

Управление образования  
Администрации Верхнесалдинского муниципального округа

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №6»

РАССМОТРЕНО И ПРИНЯТО  
решением педагогического совета,  
протокол №1 от «29» августа 2025г.

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора МБОУ СОШ №6  
№183 от от «29» августа 2025г  
О.Б. Жидкова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ В SCRATCH»**

Возраст обучающихся: 9-10 лет  
Срок реализации: 1 год (68 часов)

Составитель:  
Павина Мария Владимировна  
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Салда

## ОГЛАВЛЕНИЕ

1. НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ.....	3
2. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ .....	4
2.1.Пояснительная записка.....	4
2.1.1. Направленность программы.....	4
2.1.2. Актуальность.....	4
2.1.3. Отличительные особенности.....	5
2.1.4. Адресат.....	6
2.1.5. Условия и сроки реализации образовательной программы.....	6
2.1.6. Особенности организации общеобразовательного процесса.....	6
2.2.Цели и задачи общеобразовательной программы.....	7
2.3.Планируемые результаты.....	8
2.4.Содержание общеразвивающей программы.....	10
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.....	13
3.1.Календарный учебный график.....	13
3.2.Условия реализации программы.....	14
3.3.Форматы аттестации и оценочные материалы.....	14
СПСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	18
ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ.....	18
РЕКОМЕНДАЦИИ ДЕТЯМ.....	19

## 1. Нормативно-правовое обеспечение программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Программирование в среде Scratch» (далее - программа) разработана с учетом:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295 – Ф «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
3. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г).
4. Концепция Развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р).
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.201 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
7. Приказ министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652-н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам».
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые).
10. Приказ Министерства Просвещения РФ от 03.09.2019 №467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
11. Министерство образования и молодежной политики Свердловской области. методические рекомендации «Разработка дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в образовательных организациях», 2025 год.
12. Устав МБОУ СОШ №6.

## 2. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

### 2.1. Пояснительная записка

#### 2.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» относится к программам технической направленности.

#### 2.1.2. Актуальность программы, новизна и значимость программы

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Программирование в среде Scratch» обусловлена тем, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования и раскрыть технологию программирования.

Программа помогает помочь обучающимся заинтересоваться технологиями программирования в среде Scratch и может стать толчком к раскрытию личности и творческого потенциала ребенка, т. к. не загоняет его в конкретные рамки, а благодаря соревновательному моменту будет способствовать самореализации обучающегося поможет ему лучше адаптироваться в современном мире.

Освоение теории и практики программного материала способствует развитию наглядно-образного, пространственного, композиционного, конструкторского, логического мышления учащихся; их наблюдательности, памяти, способности к самообразованию; развивает различные каналы восприятия информации; формирует и раскрывает ряд важных социальных умений, положительных личностных качеств учащихся.

**Новизна программы** заключается в том, что Scratch – интерактивная среда, где результаты действий учащихся визуализированы, что делает работу с программой увлекательной, интересной и понятной для данной возрастной

категории детей.

Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

**Значимость** данной дополнительной общеразвивающей программы состоит в том, что изучая программирование, у учащихся формируются логическое мышление, навыки работы с мультимедиа. В процессе обучения сделан акцент на безопасности при поиске ответов на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в процессе обучения при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач.

### **Педагогическая целесообразность**

Программа «Программирование в среде Scratch» поможет обучающимся в полной мере раскрыть свои творческие таланты. Технология Scratch позволяет 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.

### **2.1.3. Отличительные особенности образовательной программы.**

К отличительным особенностям настоящей программы относятся непосредственная связь теории и практики при выполнении заданий - практикумов, освоение навыков использования среды программирования Scratch.

Ряд практических заданий ориентирован на получение базовых компетенций в сфере IT- технологий. В своей научно-познавательной деятельности школьники, безусловно нуждаются в инструменте для выполнения своих как исследовательских, так и

творческих проектов.

Scratch

позволяет:

- Освоив среду программирования Scratch перейти к другим средам (более «профессиональным»);
- Осуществлять как индивидуальную, так и групповую деятельность;
- Осуществлять работу на выбранном уровне сложности;
- Применять безотметочную систему оценивания;
- Осуществлять свободный выбор тематики работы (проектов);
- Довести проект до защиты (или «до конечного результата») в реальном времени;
- Свободно обмениваться мнениями, как внутри своей группы, так и вне ее. Занятия начинаются с практического знакомства со средой программирования

Scratch, далее идет непосредственное изучение синтаксических блоков конструкций языка и отработка навыков применения элементов программирования при решении задач и создании игр. Каждая новая тема завершается практическими задачами, способствующими овладению методики программирования и изучению языка Scratch.

