

Администрация муниципального образования
«Анивский городской округ»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» г. Анива

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
МБУДО «ДДТ» г. Анива
Протокол № 5 от 25.05.2023 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
МБУДО «ДДТ» г. Анива
№ 150-ОД от 25.05.2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа

«Занимательное программирование»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 7 - 9 лет
Срок реализации: 1 год

Комисарчук Михаил Николаевич,
педагог дополнительного образования

Анива,
Сахалинская область
2023

Содержание программы

	стр.
1. Целевой раздел.	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
2.Содержательный раздел.	7
2.1. Учебный план	7
2.2. Содержание учебной программы.....	9
2.3. Система оценки достижения планируемых результатов.....	10
2.4. Календарный учебный график.....	11
3.Организационный раздел.	11
3.1. Методическое обеспечение программы.....	11
3.2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов	12
3.3. Материально-техническое обеспечение программы.....	13
3.4. Кадровое обеспечение программы.....	14
Приложение 1	15
Приложение 2	16
Приложение 3	19
Приложение 4	21

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Занимательное программирование» составлена с учетом действующего законодательства в РФ и Сахалинской области:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ.
2. Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018-2025 года, утвержденная Постановлением Правительства РФ 26.12.2017 г. № 1642;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030г.»
4. «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденный приказом Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629;
5. «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ», утвержденный приказом Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. № 816;
6. Приказ Минтруда России от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
7. Закон Сахалинской области «Об образовании в Сахалинской области», принятого Сахалинской областной Думой от 18 марта 2014г. №9-30.
8. Государственная программа Сахалинской области «Развитие образования в Сахалинской области до 2025 г.», утвержденная Постановлением Правительства Сахалинской области 28.06.2013 г. № 331;
9. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Сахалинской области, утвержденная распоряжением Правительства Сахалинской области 24.05.21г. №230-р.
10. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28;
11. «Методические рекомендации по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ», утверждённые распоряжением Министерством образования Сахалинской области от 16.09.2021г. №3-12-1170-р.
12. Устава МБУДО «ДДТ» г. Анива.

Актуальность программы позволяет в современной и увлекательной форме вовлечь обучающихся в проектную и исследовательскую деятельность с использованием методов программирования. Это позволит развить наклонности обучающихся к творческой деятельности, научит организации содержательного досуга. В процессе освоения программы, обучающиеся создают творческие проекты, учатся работать в группе. Обучение по программе «Занимательное программирование» повысит познавательный интерес обучающихся к изучению компьютерных технологий, способствовать развитию творческих возможностей обучающихся.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная программа «Занимательное программирование» относится к технической направленности. Программа позволяет вовлечь в процесс технического творчества обучающихся, начиная со старшего

дошкольного возраста, дает возможность обучающимся создавать инновации своими руками, и заложить основы успешного освоения профессии программиста в будущем. В настоящее время в образовании используют различные информационные технологии, одним из которых является программирование в среде Scratch. Работа позволяет обучающимся в форме игры исследовать основы программирования.

Уровень сложности программы - стартовый уровень.

Отличительные особенности.

Данная программа предлагает использование программной среды Scratch для воспитанников и обучающихся программированию.

Обучение по программе - это первый шаг к востребованной профессии программиста. Обучающиеся попробуют себя в среде визуального программирования Scratch и поймут, нравится ли им заниматься разработкой. Программа полностью построена на практике: задания после каждого, финальный проект и постоянная обратная связь от педагога.

Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе.

Содержание и материал программы рассчитаны на 1 год.

Адресат программы:

Программа рассчитана на обучающихся 7-9 лет.

Формы и методы обучения, тип и формы организации занятия.

Формы обучения:

- очная с применением электронного

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные;
- проблемно-поисковые;
- практически-прикладные.

Типы занятий:

- занятие сообщения и усвоения новых знаний.
- занятие повторения и обобщения полученных знаний.
- занятие применения знаний, умений и навыков.
- комбинированное занятие.

Формы организации деятельности:

- групповая;
- в микрогруппах;
- в парах.

Виды учебных занятий:

- лекция;
- беседа;
- демонстрация;
- практика;
- творческая работа;

- проектная деятельность.

