

Муниципальный район «Улётовский район» Забайкальского края

Муниципальное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества муниципального района
«Улетовский район» Забайкальского края

«ПРИНЯТО»

методическим советом

Протокол № 1

от «12» сентября 2024 г.



«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МУ ДО, ДДТ

Иванова О.А. (подпись)

Приказ № 89

«16» сентября 2024 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Я создаю мультики»

Направленность: техническая

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации программы: 1 год

Уровень программы: ознакомительный

Составитель: Матовникова Анна Николаевна,
педагог дополнительного образования
педагог реализующий программу:
Матовникова Анна Николаевна

с. Улёты, 2024 год

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ..	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы.....	5
1.3.1. Учебный план 1 года обучения ознакомительный уровень.....	5
1.3.2. Содержание учебного плана	6
1.4. Планируемые результаты	8
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	10
2.1. Форма аттестации.....	10
2.2. Оценочные материалы	10
2.3. Условия реализации программы	12
2.4. Методические материалы	13
2.5. Календарный учебный график 1-ая группа ознакомительный уровень	14
2.6. Календарный учебный график 2-ая группа ознакомительный уровень	16
2.7. Список литературы	19
ПРИЛОЖЕНИЕ	20

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я создаю мультики» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Федеральным проектом от 07.12.2018 г. №3 «Успех каждого ребенка», Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»), Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», Уставом Муниципального учреждения дополнительного образования Дом детского творчества муниципального района «Улётовский район» Забайкальского края (далее – МУ ДО ДДТ), Лицензией на образовательную деятельность МУ ДО ДДТ.

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

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Я создаю мультики» имеет **техническую направленность**.

Уровень программы: ознакомительный.

Адресат программы. Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы – от 11 до 13 лет. Рекомендуемый минимальный состав группы – 10-12 человек. При наборе принимаются все желающие.

При приёме обучающихся в объединение необходимо получить от родителей (законных представителей) заявление с просьбой о зачислении их детей, в котором родители (законные представители) подтверждают, что они

ознакомились с условиями занятий, и обязуются их выполнять, а также ряд других документов, которые заполняются родителями (законными представителями) несовершеннолетних согласно утвержденному Положению правил приёма, перевода, отчисления, восстановления обучающихся в МУ ДО ДДТ МР «Улётовский район» Забайкальского края.

Психолого-педагогические особенности возрастной категории обучающихся: младший подростковый возраст 11–13 лет.

Многие специалисты считают, что современные дети достигают подросткового возраста гораздо раньше, чем прошлые поколения: не в 13–14, а с 11 до 13 лет. Что такое «быть подростком» понятно каждому, ведь любой взрослый человек проходил этот период.

Ребенок в этом возрасте учится аргументировать, доказывать свою точку зрения, у него активнее развивается абстрактное мышление.

Чаще всего ребенок сосредоточен на общении со своими сверстниками. Учеба отходит на второй план. Помимо общения с друзьями может возникать тяга к противоположному полу. Дружба в этом возрасте очень экспрессивна, ее может разрушить любая ссора. В целом ребенок может стать агрессивнее, эмоциональнее. Или, напротив, «уйти в себя».

Форма обучения по данной программе: очная.

Методы обучения: словесный, наглядный, практический.

Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, эвристический.

Объём и сроки освоения программы. Данная программа рассчитана на 1 год обучения, 36 учебных недель (согласно Уставу учреждения). Недельная нагрузка 1 час. Программа «Я создаю мультики» реализуется в течение всего учебного года с 15 сентября по 25 мая, исключая время каникул, которые устанавливаются внутри учреждения и утверждаются приказом директора.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий. Занятия по данной программе проводятся 1 раз в неделю по 1 часу, количество учебных недель – 36 (в соответствии с Уставом МУ ДО ДДТ), всего 36 учебных часов. Продолжительность учебного занятия 40 минут.

Уникальностью программы является её игровая деятельность. Разнообразие зрелищно-игровых приёмов, способствующих систематическому формированию и поддержанию у детей мотивации к программированию. Моделирование педагогом сказочных ситуаций, игровых заданий, стимулируют интерес детей, в результате чего каждый ребёнок, независимо от способностей, ощущает себя начинающим программистом.

