

Муниципальный орган «Управление образования
городского округа Краснотурьинск»
Муниципальное автономное учреждение
«Уральский инновационный молодежный центр»
Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании
методического совета
ДТ «Кванториум»

Протокол № 4 от 02.09.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Руководитель технопарка

Вибе А.И.

Приказ № 04-01/14 от 06.09.2024 г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

ИТ. БЛОЧНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ: МОЯ ПЕРВАЯ ИГРА

Возраст обучающихся 8-9

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Штрикунова Наталья Викторовна,
педагог дополнительного
образования

Краснотурьинск, 2024

Содержание

1. Комплекс основных характеристик	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы	8
1.3. Планируемые результаты	9
1.4. Содержание общеразвивающей программы	10
2. Комплекс организационно-педагогических условий	16
2.1. Календарный учебный график	16
2.2. Условия реализации программы	16
2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	18
3. Список литературы	20
Приложение 1	23
Приложение 2	27

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «ИТ. Блочное программирование: Моя первая игра» предназначена для детей младшего школьного возраста 8-9 лет. Программа ориентирована на развитие первоначальных навыков блочного программирования и применение их на практике.

Актуальность программы обусловлена интересом детей к компьютерным играм, которые можно создавать с использованием мультимедийной среды блочного программирования.

Программа полностью отвечает социальному заказу по подготовке квалифицированных кадров в области инженерии и соответствует современным направлениям научно-технологического развития Российской Федерации.

Данная программа представляет собой совокупность междисциплинарных занятий, интегрирующих в себе науку, технологию, программирование, техническое творчество. Всё это способствует формированию у обучающихся целостного представления о программировании и его месте в окружающем мире, знакомит с актуальными тенденциями развития ИТ направлений. Кроме того, реализация данного направления помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счёт активного взаимодействия детей в ходе групповой проектной деятельности.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:***

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».

3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).

6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 24.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 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».

8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

12. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»/

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

14. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

15. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции

развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

17. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09.

Отличительная особенность.

В возрасте 8-9 лет у детей завершается переход от наглядно-образного мышления к словесно-логическому, появляются логические рассуждения, начинает развиваться способность к сотрудничеству в играх и учебе, начинается стремление к лидерству, формируется самооценка. Именно этот период является самым подходящим для развития первоначальных навыков блочного программирования.

На занятиях обучающиеся выстраивают логическую последовательность действий в игровой форме, что позволяет легче усвоить полученные знания и применить их на практике.

Программа разделена на блоки, каждый блок представляет собой игру с уровнем сложности от начального до более сложного с применением уже имеющихся навыков и знаний.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Блочное программирование: Моя первая игра» предназначена для детей в возрасте 8-9 лет.

В данном возрасте у детей развиваются способность к сотрудничеству в играх и учебе, начинается стремление к лидерству, формируется самооценка, а также развивается словесно-логическое мышление, соответственно необходимо в данном возрасте начинать прививать навыки выстраивания логической последовательности действий в интерактивной и игровой форме.

Формы занятий групповые. Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав групп постоянный.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 40 мин.

Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 2 часа.

Длительность одного занятия составляет 2 академических часа, периодичность занятий – 1 раза в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы определяется содержанием программы и составляет 1 год.

Объем общеразвивающей программы составляет 70 часов. Форма организации образовательной деятельности – групповая.

Формы обучения: очная с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17,п.2.).

В процессе реализации программы используются разнообразные **виды занятий** (в зависимости от целей занятия и его темы):

вводное занятие; ознакомительное занятие; тематическое занятие; лекция; семинар; модульное обучение; метод кейс-стадии; коучинг (наставничество); ролевые игры; деловая игра; действие по образцу; работа в парах; метод рефлексии; метод «Лидер-ведомый; обмен опытом; мозговой штурм; консалтинг (консультирование); метод проектов; комбинированное занятие; итоговое занятие.

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

Формы подведения итогов реализации программы:

На стартовом уровне программы итогом реализации программы могут быть: соревнование, мастер-класс, выставка, технический зачет, защита проекта, открытое занятие, презентация, практическое занятие.