Режим занятий:

- 2 занятия в неделю по 1 часу (2 часа в неделю), продолжительностью от 30 до 45 мин.

Объем и срок программы:

1 год обучения: 70 часов в год

Цель реализации

- развитие научно-технического и творческого потенциала личности обучающегося, формирование ранней профориентации.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить со средой программирования Scratch,
- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- научить основам программирования;
- формировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать пространственное воображение;
- развивать творческий потенциал;

Воспитательные:

- воспитывать интерес к техническим видам творчества;
- воспитывать коммуникативные компетенции: навыки сотрудничества в коллективе, малой группе (в паре), участия в беседе, обсуждении.

Планируемые результаты:

Критериями освоения программы являются:

Личностные:

- 1) уметь: работать в паре/группе, распределять обязанности в ходе проектирования и программирования модели;
- 2) владеть: навыками сотрудничества со взрослыми и сверстниками, навыками по совместной работе, коммуникации и презентации в ходе коллективной работы над проектом.

Метапредметные:

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера:
 - 1) знать: этапы проектирования и разработки модели, необходимой для решения поставленной задачи;
 - 2) уметь: применять знания основ программирования в творческой и проектной деятельности;
 - 3) владеть: навыками программирования с применением творческого подхода.
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха:
 - 1) знать: способы отладки и тестирования разработанной модели/робота;
 - 2) уметь: анализировать работу, выявлять недостатки в программе и устранять их;

3) владеть: навыками поиска и исправления ошибок в ходе разработки.

- определение общей цели и путей ее достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности:

1) знать: основные этапы и принципы совместной работы над проектом, способы распределения функций и ролей в совместной деятельности;

2) уметь: адаптироваться в коллективе и выполнять свою часть работы в общем ритме, налаживать конструктивный диалог с другими участниками группы, аргументированно убеждать в правильности предлагаемого решения, признавать свои ошибки и принимать чужую точку зрения в ходе групповой работы над совместным проектом;

3) владеть: навыками совместной проектной деятельности, навыками организация мозговых штурмов для поиска новых решений.

Предметные:

- использование приобретенных знаний и умений для творческого решения несложных дизайнерских, технологических и организационных задач:

1) знать: основную компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;

2) уметь: использовать приобретенные знания для творческого решения несложных 6 задач в ходе коллективной работы над проектом на заданную тему;

3) владеть: навыками программирования, навыками модификации программы, демонстрации технических возможностей моделей/роботов.

2. Содержательный раздел

2.1. Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	5	2	3	Беседа, опрос
	1.1. Введение. Знакомство с персональным компьютером. Зачем нужны компьютеры, устройство компьютера. Правила пользования компьютером и планшетом. Техника безопасности.	2	1	1	Беседа, практикум
	1.2. Стартовый контроль. «Компьютерная грамотность как часть культуры»	1	0	1	Практикум
	1.3. Работа с программой «Microsoft Word»	2	1	1	Рассказ, практикум
2.	Путешествие в страну программирования Scratch.	26	14	12	Рассказ, практикум
	2.1. Знакомство с Scratch. Интерфейс программы. Работа в графическом редакторе.	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.2. Изучение базовых команд. Создание проекта «Три друга»	3	2	1	Рассказ, практикум
	2.3. Добавление расширений в проект. Перо. Звуки. Проект «На вечеринке».	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.4. Рисование собственного фона в графическом редакторе.	1	1	0	Рассказ
	2.5. Рисование собственного персонажа в графическом редакторе. Добавление костюмов. Проект «Колобок»	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.6. Блок управления. Циклы. Анимация. Эффект движения медведя.	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.7. Направления движения. Проект «Летающий котик».	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.8. Координаты. «Летающий котик»	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.9. Команда «Сообщение». Проект «Голуби»	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.10. Условный оператор.	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.11. Блок операторы. Логика высказывания.	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.12. Другие блоки.	2	1	1	Рассказ, практикум
	2.13. Блок переменных.	2	1	1	Рассказ, практикум
3.	Использование программы Scratch для создания мини-игр.	37	18	19	Рассказ, практикум
	3.1. Промежуточный контроль. Тестирование по темам первого полугодия.	1	0	1	Практикум