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

Особенности организации образовательного процесса. В состав группы входят обучающиеся разного возраста, а именно от 11 до 13 лет, являющиеся основным составом объединения. Состав группы постоянный.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование и развитие творческих способностей у детей школьного возраста в процессе создания собственных анимационных фильмов.

Исходя из поставленной цели, определены пути её достижения через решение следующих **задач:**

Личностные:

1. Способствовать развитию логического мышления, памяти и умению анализировать;
2. Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности;
3. Формирование потребности в саморазвитии;
4. Способствовать развитию познавательной самостоятельности.

Метапредметные:

1. Формирование культуры и навыков сетевого взаимодействия;
2. Способствовать развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков;
3. Способствовать развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся.

Образовательные:

1. Помощь в овладении базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
2. Приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала;
3. Развитие познавательной деятельности обучающихся в области новых информационных технологий;
4. Совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план 1 года обучения ознакомительный уровень

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство с программной средой Scratch.	3	1,5	1,5	Беседа, практическая работа
2.	Компьютерная графика.	4	2	2	Беседа, создание проекта

3.	Алгоритмы и исполнители.	25	12,5	12,5	Беседа, создание игры/ теста
4.	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	4	1	3	Творческий проект
	Итого:	36	17	19	

1.3.2. Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство с программной средой Scratch.

Теория (1,5 ч.): ознакомление с правилами техники безопасности на занятии. Свободное программное обеспечение. Авторы программной среды Scratch. Параметры для скачивания и установки программной среды на домашний компьютер. Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем. Библиотека персонажей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки данных. Систематизация данных библиотек персонажей и сцен. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона.

Практика (1,5 ч.): Выбор и запуск программной среды Scratch. Работа с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды. Изменение размера и перемещение окна программы, выбор необходимого режима окна. Ввод имени файла с помощью клавиатуры. Выбор необходимого файла из нужной папки библиотеки программы. Создание, копирование, переименование, перемещение и удаление файлов. Соблюдение требований техники безопасности при работе в компьютерном классе.

Форма контроля: беседа, практическая работа.

Раздел 2. Компьютерная графика.

Теория (2 ч.): Компьютерная графика. Векторные и растровые графические редакторы. Встроенный растровый графический редактор. Основные инструменты графического редактора — кисточка, ластик, заливка (цветом или градиентом), рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов и окружностей, выбор фрагмента, изображение и отражение его по горизонтали или вертикали, использование инструмента печать для копирования выделенной области изображения, работа с текстом. Масштаб фрагмента изображения. Палитра цветов, установка цвета переднего плана и фона, выбор цвета из изображения с помощью инструмента пипетка. Изменение центра костюма. Изменение размера костюма. Основные возможности изменения внешнего вида исполнителя: 1) использование

встроенной библиотеки данных путём импорта её элемента; 2) редактирование выбранного элемента с помощью инструментов встроенного растрового графического редактора; 3) создание собственных изображений в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортирование их в программную среду Scratch. Знакомство с основными графическими примитивами векторного редактора LibreOfficeDraw. Возможность создания геометрических фигур без внутренней заливки, но с текстовым блоком внутри. Стрелки, их направление.

Практика (2 ч.): Использование простейших растровых и векторных редакторов для создания и редактирования изображений. Изменение центра изображения. Внесение изменения в изображения из встроенной библиотеки. Создание сложных графических объектов путем копирования и модификации простых объектов и их фрагментов. Использование возможности работы с цветом. Выделение фрагментов изображения для дальнейшей работы с ними.

Планирование работы по созданию сложных изображений путем копирования и масштабирования простых. Выбор наиболее подходящего инструмента графического редактора для создания фрагмента изображения. Различение верхнего и нижнего цвета изображения. Создание различных градиентов для заливки замкнутой области. Создание симметричных изображений.

Форма контроля: беседа, создание проекта.

Раздел 3. Алгоритмы и исполнители.