По типу организации взаимодействия педагога с обучающимися при реализации программы используются личностно-ориентированные технологии, технологии сотрудничества.

По уровню освоения программа является общеразвивающей, одноуровневой (стартовый уровень).

«Стартовый уровень» предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания общеразвивающей программы: представление о возможностях каждого Квантума и оборудования, межквантумное взаимодействие, формирование и развитие творческих способностей, стимулирование «генерации идей», мотивация обучающихся к познанию, техническому творчеству, трудовой деятельности и формирование личностных и метапредметных компетенций:

- инженерное и изобретательское мышление;
- креативность;
- критическое мышление;
- умение искать и анализировать информацию;
- умение принимать решения;
- умение защищать свою точку зрения;
- коммуникативность;
- командная работа;
- умение презентовать публичное выступление;

– управление временем.

Обучение направлено на формирование у ребёнка общих представлений о программировании, развития логического мышления, формирует положительную мотивацию к техническому творчеству.

Конкурсного отбора для включения детей в программу на «стартовый» уровень нет. Зачисление производится без предварительного отбора (свободный набор).

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель: научить обучающихся создавать несложные игры с использованием интерактивной мультимедийной среды блочного программирования.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с правилами безопасности работы на компьютере;
- познакомить с принципами блочного программирования;
- овладеть навыками составления алгоритмов;
- научить создавать несложные игры с использованием блоков.

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать познавательную активность и интерес к техническому творчеству.

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к техническому творчеству;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

1.3. Планируемые результаты

Предметные результаты	Личностные результаты	Метапредметные результаты
знать/понимать: • знать основные работы с компьютером; • знать технику безопасности при работе с компьютером; • принципы работы в мультимедийной среде для программирования; • понимать принципы составления программ, игр, анимации. уметь: • организовывать рабочее место; • работать по образцу, алгоритму; • собирать элементарные алгоритмы из блоков; • проектировать и работать со спрайтами; • искать ошибки в коде • уметь работать в команде над решением поставленной задачи (коллективный труд); • творчески подходить к проблемным ситуациям.	• работа в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др; • развитие познавательных интересов обучающихся; • умение ориентироваться в информационном пространстве; • умение выстраивания логической последовательности действий, правильной постановки целей и задач, а также достижение конечного наиболее качественно выполненного проекта (задачи, результата); • проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности; • способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей.	• умение применять на практике творческий подход при решении задач; • развитие внимания, памяти, способности логического мышления, находить правильные решения в ходе рассуждения; • развитие логического мышления; • умение выбирать технические средства для решения поставленных задач; • умение планировать свою деятельность: определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, составление плана и последовательности действий; • умение прогнозирования результата деятельности; • умение автоматизировать или видоизменять конечный результат с целью придания ему уникальности.

1.4. Содержание общеразвивающей программы

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение.	6	3	3	
1.1.	Вводное занятие. Техника безопасности. История создания игр и их разновидности.	2	1	1	Презентация
1.2.	Мультимедийная среда программирования. Элементы окна среды Scratch.	2	1	1	Презентация
1.3.	Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов.	2	2	2	Презентация
2.	Игра «Ловец»	4	2	2	
2.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	2	1	1	Выставка
2.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
3.	Игра «Догонялки»	4	2	2	
3.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	2	1	1	Взаимоанализ работ
3.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
4.	Игра «Змейка»	6	3	3	
4.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Выставка
4.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
5.	Игра «Лабиринт»	6	3	3	
5.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Выставка
5.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
6.	Игра «Космический бой»	6	3	3	
6.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Выставка
6.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
7.	Игра «Рыбалка»	6	3	3	
7.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Взаимоанализ работ
7.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
8.	Игра «Разбей камни»	6	3	3	

8.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Взаимоанализ работ
8.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
9.	Игра «Виртуальный питомец»	8	4	4	
9.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Выставка
9.2.	Работа с фоном, создание анимации	4	2	2	Анализ работ
10.	Игра «Крестики-Нолики»	6	3	3	
10.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Взаимоанализ работ
10.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
11.	Игра «Поиск вещей»	6	3	3	
11.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Выставка
11.2.	Кликнер	2	1	1	Анализ работ
12.	Игра «Кликер»	6	3	3	
12.1.	Разработка сценария, выбор и создание персонажей	4	2	2	Взаимоанализ работ
12.2.	Работа с фоном, создание анимации	2	1	1	Анализ работ
ИТОГО:		70	35	35	

Содержание изучаемого курса

1. Введение.