	3.2. Праздничный торт	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.3. Охота на динозавров	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.4. Кошки-мышки	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.5. Подводное приключение	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.6. Создание анимации (бегущий человек)	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.7. Космические попрыгушки	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.8. Шарики!	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.9. Жучиные бега	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.10. Создание музыкального клипа	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.11. Кот и птичка	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.12. Настольный теннис	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.13. Акула	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.14. осьминог	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.15. Котенок обжора	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.16. Назойливый собеседник	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.17. Подумаем логически.	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.18. Решение примеров.	2	1	1	Рассказ, практикум
	3.19. Угадай число.	2	1	1	Рассказ, практикум
4	Защита проектов. Выставка работ.	2	0	2	Рассказ, практикум
	4.1 Проект «Моя игра на языке Scratch».	1	0	1	Рассказ, практикум
	4.2. Итоговый контроль. Презентация проекта.	1	0	1	Рассказ, практикум
	Всего:	70	34	36	

2.2. Содержание учебной программы

1. Вводное занятие	
Теория	Практика
1.1. Введение. Знакомство с персональным компьютером. Зачем нужны компьютеры, устройство компьютера. Правила пользования компьютером и планшетом. Техника безопасности.	1.1. Введение. Знакомство с персональным компьютером. Зачем нужны компьютеры, устройство компьютера. Правила пользования компьютером и планшетом. Техника безопасности.
	1.2. Стартовый контроль «Компьютерная грамотность как часть культуры»
1.3. Работа с программой «Microsoft Word». Изучение расположения букв и цифр на клавиатуре.	1.3. Работа с программой «Microsoft Word». Набор текста в программе.
2. Путешествие в страну программирования Scratch	
Теория	Практика
2.1. Знакомство с интерфейсом программы Scratch. (Категория блоков. Область программирования. Сцена. Персонажи). Научить пользоваться инструментами графического редактора.	Добавление сцены и персонажей. Редактирование в графическом редакторе.
2.2. Изучение базовых команд.	Создание проекта «Три друга». Диалог персонажей: медведь, ежик, котик. Смена фона.
2.3. Добавление расширений в проект. Перо. Звуки.	Создание проекта «На вечеринке». Добавление музыкальных инструментов с озвучкой.
2.4. Рисование собственного фона в графическом редакторе. Изучение инструментов и команд. Режим растровой и векторной графики	
2.5. Рисование собственного персонажа в графическом редакторе. Режим растровой и векторной графики. Добавление костюмов.	Создание проекта «Колобок». Увеличение и уменьшение персонажа. Смена цвета и костюмов.
2.6. Блок управления. Циклы.	Анимация. Эффект движения медведя. Смена костюмов.
2.7. Направления движения. Поворот персонажа в сторону движения. Градусы.	Проект «Летающий котик».
2.8. Координаты. Изучение объекта, находящегося в системе координат X, Y.	Проект «Летающий котик» в системе координат.
2.9. Команда «Сообщение». Отправка письма с информацией объекту для дальнейших действий.	Проект «Голуби». Сообщение с разной информацией для действий объектам.
2.10. Условный оператор. «Если» и «Если, то»	Проект «Если» и «Если, то». Выполнение действий по условию.
2.11. Блок операторы. Логика высказывания. Операторы сравнения, логические и др.	Создание ситуаций.
2.12. Другие блоки. Добавление своего блока в проект.	Создание сложных комбинаций для создания проектов.
2.13. Блок переменных.	Создание сложных комбинаций для создания проектов. Например, счетчик.
3. Использование программы Scratch для создания мини-игр.	
Теория	Практика

	3.1. Промежуточный контроль. Тестирование по темам первого полугодия
3.2. - 3.19. Пошаговое изучение блоков от простого к сложному с последующим созданием проектов, мини-игр.	Создание проектов и мини-игр.
4. Защита проектов. Выставка работ.	
Теория	Практика
	4.1 Проект «Моя игра на языке Scratch».
	4.2. Итоговый контроль. Презентация проекта.

2.3. Система оценки достижения планируемых результатов.

С целью установления соответствия результатов освоения данной программы заявленным целям и планируемым результатам проводятся стартовый, промежуточный, итоговый контроль обучающихся по результатам обученности.

По данным сведениям проводится контроль знаний, умений и навыков обучающихся. (Приложение 2, 3, 4).