На втором году обучения на базовом уровне закрепляются полученные

знания и навыки программирования, осваиваются новые методы, способы решения задач, рассматриваются более сложные задачи программирования.

#### **2.1.4. Адресат общеразвивающей программы**

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 7 до 14 лет. Программа не адаптирована для обучающихся с ОВЗ.

#### **2.1.5. Условия и сроки реализации образовательной программы**

Наполняемость группы не менее 2 и не более 15 человек.

Форма обучения – очная, очно-заочная с использованием дистанционных технологий, ИКТ.

Режим занятий. При очной форме обучения: 2 академических часа в неделю по 40-45 минут с 10-минутным перерывом.

Объем учебной нагрузки в неделю – 2 часа.

Срок реализации программы: программа рассчитана на 2 года обучения. На полное усвоение программы требуется 136 часов:

первый год обучения – 68

часов; второй год обучения –

68 часов

Занятия проводятся в кабинете «Точка роста», оборудованном согласно санитарно-эпидемиологическим требованиям.

Форма занятий - групповая, по подгруппам.

#### **2.1.6. Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение для обучения по разноуровневой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе ««Программирование в среде Scratch» – свободный. Принимаются все желающие дети с 7 до 14 лет

без конкурсного отбора.

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

## **2.2. Цели и задачи образовательной программы**

**Цель программы:** формирование информационных компетенций в среде программирования Scratch, развитие интереса обучающихся к информационным технологиям, реализация их творческих идей в области программирования в виде проектов различного уровня сложности, 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:**

- овладеть навыками составления алгоритмов в среде программирования Scratch;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии программист, навыки разработки программ и проектов: мультфильмов, игр, моделей и интерактивных презентаций.
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- обучить навыкам алгоритмизации задачи;
- обучить навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- способствовать развитию творческих способностей в информационно-технической области;
- развивать творческое воображение, математическое и образное мышление, познавательный интерес обучающихся;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

#### **Воспитательные:**

- формировать положительное отношение к информатике, а также умение демонстрировать результаты своей работы;
- воспитывать культуру общения между учащимися, развивать самостоятельность и умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- воспитывать культуру компьютерной и информационной безопасности.

### **2.3. Планируемые результаты обучения 1 и 2 года обучения**

#### **Личностные:**

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

#### **Метапредметные:**

- умение ставить перед собой новые цели и задачи и планировать их реализацию;
- планировать свои действия;

- анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- эффективно распределять обязанности в команде для решения общих задач.

**Предметные:**

- осуществлять поиск нужной информации для выполнения художественно- творческой задачи с использованием учебной и дополнительной литературы в открытом информационном пространстве, в т.ч. контролируемом пространстве Интернет;
- владение специальной терминологией;
- умение самостоятельно изобретать способ действия, привлекая знания из различных областей;
- владеть здоровьесберегающими технологиями при работе за компьютером;
- владение технологией создания мультфильмов и игр;
- самостоятельно реализовывать творческий замысел в создании проектов.

**Способы отслеживания результатов освоения программы учащимися:**

- педагогическое наблюдение в ходе занятий;
- командные зачеты;
- участие в мини-проектах различного уровня
- презентации своего мини-проекта.

