20\_\_\_\_\_\_учебный год

Объединение «Scratch программирование» группа № \_\_

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Фамилия, имя | Защита творческого проекта «Игра на языке Scratch» (mах - 30 б.) | | | | | | Общая  сумма  баллов | Уровень  обученности |
| Создание более одного уровня игры | Использование более 7 спрайтов | Музыкальное  сопровождение | Использование более 3х видов графики | Культура  выступления | Ответы на дополнительные вопросы |
| 0 или 5 б. | 0 или 5 б. | 0 или 5 б. | 0 или 5 б. | 0-5 б. | 0-5 б. |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Педагог дополнительного образования\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_/Е.А. Колесова/

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

высокий уровень - от 25 баллов и более;

средний уровень - от 15 до 24 баллов;

низкий уровень - до 14 баллов.

Приложение 5

**Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе**

**20 / 20 учебный год**

ФИО педагога дополнительного образования \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Программирование в среде Scratch»  
 *(наименование дополнительной общеразвивающей программы)*

Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 2 года , Группа , Год обучения .

Форма проведения промежуточной аттестации , Дата проведения аттестации \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

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

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

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

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

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

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

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

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