Для определения сформированности личностных качеств обучающихся в начале, середине и в конце учебного года проводится контроль личностного развития обучающихся.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Для подведения итогов по разделам и темам используются

- беседа
- устный опрос
- практическая работа
- творческая работа
- выставка
- викторина
- зачет

Формы контроля

- выставка
- викторина
- зачет
- соревнования.

Оценочные материалы — диагностика.

Оценка знаний, умений, навыков осуществляется по следующим уровням:

Критерий	Низкий	Средний	Высокий
Скорость выполнения работы	Работы выполнена за большее количество времени. Низкая скорость выполнения задания.	Соответствие заданию; программный код с недочетами. Средняя скорость выполнения задания.	Высокая скорость выполнения задания
Фантазия	Не может придумать самостоятельно	Объясняет и самостоятельно выполняет большую часть операции по заданию	Высокий уровень решения.
Эстетика труда	Небрежность	Аккуратность в работе	Функциональная,

	выполнения работы		завершенная модель
Составление программы на движение	Минимум конструкторских задач. Несоответствие инструкции; программный код с ошибками.	Готовая модель робота, задача нечетко сформулирована, решение в форме программного кода с ошибками	Выполнение задания без сбоев
Самостоятельность в работе	Требуется помощь в работе	Выполнение заданий самостоятельно, но иногда требуется помощь	Сборка проекта выполняется вовремя, самостоятельно

Средством обратной связи, помогающим корректировать реализацию программы, служит диагностический контроль.

2.4. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во дней	Кол-во часов	Режим занятий
1	05.09.2023	25.05.2024	35	35	70	2/1

3. Организационный раздел

3.1. Методическое обеспечение программы

Содержание программы реализуется на основе применения следующих технологий:

Названия метода	Цель применение метода	Результат применения метода	Частота использования
ТВИЗ	Развитие изобретательского мышления	Учит креативности, меняет мышление	еженедельно
Интерактивные задания	Углубленное изучение предмета	Ликвидация пробелов в знаниях	еженедельно
Кейс-метод	Закрепление навыков и умений, работа в команде	Активизирует мыслительную деятельность	еженедельно
Рефлексия	Выстраивать смысловую цепочку	Самосовершенствование	ежедневно

Данная программа представляет широкие возможности для использования разнообразных организационных форм работы обучающихся:

- индивидуальная;
- парная;
- групповая работа.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные домашние работы, выдаваемые обучающимся на каждом занятии.

Воспитательная работа в объединении (Приложение 1).

3.2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов.

Для педагогов:

1. Л.Л.Босова, Сорокина Т.Е. Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию: Информатика и образование № 7(256) сентябрь 2014 г.
2. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-e-propedevtika-programmirovaniya-so-scratch>
3. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
4. Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова;
5. Раннее обучение программирование в среде Scratch, В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова;
6. Книга юных программистов на Scratch. Голиков Денис и Голиков Артём - Издательство Smashwords, 2013
7. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы. 3-6 классы. Цветкова М.С., Богомолова О.Б., БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

Для обучающихся:

1. Голиков Д.И. Scratch для юных программистов, БХВ-Петербург, Санкт-Петербург, 2017. – 192 с.
2. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – Москва: Издательство Манн,Иванов и Фербер, 2017 – 288 с.
3. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Издательство Питер, 2016. – 128 с.

Видео-уроки для учащихся

- видео-урок Знакомство со средой программирования Scratch;
- первая программа, мини-проект Рыбка плышет (<http://youtu.be/vd20J2r5wUQ>);
- видео-ролик Внешний вид окна программной среды Scratch;
- видео-урок Исполнитель Scratch, цвет и размер пера (<http://youtu.be/jSs9axeYBHs>);
- видео-урок Основные инструменты встроенного растрового графического редактора программной среды Scratch (<http://youtu.be/JjMDHJtFvFM>);
- видео-урок Линейный алгоритм. Рисование линий исполнителем Scratch, размещенный в сети Internet по адресу: https://youtu.be/dG_rdHpzfMg;
- видео-урок Линейный алгоритм. SCRATCH рисует квадраты и прямоугольники линейно, размещенный в сети Internet по адресу: <https://youtu.be/LxYtQZmHRMs>;
- видео-урок Конечный цикл. SCRATCH рисует квадраты, линии, размещенный в сети Internet по адресу: https://youtu.be/fdwRg_1EVu0;
- видео-урок Конечный цикл. SCRATCH рисует квадраты, линии, размещенный в сети Internet по адресу: <https://youtu.be/PTcCvOc0F1A>;
- видео-урок Циклический алгоритм. Цикл в цикле, размещенный в сети Internet по адресу: http://youtu.be/___YEс6CD2pk