**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.

#### **2.4. Содержание образовательной программы**

№	Наименование разделов и тем	В том числе:			Формы контроля и промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1 «Введение в образовательную деятельность» 3</b>					
1.1	Введение в курс .Техника безопасности и организация рабочего места. Знакомство со средой программирования Scratch 3.0	4	3	3	Собеседование Практическая работа
<b>Раздел 2 «Знакомство со средой программирования «Scratch»» 53</b>					
2.1.	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам	1	1	1	Практическая работа
2.2.	Блок-схема. Свойства алгоритмов.	1	1	1	Практическая работа
2.3	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	3	1	2	Практическая работа
2.4	Команды и блоки. Программные единицы: скрипты.	2	1	1	Практическая работа
2.5	Линейный алгоритм. Scratch	2	1	1	Практическая работа
2.6	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки «Движение», «Перо».	2	1	1	Практическая работа
2.7	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Внешность	2	1	1	Практическая работа
2.8	Линейный алгоритм. Scratch Блоки Контроль, Операторы.	2	1	1	Практическая работа
2.9	Работа с несколькими спрайтами одновременно.	2	1	1	Проект
2.10	Система координат на сцене	2	1	1	Практическая работа
2.11	Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз».	2	1	1	Практическая работа
2.12	Циклические алгоритмы Цикл «Всегда».	2	1	1	Проект
2.13	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.	2	1	1	Практическая работа
2.14	Анимация формы	2	1	1	Практическая работа
2.15	Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора.	2	1	1	Практическая работа
2.16	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	3	1	2	Практическая работа
2.17	Редактирование изображений.	2	1	1	Практическая работа
2.18	Графические форматы. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch.	2	1	2	Практическая работа

2.19	Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры».	2	1	1	Беседа. Практическая работа
2.20	Логические «И» и «ИЛИ». Блок «Операторы».	2	1	1	Беседа. Практическая работа
2.21	Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп.	2	1	1	Беседа. Практическая работа
2.22	Озвучивание проектов Scratch.	3	1	2	Беседа. Практическая работа
2.23	Создание презентаций в Scratch.	2	1	1	Проект
<b>Раздел 3 «Проектная деятельность» 16</b>					
3.1	Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта.	3	1	2	Беседа. Практическая работа
3.2	Создание учащимися проектов: «Театр в Scratch».	5	1	2	Проект
3.3	Создание учащимися проектов. «Компьютерная игра».	3	1	4	Проект
3.4	Просмотр проектов Scratch Демонстрация проектов	5	1	2	Защита проекта
	<b>Всего:</b>	<b>68</b>	<b>29</b>	<b>39</b>	

## 2 год обучения (дополнительно)

№	Наименование разделов и тем	В том числе:			Формы контроля и промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
<b>Раздел 1 «Введение в образовательную деятельность» - 2</b>					
1.1	Инструктаж по технике безопасности и внутреннему распорядку. План работы на год.	1	2	-	Собеседование
<b>Раздел 2 «Повторение «Scratch» - 15</b>					
2.1.	Повторение возможностей Scratch.	2	1	1	Практическая работа
2.2.	Повторение линейного алгоритма. Scratch.	2	1	1	Практическая работа
2.3	Повторение циклического алгоритма. Scratch.	2	1	1	Практическая работа
2.4	Циклы с условием. Проект «Будильник».	2	1	2	Практическая работа
2.5	Создание проекта «Берегись автомобиля!»	2	1	2	Практическая работа
2.6	Создание проекта «Гонки по вертикали»	2	1	2	Практическая работа
<b>Раздел 3 Работа с несколькими объектами. Синхронизация их работы -10</b>					
3.1	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	2	1	1	Практическая работа
3.2	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.	2	1	1	Практическая работа
<b>Раздел 4 «Использование программы Scratch для создания мини-игр» -24</b>					
4.1	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы	4	1	1	Практическая работа
4.2	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов	3	1	1	Практическая работа
4.3	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	2	1	1	Практическая работа
4.4	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.	2	1	1	Практическая работа
4.5	Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch	3	1	1	Практическая работа
<b>Раздел 5 «Проекты в «Scratch»-57</b>					
5.1	Создание Мультфильма	2	1	1	Практическая работа
5.2	Создание мультипликационного сюжета «Колобок»	3	1	1	Практическая работа
5.3	Создание мультипликационного сюжета «Акула и Рыбка»;	2	1	1	Практическая работа Проект
5.4	Создание мультипликационного сюжета «Кот и Летучая мышь»;	2	1	1	
5.5	Создание Викторины	2	1	1	
5.6	Создание Викторины «Горная Ингушетия»	2	1	1	Практическая работа