1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. История создания игр и их разновидности.

Теория: Техника безопасности. История создания игр и их разновидности.

Практика: Ответы на вопросы.

1.2. Мультимедийная среда программирования. Элементы окна среды Scratch.

Теория: Знакомство с элементами окна среды Scratch: костюмы, блоки, спрайты, рабочее поле.

Практика: Работа со спрайтами: выбор спрайтов, создание новых костюмов для имеющихся спрайтов.

1.3. Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов.

Теория: Рассмотрение панели команд, их обозначение и применение.

Практика: Написание кода с использованием различных команд из панели команд.

2. Игра «Ловец»

2.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

2.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

3. Игра «Догонялки»

3.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

3.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

4. Игра «Змейка»

4.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

4.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

5. Игра «Лабиринт»

5.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

5.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

6. Игра «Космический бой»

6.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

6.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

7. Игра «Рыбалка»

7.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

7.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

8. Игра «Разбей камни»

8.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

8.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

9. Игра «Виртуальный питомец»

9.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

9.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

10. Игра «Крестики-нолики»

10.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

10.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

11. Игра «Поиск вещей»

11.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

11.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

12. Игра «Кликер»

12.1. Разработка сценария, выбор и создание персонажей

Теория: Разработать примерный сценарий игры, выбрать определить необходимое количество персонажей и костюмов.

Практика: Создать персонажей, создать необходимое количество костюмов.

12.2. Работа с фоном, создание анимации

Теория: Обсуждение и подбор необходимых фонов и примеров анимации.

Практика: Создать необходимые фоны, запрограммировать анимацию в соответствии со сценарием.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	9 сентября	24 мая	35	35	70	1 занятие по 2 ак. часа в неделю
Каникулы:						
2024-2025 уч. год: 28.12.2024 - 08.01.2025						

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Требования к помещению:

1. помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
2. качественное освещение;
3. столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

1. ноутбук – 13 шт;
2. интерактивный экран;
3. доступ к сети Интернет;
4. стандартный набор офисных приложений: Microsoft Power Point, Microsoft Word;
5. информационное обеспечение: среда для программирования Scratch или аналог;
6. при работе в дистанционном режиме – на рабочие места педагога и обучающихся должны быть предустановлены соответствующие сервисы.

Кадровое обеспечение: для реализации программы необходим 1 педагог с квалификацией «педагог дополнительного образования» или «учитель информатики». Уровень образования – среднее профессиональное, высшее образование (бакалавриат / специалитет / магистратура).

Методические материалы:

№ п/п	Название раздела, темы	Материально- техническое оснащение, дидактико- методический материал	Формы, методы и приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия
1.	Введение	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы	<u>Форма:</u> очная <u>Методы и приемы обучения:</u> словесный метод, метод игры, наглядный метод, метод практической работы. <u>Педагогические технологии:</u> игровые, здоровьесберегающие, информационно-коммуникационные, групповые, ТРИЗ	Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
2.	Игра «Ловец»	• Набор презентаций • Карточки с заданиями • Демонстрационные материалы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
3.	Игра «Догонялки»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
4.	Игра «Змейка»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
5.	Игра «Лабиринт»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
6.	Игра «Космический бой»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы	<u>Форма:</u> очная <u>Методы и приемы обучения:</u> словесный метод, метод игры, наглядный метод, метод практической работы. <u>Педагогические технологии:</u> игровые, здоровьесберегающие, информационно-коммуникационные, групповые, ТРИЗ	Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
7.	Игра «Рыбалка»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная

8.	Игра «Разбей камни»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
9.	Игра «Виртуальный питомец»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
10.	Игра «Крестики-Нолики»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы	Форма: очная Методы и приемы обучения: словесный метод, метод игры, наглядный метод, метод практической работы. Педагогические технологии: игровые, здоровьесберегающие, информационно-коммуникационные, групповые, ТРИЗ	Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
11.	Игра «Поиск вещей»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная
12.	Игра «Кликер»	• Набор презентаций • Дидактическая игра по безопасности • Квиз по тематике программы		Групповая, фронтальная, работа в парах, индивидуальная

2.3. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Отслеживание результатов освоения программы происходит в момент проведения входной диагностики, текущего контроля, промежуточной аттестации, итогового тестирования и итоговой защиты проектов с использованием бланков оценки развития личностных, предметных, метапредметных результатов обучающихся. Предусмотрено использование следующих форм отслеживания, фиксации и предъявления образовательных результатов:

– способы и формы выявления результатов: решение задач, выполнение тестовых заданий, практической/лабораторной работы, устный опрос, анкетирование, защита проекта.

– способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, диагностическая карта для оценки динамики предметных, личностных и метапредметных результатов (Приложение 1).

1. способы и формы предъявления и демонстрации результатов:
Входная диагностика: тестовое задание.
2. Текущий контроль: устный опрос, решение задач;
практическая/лабораторная работа; контрольная работа; тестовое задание.
3. Промежуточная аттестация: решение задач;
практическая/лабораторная работа, тестовое задание.
4. Итоговая аттестация: итоговое тестирование, защита проекта
(Приложение 2).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 24.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 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».
8. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

12. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020

№ 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»/

13. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

14. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»).

15. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

16. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

17. Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей, направленные письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.04.2017 № ВК-1232/09.

Литература для педагогов:

1. Босова А.Ю., Сорокина Т.Е., Информатика. 5-6 классы. Практикум по программированию в среде Scratch./ А.Ю. Босова, Т.Е. Сорокина – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

2. Золотарева А.В. Дополнительное образование детей. - Ярославль, 2004.

3. 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, 2009. – 116 с.: ил.

4. Цветкова М.С., Богомолова О.Б., Информатика. Математика. 3-6 классы. Программы внеурочной деятельности для начальной и средней школы. - / М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. –М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 128 с. 7.

Литература для обучающихся и родителей:

1. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов./Д.В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 192 с.:ил.
2. Торгашева Ю.В. Мои первые программы на SCRATCH. Питер. 2018г., 96с.
3. Хайлэнд Мэтью, Бомбора, 2021г., Программируем с детьми. Создай 10 веселых игр на Scratch.

Интернет – ресурсы:

1. <http://www.nachalka.com/book/export/html/1398>
2. http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf
3. http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch

Диагностическая карта

Показатели	Методы диагностики	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания (степень выраженности оцениваемого качества)		
			Низкий уровень (1 бал)	Средний уровень (2 б)	Высокий уровень (3 б)
Предметные компетенции					
Теоретическая подготовка	Наблюдение Собеседование Работа над проектом Защита (презентация проекта) Взаимооценка	- соответствие теоретических знаний обучающегося программным требованиям - владение специальной терминологией	- владеет менее чем ½ объёма знаний, предусмотренных программой - знает не все термины	- объём усвоенных знаний составляет более ½, - знает все термины, но не применяет	-обучающийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период, - знание терминов и умение их применять
Практические умения и навыки	Анализ продукта деятельности	- соответствие практических умений и навыков программным требованиям; - владение специальным оборудованием и оснащением; - творческие навыки	- обучающийся овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; - ребёнок испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; - выполняет простейшие практические задания педагога	- обучающийся владеет более чем ½ предусмотренных умений и навыков; - работает с оборудованием и необходимым оснащением с помощью педагога - выполняет в основном задания на основе образца	- обучающийся овладел практически всеми умениями и навыками предусмотренными программой за конкретный период
Метапредметные компетенции					
Коммуникации	Наблюдение Проектная работа Игра Мозговой штурм Домашнее задание Взаимооценка	- умение общаться и строить отношения в группе - умение донести свою точку зрения до слушателя - навык публичного выступления	-испытывает затруднения в общении с одноклассниками и педагогом, -не идёт на контакт	-общается с одноклассниками и педагогом -может донести свою точку зрения только с помощью наводящих вопросов -боится выступать перед аудиторией	-активно общается со всеми участниками образовательного процесса -в доступной форме высказывает свою точку зрения, используя аргументы -уверенно выступает перед аудиторией