Теория (12,5 ч.): Алгоритм. Понятие алгоритма как формального описания последовательности действий исполнителя, приводящих от исходных данных к конечному результату. Схематическая запись алгоритма. Использование геометрических фигур для схематической записи алгоритма. Создание блок-схем в свободном векторном редакторе LibreOfficeDraw. Линейные алгоритмы. Циклические алгоритмы. Параллелизм в программной среде. Ветвление в алгоритмах. Последовательное выполнение фрагментов программы разными исполнителями.

Практика (12,5 ч.): Создание задачи для исполнителей программной среды. Выделение ситуаций, для описания которых можно использовать линейный алгоритм, алгоритм с ветвлениями, повторениями. Определение эффективного способа решения поставленной задачи. Нахождение параллельности в выполняемых действиях и программирование их с помощью нескольких исполнителей. Планирование последовательности событий для заданного проекта. Составление и отлаживание программного кода. Использование конструкций программной среды для создания линейных, разветвленных и циклических алгоритмов. Организация параллельных вычислений. Организация последовательности событий программы, передача управления от одних исполнителей другим.

Форма контроля: беседа, создание игры/ теста.

Раздел 4. Проектная деятельность и моделирование процессов и

систем.

Теория (1 ч.): Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Игры.

Практика (3 ч.): Создание плана появления событий для отражения определенной темы. Выбор иллюстративного материала из встроенной библиотеки. Выбор метода анимации для конкретной задачи. Планирование последовательности событий для создания эффекта анимации по выбранному сценарию. Использование возможности программной среды Scratch для создания мультимедийных проектов. Создание имитационных моделей, интерактивных проектов и игр средствами программной среды.

Форма контроля: творческий проект.

1.4. Планируемые результаты

В результате реализации программы у обучающихся будут сформированы:

Образовательные результаты:

по итогам освоения программы обучающиеся **должны знать:**

- ☐ правила безопасности труда при работе с компьютером;
- ☐ базовые понятия объектно-ориентированного программирования;
- ☐ функциональное устройство программной среды Scratch и основные структурные элементы пользовательского интерфейса;
- ☐ назначение основных блоков команд, состояний, программ;
- ☐ правила сохранения документа и необходимости присвоения правильного имени;
- ☐ возможности и способы отладки написанной программы;
- ☐ сущность понятий «спрайт», «сцена», «скрипт»;
- ☐ исполнителей и системы их команд, возможности непосредственного управления исполнителем;
- ☐ возможность использования встроенного растрового редактора, наличие и назначение основных инструментов;
- ☐ использование схематического описания алгоритма;
- ☐ виды и формы разветвленных алгоритмов, включая циклы с условием;
- ☐ методы проектов для моделирования объектов и систем;
- ☐ возможности описания реальных задач средствами программной среды;
- ☐ о создании анимационных, игровых, обучающих проектов, а также систем тестирования в программной среде Scratch.

должны уметь:

- ☐ изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации);

☐ использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую отладку;

☐ уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, включая работу с фрагментами изображения и создание градиентов;

☐ создавать собственные изображения в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортировать их в программную среду Scratch;

☐ создавать изображения из пунктирных и штрих-пунктирных линий с изменением цвета и толщины линии;

☐ планировать и создавать анимации по определенному сюжету;

☐ планировать и создавать обучающие программы для иллюстрации пройденного материала других предметных областей;

☐ продумывать и описывать интерактивное взаимодействие для создания простейших тренажеров;

☐ подходить творчески к построению моделей различных объектов и систем.