5.7	Создание Викторины «Древняя Греция»	2	1	1	Проект
5.8	Создание Игры	2	1	1	
5.9	Игра «Лабиринт»	2	1	1	Практическая работа
5.10	Игра «Мышка-норушка»;	2	1	1	Практическая работа
5.11	Игра «Ведьма и Волшебник»;	2	1	1	Практическая работа
5.12	Проект «Опасности на дороге»	2	1	1	Практическая работа
5.13	Проект «Собираем яблочки»;	2	1	1	Практическая работа
5.14	Игра «Космический полёт»;	2	1	2	Практическая работа
5.15	Игра «Лови вкусняшки»;	2	1	1	
5.16	Разработка и создание собственной игры.	5	1	2	Практическая работа Проект, тестирование проекта
5.17	Презентация проектов	2	1	1	Защита проекта
5.18	Публикация проектов Scratch. Сообщество Scratch в Интернете.	1		1	
	<b>Всего:</b>	<b>68</b>	<b>32</b>	<b>36</b>	

### 3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

#### 3.1. Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1	Количество учебных недель	34
2	Количество учебных дней	68
3	Количество часов в неделю	2
4	Количество часов	68
5	Недель в I полугодии	15
6	Недель во II полугодии	19
7	Начало занятий	15 сентября
8	Каникулы	25.10.2025 – 04.11.2025 27.12.2025 – 11.01.2026 28.03.2026 – 05.04.2026 27.05.2026 – 31.08.2026
9	Выходные дни	68
10	Окончание учебного года	27 мая

### 3.2. Условия реализации программы

#### 1. Требования к помещению

Помещение для занятий должно соответствовать санитарным нормам:

- Качественное освещение — естественное и искусственное, достаточное для работы за компьютерами.
- Мебель — столы и стулья по количеству обучающихся (обычно 10–15 человек) + 1 рабочее место для преподавателя.
- Климатические условия — помещение должно проветриваться, поддерживаться комфортная температура.

#### 2. Оборудование (Аппаратное обеспечение)

- Компьютер или ноутбук — это главное требование.
- Интерактивная панель или проектор для демонстрации экрана и объяснения материала всей группе .
- МФУ (принтер + сканер) для распечатки раздаточных материалов .
- Маркерная доска или флипчарт с комплектом листов .
- Маркеры для доски (whiteboard markers) и перманентные маркеры.
- Бумага для распечатки карточек и заданий.
- Выход в интернет.

### 3.3. Формы аттестации и оценочные материалы

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

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

Оценочные материалы по проведению входного контроля: Вопросы для собеседования:

- назовите вашу любимую игру?
- расскажите об этой игре: кто главный герой, какая у него цель, почему эта игра вам нравится?
- вы когда-нибудь вы сами придумали игры?
- назовите последовательность действий в алгоритме «Пойти гулять».

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

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

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

Формы промежуточной аттестации обучающихся:

- 1 год обучения - I полугодие: Показ работ, II полугодие: Фестиваль

проектов.

2 год обучения - I полугодие: Фестиваль

мультфильмов, II полугодие: Показ проектов.

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

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

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

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

### Оценочная шкала

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

Результаты освоения программы оцениваются по критериям в соответствии с локальным нормативным актом - Положением о промежуточной аттестации обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам различной направленности в муниципальном автономном образовательном учреждении дополнительного образования

«Центр информационных технологий» муниципального образования Ломоносовский муниципальный район Ленинградской области. При проведении промежуточной аттестации обучающихся в целях осуществления единого подхода и проведению сравнительного анализа применяется 10- балльная система оценивания по каждому из 3-х критериев:

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

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

уровень, 1- средний уровень, 2 – высокий уровень.

<b>Показатель</b>	<b>низкий уровень (0 баллов)</b>	<b>средний уровень (1 балл)</b>	<b>высокий уровень (2 балла)</b>
<b>1. Предметные знания и умения</b>			
Соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям	Обучающийся владеет менее чем объема знаний, предусмотренных ОП	Объем усвоенных знаний составляет более 1/2	Освоен практически весь объем знаний, предусмотренных ОП за конкретный период
Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Обучающийся, как правило, избегает применять специальные термины	Обучающийся сочетает специальную терминологию с бытовой	Специальные термины употребляет осознанно и в их полном соответствии с содержанием
Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Обучающийся овладел менее чем предусмотренных умений и навыков	Объем усвоенных навыков и умений составляет более 1/2	Обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными ОП
Креативность, самостоятельность в разработке продукта творческой 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 учебно-исследовательскую работу, оформлять результаты	Работа выполнена не в полном объеме, с ошибками	Работа выполнена в полном объеме, но есть технологические ошибки	Работа выполнена в полном объеме, без технологических ошибок, аккуратно, проявлены фантазия и самостоятельность
<b>2. Метапредметные (общеучебные) умения и навыки</b>			
Инициативность, социальная активность, самостоятельность	Обучающийся не проявляет инициативность, при выполнении задания требуется помощь педагога	Выполняет задание по своей инициативе с подачи педагога, социальноактивен.	Обучающийся проявляет инициативность, активно помогает товарищам, самостоятельно выполняет задания
Уровень владения культурой речи, умение вести дискуссию,	Избегает выступать перед аудиторией, не умеет вести дискуссию	Владеет культурой речи, выступает перед аудиторией	Грамотная речь, уверенно выступает перед зрительской аудиторией