Критическое мышление	Анализ продукта деятельности	- умение работать с информацией, анализировать, делать обоснованные выводы и давать собственную оценку вещам, явлениям, событиям и т. д.	-испытывает серьёзные затруднения при работе с информацией - не умеет анализировать и делать выводы и давать собственную оценку	- умеет работать с информацией - анализирует, делает выводы и даёт собственную оценку с помощью педагога	- умеет работать с информацией из различных источников - самостоятельно может провести анализ, сделать вывод и оценить
		- проявление творческих способностей при создании новых идей	- не проявляет творческих способностей - всё делает по образцу - не умеет генерировать идеи	- не ярко выражены творческие способности - генерирует идеи, не отличающиеся своей новизной, мыслит стереотипно	- проявляет творческие способности при формировании и реализации новых идей, отличающихся своей нестандартностью
		- умение находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета нтересов; - формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение; - осознание ответственности за общий результат.	- не принимает участия в групповых и командных видах работы - держится обособленно	- участвует в командной (групповой) работе, но инициативу не проявляет - по проблемным вопросам принимает мнение большинства участников группы	- принимает активное участие в командной (групповой) работе - имеет свою точку зрения и умеет её отстаивать - осознаёт себя частью единой команды и понимает ответственность за общий результат
Показатели	Методы диагностики	Оцениваемые параметры	Критерии оценивания (степень выраженности оцениваемого качества)		
			Низкий уровень (1 бал)	Средний уровень (2 б)	Высокий уровень (3 б)
Личностные компетенции					
Эмпатия	Наблюдение Собеседование Работа над проектом Защита	- способность встать на место другого человека, понять его чувства и, по сути, «почувствовать» то, что он чувствует	- трудно понимает или разделяет эмоции других	- способен понимать и разделять чувства других, но не всегда может делать это автоматически или интенсивно.	- понимает и разделяет чувства других, но и действует сострадательно и помогает другому.

Взаимопомощь	(презентация проекта) Взаимооценка Игра, деловая игра Мозговой штурм	- умение оказывать поддержку и взаимопомощь другим людям (в группе, классе и т.д)	- испытывает затруднения в оказании помощи и поддержки другим людям (группа, класс и т.д)	- оказывает помощь и поддержку другим людям (группа, класс)	- активно включается в процесс помощи и поддержки другим людям
	Домашнее задание Участие в значимых проектах и мероприятиях	- проявляется субъективно как степень переживания человеком ответственности за себя и за свою жизнь в целом, активна в достижении цели.	- низкий уровень мотивации на проявление ответственности; - отсутствие рефлексии в отношении выбора и принятия на себя ответственности за собственный выбор; - осознание необходимости ответственности как ценности, но не включенностью ее в иерархию ценностей.	- осознание важности ответственности в отношениях с другими людьми; - постоянство рефлексии в отношении выбора и принятия на себя ответственности за собственный выбор; - признание ответственности в качестве личной ценности.	- готовностью отстаивать суждения и свое мнение о важности ответственности; - ориентация рефлексии на смыслы жизни; - искренность проявления эмоций в ситуации ответственности; - осознанием включения ответственности в ранг ведущих ценностей.
	Трудолюбие	- положительное отношении личности к процессу трудовой деятельности.	- не сформированы или частично сформированы представления о труде взрослых и самообслуживании; - не испытывает удовольствия от работы.	- сформировано представление о труде взрослых и самообслуживании; - умеет работать и увлекается работой.	- испытывает наслаждение, занимаясь любимым делом; - умение заниматься работой при отсутствии желания заниматься неинтересными делами
	Организованность	- собранность, точность, аккуратность; - настойчивость, в умении планировать и контролировать свои действия, выполнять заданное в срок, оценивать свою работу и работу товарищей.	- саморегуляция и самоорганизация ситуативны; - поведение регулируется в основном внешними стимулами и побудителями, - положительный опыт поведения неустойчив, слабо проявляется;	- устойчивое положительное поведение: - наличие саморегуляции и самоорганизации; - активная общественная позиция еще не проявляется;	- наличие устойчивого и положительного опыта поведения, саморегуляцией и самоорганизацией; - стремление к организации и регуляции деятельности и поведения других людей; - проявление активной общественной позиции