Личностные результаты:

у обучающихся будут сформированы или развиты:

☐ ответственное отношение к учению, способность доводить до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;

☐ способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования;

☐ коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;

☐ целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;

☐ осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;

☐ эстетическое сознание через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

Метапредметные результаты:

обучающиеся должны научиться на доступном уровне:

☐ самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

☐ самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;

☐ оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;

- ☐ корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- ☐ владеть основами самоконтроля, принятия решений;
- ☐ создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- ☐ сотрудничеству и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- ☐ этапы проектной деятельности;
- ☐ различные методы создания, отладки и корректировки проектов в среде Scratch;
- ☐ инструменты встроенного графического редактора (создание и сохранение изображений и спрайтов) и их использование;
- ☐ нормы информационной этики и права;
- ☐ символичный язык алгебры.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Форма аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Для выявления результатов освоения программы в объединении установлена оценочная система – пятибалльная. Отметки проставляются в журналы всем обучающимся по данной программе на протяжении всего учебного года. По итогам работы детей за четверть выставляются четвертные отметки, годовая отметка выставляется на основании четвертных отметок.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов. Для определения уровня освоения обучающимися образовательной программы предусмотрена промежуточная и итоговая аттестация в виде: промежуточные самостоятельные работы, творческий проект.

2.2. Оценочные материалы

Виды контроля и сроки его проведения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе художественного направления «Я создаю мультики» установлены следующие: текущий, итоговый:

Текущий контроль усвоения материала планируется осуществлять путем устного и письменного опроса, в виде различных тестов, в том числе в электронном виде, самостоятельных, практических и творческих работ; путем использования игровой формы проведения контроля знаний в виде ребусов, кроссвордов, конкурсов.

Итоговый контроль – в виде конкурсов, защиты и представления творческих работ.

Способы и формы фиксации результатов: творческие работы обучающихся.

Для выявления результатов освоения программы в объединении установлена оценочная система – пятибалльная. Отметки проставляются в журнал всем обучающимся по данной программе на протяжении всего учебного года. По итогам работы детей за четверть выставляются четвертные оценки, годовая оценка выставляется на основании четвертных оценок.

Способы и формы предъявления результатов: творческие работы обучающихся.

Контроль знаний, умений и навыков обучающихся, обеспечивает оперативное управление учебным процессом и выполняет обучающую, проверочную, воспитательную и корректирующую функции.

Сроки проведения аттестации обучающихся устанавливаются в соответствии с учебным планом и графиком образовательного процесса.

Для проведения педагогического мониторинга установлены следующие контрольно-оценочные материалы:

№ п/п	Форма контрольно-оценочного материала	Краткая характеристика формы	Что предоставляется в учебно- методическом комплексе	Вид контроля
1.	Собеседование, беседа, опрос (Приложение № 1)	Средство контроля, организованное как специальная беседа педагогического работника с обучающимся на темы, связанные с изучаемой программой, и рассчитанное на выяснение объема знаний обучающегося по определенному разделу, теме, проблеме и т.п.	Вопросы по темам/разделам программы для самостоятельной подготовки. Списки источников информации. Критерии оценивания.	Промежуточный, итоговый

2.	Лист общеучебных достижений обучающихся (Приложение № 2)	Общая характеристика достижений обучающихся на протяжении всего периода обучения.	Критерии оценивания.	Промежуточный, итоговый
3.	Критерии оценки развития ребёнка (Приложение № 3)	Общая характеристика обучающихся во время всего периода обучения.	Критерии оценивания.	Промежуточный, итоговый
4.	Карточка индивидуального развития ребёнка (Приложение № 4)	Общая характеристика уровня развития ребенка в процессе обучения: исходное состояние, I полугодие, конец года.	Критерии оценивания.	Промежуточный, итоговый

2.3. Условия реализации программы

Материально-технические условия: занятия проводятся на базе МУ ДО ДДТ, в учебном кабинете. Кабинет оснащен необходимой для учебного процесса мебелью и техникой.

Кадровое обеспечение программы: педагог дополнительного образования – Матовникова Анна Николаевна.

Учебно-методическое и информационное обеспечение. Для подготовки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Я создаю мультики» было использовано различное информационное обеспечение: электронные ресурсы, учебные пособия, методические разработки и т.д. Более подробный перечень приведен в списке литературы данной программы.

Перечень оборудования: столы, стулья, компьютеры.

Информационное обеспечение: компьютер, компьютерная программа Scratch.

Сетевое взаимодействие: по данной программе сетевое взаимодействие не предусмотрено.

Данной программой предусмотрены ресурсы партнеров: не предусмотрено.