Для родителей:

1. Голиков Д.И. Scratch для юных программистов, БХВ-Петербург, Санкт-Петербург, 2017. – 192 с.
2. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – Москва: Издательство Манн,Иванов и Фербер, 2017 – 288 с.
3. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Издательство Питер, 2016. – 128 с.

Электронные образовательные ресурсы:

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
4. http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch
5. <http://scratch.sostradanie.org> – Изучаем Scratch
6. <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch
7. <http://younglinux.info> - Цикл из 10 уроков Введение в Scratch
8. <http://anngorg.ru/info/scratch> – Знакомимся с программой Scratch
9. <https://robotlandia.ru/> - Курс информатики для начальной и средней школы
10. <https://learningapps.org/index.php?category=10&s-> интерактивные модули для занятий.

3.3 Материально-техническое обеспечение программы.

В качестве платформы для обучения основам программирования используется детская визуальная среда программирования Scratch. Для мотивации, в качестве демонстрации, а также обучения используется открытый банк работ, накопленный сообществом Scratch. Занятия по программе проводятся на основе общих педагогических принципов:

- Проектного обучения. Включает в себя проектирование предполагаемого результата, который достигается в процессе обучения. Используемые методы: объяснительно-иллюстративный, тренинговый, проблемный, поисковый.
- Систематичности обучения – предполагает такое построение учебного процесса, в ходе которого происходит связывание ранее усвоенного с новым изучаемым материалом;
- Увлекательности (интересности). Соблюдение данного принципа делает сам процесс овладения программированием интересным, приносящим чувство радости и удовлетворения

Для каждого обучающегося необходим:

1. Персональный компьютер
2. Ноутбук.
3. Планшет.
4. Программы, обеспечивающие возможность работы с мультимедийным контентом (воспроизведение видео, изображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.).
5. Акустические колонки или наушники.
6. Микрофон.
7. Визуальная среда программирования Scratch
8. Интерактивная доска, проектор.
9. Методическое обеспечение: авторские презентации, авторские обучающие пособия по

программированию, обучающие видеоролики.

10. Доступ в Интернет

3.4. Кадровое обеспечение реализации программы.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Занимательное программирование» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим высшее и/или среднее образование, соответствующее технической направленности, и отвечающим профессиональным стандартам.

План воспитательной работы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки
1	«День Знаний»	Интерактивная программа	Сентябрь
2	«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались»	Родительское собрание	Сентябрь
3	«Мастерская Деда Мороза»	Творческая мастерская в рамках Дня открытых дверей	Ноябрь
4	«Новогодний Игрой – город»	Городской праздник	Декабрь
5	Здоровый образ жизни	Библиотечный час	В течение года
6	«День науки»	Интерактивная программа	Февраль
7	День космонавтики»	Интерактивная программа	Апрель
8	«Мир глазами детей»	Итоговая выставка творческих работ	Май

общеобразовательная программа «Занимательное программирование», 1 год обучения
Стартовый контроль

Тема: «Компьютерная грамотность как часть культуры»

Форма: диагностика - вопросы для диагностики.

Задача: Выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Цель: выявить уровень знаний, умений и навыков обучающихся.

Вопросы:

1. Как называется папка, в которую временно попадают удалённые объекты?

- а) портфель
- б) мои документы
- в) корзина
- г) блокнот

2. Что такое компьютер?

- а) прибор на котором можно читать, писать, считать, рисовать, играть, сочинять музыку, управлять роботами.
- б) устройство для глажки белья.
- в) автомобиль.

3. С помощью какой клавиши можно удалить символы, находящиеся слева от курсора?

- а) Delete
- б) Backspace
- в) Enter

4. Что это?