Коллективизм		- участие в массовых мероприятиях - участие в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- не принимает участие в массовых мероприятиях - не стремиться участвовать в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- принимает участие с помощью педагога или родителей в массовых мероприятиях; - стремиться участвовать в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня	- проявляет интерес и активно участвует в массовых мероприятиях - самостоятельно выполняет работу; - участвует в конкурсах, соревнованиях, выставках различного уровня
--------------	--	--	---	---	--

Критерии оценивания проектов

Критерии оценивания предметных, метапредметных и личностных компетенций		
Изложение информации	0 б.	- Изложение информации, непоследовательно, нелогично; - Выступление воспринимается на слух очень сложно или не воспринимается совсем; - Подход к выступлению формальный;
	1 б.	- Выступление слабо структурировано; - Выступление мало динамично; - В выступлении слегка прослеживается авторский подход, личность выступающего;
	2 б.	- Выступление последовательно, имеет сюжетную линию повествования, структуру; - Выступление обладает живой динамикой; - Ярко выражен авторский подход к выступлению;
Владение темой проекта	0 б.	- Выступающий «плавает» в теме своего проекта: не использует или неверно использует терминологию, не понимает, как устроен продукт проекта, как он был создан; - Информация не убедительна, высказывания подвергаются сомнению.
	1 б.	- Выступающий владеет темой, но путается в терминах; - Выступающий имеет общее представление об устройстве продукта проекта, как он создан.
	2 б.	- Выступающий уверенно ориентируется в технических аспектах реализации своего проекта; - Выступающий уверенно и корректно использует терминологию.
Аналитика проекта	0 б.	- Не выделены преимущества собственного проекта.
	1 б.	- Преимущества собственного проекта выделены, но они не значительны
	2 б.	- Выделены преимущества собственного проекта, сильные и слабые стороны
Проработанность проекта	0 б.	- Отсутствует демонстрационная модель/прототип/тестовая версия устройства/программы/результат исследования, проект на стадии идеи; - Заявленные планируемые результаты являются нереалистичными и недостижимыми. - Отсутствуют какой-либо партнер, стейкхолдер.
	1 б.	- Имеется демонстрационная модель/прототип/тестовая версия устройства/программы/промежуточный результат исследования; - Описаны потенциальные партнеры, стейкхолдеры.
	2 б.	- Имеется полностью или частично функционирующая демонстрационная модель/прототип/тестовая версия устройства/программы/итоговый результат исследования; - Указаны реальные партнеры, стейкхолдеры.
Ответы на вопросы	0 б.	- Выступающий не ответил на вопросы или его ответы оказались некорректными и необоснованными.
	1 б.	- Выступающий кратко ответил на вопросы; - Выступающий слабо раскрывает свою точку зрения.
	2 б.	- Выступающий аргументированно отвечает на вопрос; - Выступающий ярко и обоснованно раскрывает свою точку зрения.
Максимальное количество баллов 10		

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 646126932392126385511121901609448613269948990644

Владелец Карасова Анна Александровна

Действителен с 01.04.2026 по 01.04.2027