2.4. Методические материалы

Методы обучения:

1. Словесный;
2. Наглядный;
3. Практический.

Формы организации учебных занятий. В процессе обучения применяются следующие формы занятий: беседа, типовое занятие, практические занятия, индивидуальные и групповые занятия.

Педагогические технологии:

– *информационно-коммуникационная*: изменение и неограниченное обогащение содержания образования, использование интегрированных курсов, доступ в Интернет;

– *личностно-ориентированная*: развитие личности ребёнка, его индивидуальности и неповторимости; в процессе обучения учитываются ценностные ориентации ребёнка и структура его убеждений, на основе которых формируется его «внутренняя модель мира», при этом процессы обучения и учения взаимно согласовываются с учётом механизмов познания, особенностей мыслительных и поведенческих стратегий обучающихся, а отношения педагог-ученик построены на принципах сотрудничества и свободы выбора;

– *деловая игра*: используется метод имитации профессиональных ситуаций, с помощью которого обучающиеся приобщаются к всестороннему анализу и решению проблем;

– *проблемное обучение*: создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности обучающихся по их разрешению, в результате чего происходит творческое овладение знаниями, умениями, навыками, развиваются мыслительные способности;

– *здоровьесберегающие*: использование данных технологий позволяют равномерно во время занятия распределять различные виды заданий, чередовать мыслительную деятельность с физминутками, определять время подачи сложного учебного материала, выделять время на проведение самостоятельных работ, нормативно применять ТСО, что дает положительные результаты в обучении;

– *создания ситуации успеха*: целенаправленное, организованное сочетание условий, при которых создается возможность достичь значительных результатов в деятельности как отдельно взятой личности, так и коллектива в целом;

– *рефлексии*: процесс и результат фиксирования субъектами (участниками педагогического процесса) состояния своего развития, саморазвития и причин этого.

Дидактические материалы: опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ, презентации, видеоуроки, flash-ролики, компьютерные программные средства.

2.5. Календарный учебный график 1-ая группа ознакомительный уровень

№ п / п	Месяц	Чис ло	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол- во часо в	Тема занятия	Место провед ения	Форма контроля
1.	Сентябрь	19	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Беседа
2.	Сентябрь	26	15:20-16:00	Теоретич еское занятие/ Практиче ское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Практическая работа
3.	Октябрь	03	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Практическая работа
4.	Октябрь	10	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Беседа
5.	Октябрь	17	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Беседа
6.	Октябрь	24	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Создание проекта
7.	Октябрь	31	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Создание проекта
8.	Ноябрь	7	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
9.	Ноябрь	14	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 0.	Ноябрь	21	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 1.	Ноябрь	28	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 2.	Декабрь	5	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа

1 3.	Декабрь	12	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 4.	Декабрь	19	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 5.	Декабрь	26	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 6.	Январь	9	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 7.	Январь	16	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 8.	Январь	23	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
1 9.	Январь	30	15:20-16:00	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
2 0.	Февраль	6	15:20-16:00	Теоретическое занятие/ Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 1.	Февраль	13	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 2.	Февраль	20	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 3.	Февраль	27	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 4.	Март	6	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 5.	Март	13	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 6.	Март	20	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 7.	Март	27	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 8.	Апрель	3	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 9.	Апрель	10	15:20-16:00	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3	Апрель	17	15:20-16:00	Практическое	1	Алгоритмы и	МУ	Создание

0.				ское занятие		исполнители.	ДО ДДТ	игры/ теста
3 1.	Апрель	24	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 2.	Май	1	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 3.	Май	7	15:20-16:00	Теоретич еское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 4.	Май	15	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 5.	Май	22	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 6.	Май	28	15:20-16:00	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект

2.6. Календарный учебный график 2-ая группа ознакомительный уровень

№ п / п	Месяц	Чис ло	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол- во часо в	Тема занятия	Место провед ения	Форма контроля
1.	Сентябрь	19	16:10-16:50	Теоретич еское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Беседа
2.	Сентябрь	26	16:10-16:50	Теоретич еское занятие/ Практиче ское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Практическая работа
3.	Сентябрь	3	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Знакомство с программной средой Scratch.	МУ ДО ДДТ	Практическая работа
4.	Октябрь	10	16:10-16:50	Теоретич еское занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Беседа
5.	Октябрь	17	16:10-16:50	Теоретич еское	1	Компьютерная графика.	МУ ДО	Беседа

				занятие			ДДТ	
6.	Октябрь	24	16:10-16:50	Практическое занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Создание проекта
7.	Октябрь	31	16:10-16:50	Практическое занятие	1	Компьютерная графика.	МУ ДО ДДТ	Создание проекта
8.	Ноябрь	7	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
9.	Ноябрь	14	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
10.	Ноябрь	21	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
11.	Ноябрь	28	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
12.	Декабрь	5	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
13.	Декабрь	12	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
14.	Декабрь	19	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
15.	Декабрь	26	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
16.	Январь	9	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
17.	Январь	16	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
18.	Январь	23	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
19.	Январь	30	16:10-16:50	Теоретическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Беседа
20.	Февраль	6	16:10-16:50	Теоретическое занятие/ Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
21.	Февраль	13	16:10-16:50	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
22.	Февраль	20	16:10-16:50	Практическое занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста

2 3.	Февраль	27	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 4.	Март	6	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 5.	Март	13	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 6.	Март	20	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 7.	Март	27	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 8.	Апрель	3	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
2 9.	Апрель	10	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 0.	Апрель	17	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 1.	Апрель	24	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 2.	Май	1	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Алгоритмы и исполнители.	МУ ДО ДДТ	Создание игры/ теста
3 3.	Май	7	16:10-16:50	Теоретич еское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 4.	Май	15	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 5.	Май	22	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект
3 6.	Май	28	16:10-16:50	Практиче ское занятие	1	Проектная деятельность и моделирование процессов и систем.	МУ ДО ДДТ	Творческий проект

2.7. Список литературы

Литература, использованная при составлении программы

1. Залогова Л.А. «Компьютерная графика: учебное пособие» / Л.А. Залогова. – М.: Бином. Лаб. знаний, 2019. – 213 с.
2. Матвеева Н. В. «Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие» / Н.В.Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. – 420 с.
3. Матяш Н. В. «Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования» / Под ред. В. В. Рубцова. - Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2020. – 285 с.
4. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов»/ Ю.В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2022. – 193 с.
5. Рындак В.Г., Дженжер В.О., Денисова Л.В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие» / В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2019. — 116 с.
6. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. «Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2023. – 152 с.

Литература и источники информации для обучающихся и родителей

1. Торгашева Ю.В. «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch»/ Ю.В. Торгашева. – СПб.: Питер. 2022. – 128 с.
2. Голиков Д.Н. «Scratch для юных программистов»/ Д.Н. Голиков. — СПб.: БХВ-Петербург, 2021. — 192 с.
3. Патаракин Е.Д. «Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие)»/ Е.Д. Патаракин. – М.: Интуит.ру, 2019. - 61 с.

Интернет-ресурсы

1. «Уроки по Скретч»: [Электронный ресурс]: URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLMIinhDclNR1GsZ9CJBZESbm7k3Xpr7awy> . (Дата обращения: 23.08.2024).
2. «Официальный сайт Scratch»: [Электронный ресурс]: URL: <http://scratch.mit.edu> . (Дата обращения: 23.08.2024).
3. «Увлекательный тест для программистов»: [Электронный ресурс]: URL: <https://www.profguide.io/test/programmer.html>. (Дата обращения: 23.08.2024).

ПРИЛОЖЕНИЕ

Приложение № 1

Модуль, раздел _____
 Контрольно-оценочный материал к дополнительной
 общеобразовательной общеразвивающей программе: **Собеседование, беседа,
 опрос**

1. Раздел/тема программы _____

2. Цель проведения _____

3. Вопросы: 1) _____; 2) _____; 3) _____ и т.д.

Уровни освоения материала:

– высокий (5);

– средний (4);

– низкий (3).