выступать перед аудиторией			
Умение управлять, планировать, осуществлять и оценивать свою деятельность	Не последователен в своих действиях, не принимает участие в оценивании своей работы	Планирует свою деятельность, проводит оценку с подсказкой педагога	Умеет планировать свою деятельность, проявляет лидерские качества в командной работе
Умение подбирать и работать с источниками информации	Не работает с источниками информации	Подбирает и работает с источниками информации.	Подбирает и использует различные источники информации
Выполнение логических операций: сравнения, анализа, обобщения, классификации	Не может сравнивать и обобщать, логические операции нарушены	Анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции с помощью педагога	Самостоятельно анализирует, обобщает, классифицирует, выполняет логические операции
<b>3. Личностные результаты</b>			
Ориентация на выполнение морально-нравственных норм	Нарушает морально-нравственные нормы	Соблюдает морально-нравственные нормы	Пропагандирует морально-нравственные нормы
Прилежание и трудолюбие	Избегает труда	Не отказывается от трудовой деятельности, прилежно выполняет задание	Проявляет прилежание и трудолюбие по своей инициативе
Оценка своих 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

### **Список литературы, используемой при составлении программы:**

1. Вордерман, Вудкок, Макаманус: Программирование для детей.  
Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python Манн, Иванов и

Фербер, 2017 г., 224с.

2. Голиков Д.: Scratch для юных программистов ВHV, 2017 г., 192с

Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.

3. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Книга 1.

У

Ученик игродела ДМК-Пресс, 2016 г., - 134с.

4. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем.

Книга 2. Ученик игродела ДМК-Пресс, 2017 г., - 151с.

5. Корягин А.: Образовательная робототехника Lego WeDo. Сборник методических рекомендаций и практикумов: ДМК-Пресс, 2016 г., 254с.

6. Пионтковская Н.: Как с компьютером дружить.- Солон-пресс, 2015 г., 96с.

7. Торгашева Ю.: Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch, Питер, 2016 г., 128с.

#### **Интернет-источники:**

1. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru —

«Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>

2. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса

3. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения Scratch |

Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>

4. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения URL: <https://code.org>

#### **Электронные образовательные ресурсы, используемые при дистанционном обучении**

1. [https://vk.com/scratch\\_ddt](https://vk.com/scratch_ddt)

2. <https://scratch.mit.edu/>

3. <https://www.slazzer.com/> ИИ удаления фона

4. <https://flyvi.io/>

5. <https://supa.ru/>

6. <https://dream.ai/>

7. <https://neurofox.pro/>

8. <https://monstermash.zone/>

9. [https://vk.com/mult\\_ddt](https://vk.com/mult_ddt)

10. <https://vk.com/mult99>

### Рекомендации детям:

1. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch Часть 1 Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком. – Scratch4russia.com, 2014 – 295с.
2. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch Часть 2 Делаем сложные игры. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком. – Scratch4russia.com, 2014 – 283с.
3. Лифанова: Конструируем роботов на LEGO® Education WeDo 2.0. Рободинопарк. - Лаборатория знаний, 2018 – 56с.
4. Макманус Ш.: Ты можешь создать компьютерную игру Эксмо, 2018 г., 64с.
5. Официальный сайт Скретч. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт].  
URL: <http://scratch.mit.edu>
6. [https://youtube.com/playlist?list=PLdzeMLV8u\\_14JqGzpGTMNpSOADstnumk1](https://youtube.com/playlist?list=PLdzeMLV8u_14JqGzpGTMNpSOADstnumk1) – видеоуроки по Scratch.
7. <https://younglinux.info/scratch/> - Уроки по Scratch.  
Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения <https://code.org>