- а) монитор
- б) мышка
- в) клавиатура

5. Как включить компьютер?

- а) он включается сам
- б) нажать кнопку включения на рабочем столе Windows
- в) нажать кнопку включения на системном блоке.

6. Что изображено на рисунке?



- а) монитор
- б) мышка
- в) клавиатура

7. Назови прибор:



- а) монитор
- б) мышка
- в) клавиатура

8. Это устройство называется:



- а) процессор
- б) системный блок
- в) принтер

9. Назовите что нельзя делать за компьютером

- а) есть за компьютером
- б) сидеть
- в) читать информацию

10. Что делает двойной клик левой клавишей мыши?

- а) закрывает папку
- б) открывает программу или папку
- в) закрывает программу

Ключ к тесту:

1	в
2	а
3	б
4	б
5	в
6	в
7	а
8	б
9	а
10	б

Обработка результатов стартового контроля

За каждый правильный ответ на вопрос ставится 1 балл. Максимальный балл по итогам всей диагностики 10.

- 0 - 2 баллов - «Полное отсутствие»
- 3 - 4 баллов - «Слабое недостаточное»
- 5 - 6 баллов - «Удовлетворительное»
- 7 - 8 баллов - «Хорошее»
- 9 - 10 баллов - «Отличное знание»

Общеобразовательная программа «Занимательное программирование», 1 год обучения
Промежуточный контроль

Тема: «Язык программирования Scratch».

Форма: «Тестирование».

Задача: Выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Цель: выявить уровень знаний, умений и навыков обучающихся к середине учебного года.

1. Что такое Scratch - ...

- А) приложение для просмотра игр и анимационных сюжетов
- Б) программа для создания своих игр
- В) это визуальный язык программирования, в котором программа складывается из разноцветных блоков

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

- А) список спрайтов
- Б) палитра блоков
- В) сцена

3. Что такое сцена в Scratch - ...

- А) место, где выступают артисты
- Б) область, где персонажи выполняют программу
- В) фон проекта

4. Блоки команд в Scratch отличаются:

- А) размером
- Б) цветом
- В) способом использования

5. Изображения, действующие в Scratch программе, называются:

- А) скрипт
- Б) спрайт
- В) аниматор

6. Слово СКРИПТ на русском языке означает:

- А) сценарий
- Б) программа
- В) анимация

7. Диапазон координаты X в Scratch:

- А) от -240 до 240
- Б) от -180 до 180
- В) от -384 до 384

8. Диапазон координаты Y в Scratch:

- А) от -240 до 240
- Б) от -180 до 180
- В) от -384 до 384

9. Где можно редактировать персонажей:

- А) блоковый редактор

- Б) в графическом редакторе
В) проектный редактор

10. Сколько костюмов можно добавить персонажу:

- А) один
Б) два
В) много

Ключ к тесту:

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

Обработка результатов промежуточного контроля:

За каждый правильный ответ на вопрос ставится 1 балл. Максимальный балл по итогам всей диагностики 10.

- 0 - 2 баллов - «Полное отсутствие»
3 - 4 баллов - «Слабое недостаточное»
5 - 6 баллов - «Удовлетворительное»
7 - 8 баллов - «Хорошее»
9 - 10 баллов - «Отличное знание»

Общеобразовательная программа «Занимательное программирование», 1 год обучения
Итоговый контроль

Тема: «Моя игра на языке Scratch»

Форма: «Проект».

Задача: Выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Цель: Проверить знания и умения изученного материала к концу учебного года.

На основе знаний, полученных в течении учебного года, обучающиеся самостоятельно выполняют проект по теме.

Обработка результатов итогового контроля:

Оценка начисления баллов производится по итогам выполнения работы по следующим параметрам:

- скорость выполнения работы;
- фантазия;
- эстетика труда;
- составление программы на движение;
- самостоятельность в работе.

Максимальный балл по итогам всей диагностики 10.

За каждое выполнение пункта от 1-2 балла.

- 0 - 2 баллов - «Полное отсутствие»
- 3 - 4 баллов - «Слабое недостаточное»
- 5 - 6 баллов - «Удовлетворительное»
- 7 - 8 баллов - «Хорошее»
- 9 - 10 баллов - «Отличное знание»