Приложение № 2

Лист общеучебных достижений обучающихся

ФИО обучающегося _____

№ п/п	Критерии оценивания	1-ый год обучения	
		I полугодие	II полугодие
1.	Отношение к занятию в целом:		
	положительное		
	безразличное		
	негативное		
2.	Уровень познавательного интереса:		
	Интерес проявляется часто		
	редко		
	Почти никогда		
3.	Внимание:		
	отличное		
	среднее		
	Легко отвлекается		
4.	Темп работы:		
	Опережает темп работы объединения с высоким качеством работы		
	Опережает темп работы объединения с недостаточным качеством работы		
	Соответствует темпу занятия		
	Отстает от темпа занятия		
5.	Оформление работ:		

	По всем требованиям		
	Частично нарушены требования		
	Без выполнения требований		
6.	Умение организовывать и контролировать свою работу на занятии:		
	всегда		
	иногда		
	никогда		
7.	Проявление творчества:		
	всегда		
	иногда		
	никогда		
8.	Общеучебные навыки освоены:		
	отлично		
	хорошо		
	удовлетворительно		
	плохо		

Уровни оценивания:

- высокий (5);
- средний (4);
- низкий (3).

Приложение № 3

Критерии оценки развития ребёнка

«2»	«3»	«4»	«5»
Мотивация к занятиям			
Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне наблюдательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата.	Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно.	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности.	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет. Увлечение проектной деятельностью.
Познавательная активность			
Интересуется только технологическим процессом. Полностью отсутствует интерес	Увлекается специальной литературой по направлению детского	Есть потребность в приобретении новых знаний. По настроению изучает дополнительную	Целенаправленная потребность в приобретении новых знаний. Регулярно изучает

к теории. Выполняет знакомые задания.	объединения. Есть интерес к выполнению сложных заданий.	литературу. Есть потребность в выполнении сложных заданий.	дополнительную специальную литературу. Занимается исследовательской деятельностью.
Творческая активность			
Интереса к творчеству, инициативу не проявляет. Не испытывает радости от открытия. Отказывается от поручений, заданий. Нет навыков самостоятельного решения проблем.	Инициативу проявляет редко. Испытывает потребность в получении новых знаний, в открытии для себя новых способов деятельности, но по настроению. Проблемы решать способен, но при помощи педагога.	Есть положительный эмоциональный отклик на успехи свои и коллектива. Проявляет инициативу, но не всегда. Может придумать интересные, идеи но часто не может оценить их и выполнить.	Вносит предложения по развитию деятельности объединения. Легко, быстро увлекается творческим делом. Обладает оригинальностью мышления, богатым воображением, развитой интуицией, гибкостью мышления, способностью к рождению новых идей.
Коммуникативные умения			
Не умеет высказать свою мысль, не корректен в общении.	Не проявляет желания высказать свои мысли, нуждается в побуждении со стороны взрослых и сверстников.	Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не прислушивается к другим.	Умеет формулировать собственные мысли, поддержать собеседника, убеждать оппонента.
Коммуникабельность			
Не требователен к себе, проявляет себя в негативных поступках.	Не всегда требователен к себе, соблюдает нормы и правила поведения при наличии контроля, не участвует в конфликтах.	Соблюдает правила культуры поведения, старается улаживать конфликты.	Требователен к себе и товарищам, стремится проявить себя в хороших делах и поступках, умеет создать вокруг себя комфортную обстановку, дети тянутся к этому ребенку.
Достижения			
Пассивное участие в делах объединения.	Активное участие в делах объединения.	Значительные результаты на уровне Учреждения.	Значительные результаты на уровне района, края.

Приложение № 4

Карточка индивидуального развития ребёнка

Фамилия, имя _____
 Возраст _____
 Название детского объединения _____
 Педагог _____
 Дата начала наблюдения _____

Качества	Оценка качества (в баллах) по времени		
	Исходное состояние	Через полгода	Через год
Мотивация к занятиям			
Познавательная нацеленность			
Творческая активность			
Коммуникативные умения			
Коммуникабельность			
Достижения			