



**Областное государственное автономное учреждение
дополнительного образования
«Центр цифрового образования»**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Программирование в Scratch Junior»
(базовый уровень)**

Срок реализации:	5 мес (72 часа)
Количество часов в неделю:	4 часа
Возраст обучающихся:	5-7 лет
Автор-составитель:	Качалина Екатерина Алексеевна, педагог дополнительного образования

Рязань 2023 год

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной программы	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи программы.....	5
1.3 Учебный план.....	5
1.4 Содержание учебного плана.....	6
1.5 Планируемые результаты.....	15
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной образовательной программы	17
2.1 Материально-техническое обеспечение.....	17
2.2 Кадровое обеспечение	18
2.3 Формы аттестации	18
2.4 Оценочные материалы	20
2.5 Список использованных источников.....	23
Приложение 1. Входное тестирование.....	24
Приложение 2. Оценочные материалы.....	29

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной образовательной программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Программирование Scratch Junior» (базовый уровень) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
- Письмом Минобрнауки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей)
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей, и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Уставом областного государственного автономного учреждения дополнительного образования «Центр цифрового образования»;
- Положением о рабочей программе в областном государственном автономном учреждении дополнительного образования «Центр цифрового образования».

Направленность программы – техническая, т.к. ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и конструкторской деятельности с целью последующего наращивания кадрового потенциала в высокотехнологичных и наукоемких отраслях промышленности.

Актуальность программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в жизнь каждого человека, начиная с самого младшего возраста, а также состоит в востребованности развития широкого кругозора старших дошкольников в формировании навыков начального программирования.

Адресат программы (целевая аудитория и ее особенности)

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование Scratch Junior» или «Кодирование для маленьких детей» разработана для детей 5-7 лет и является продолжением начального уровня.

Возможно обучение детей с особыми образовательными потребностями (одаренные дети; дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации (ТЖС)). Основанием для перехода на базовый уровень является успешное прохождение начального уровня по программе или прохождение входного тестирования. (см. Приложение 1. «Входное тестирование»).

Объем/срок освоения программы - 72 ч., исходя из уровня развития способностей учащихся, в результате темпов освоения материала, программа может корректироваться в течение учебного полугодия.

Форма обучения – очная, всем составом.

Режим занятий - два раза в неделю по два академических часа.

Занятия имеют следующую структуру:

- 1) организационный момент/wow-эффект,
- 2) разминка: задания на развитие внимания, мышления, интеллектуальных способностей детей, повторение пройденного материала,
- 3) объяснение нового материала,
- 4) физкультминутка,
- 5) инструктаж:
 - а) вводный – проводится перед началом практической работы;
 - б) текущий – проводится во время практической работы;
 - в) заключительный,
- 6) практическая работа,
- 7) двигательная пауза,

8) подведение итогов.

Благодаря такой структуре занятия снижается утомляемость, и дети эффективнее усваивают новый материал.

1.2 Цель и задачи программы

Цель программы – приобщение дошкольников к миру информационных технологий, формирование уникальных компетенций и реализация их творческих идей через знакомство с языком программирования Scratch Junior.

Задачи:

- познакомить с правилами работы в Интернете;
- познакомить с интерфейсом графического редактора Paint;
- научиться работать с основными инструментами графического редактора Paint;
- знакомить детей с решением игровых, изобразительных и познавательных задач в ходе программирования и выполнения заданий с помощью других сред;
- развивать первоначальные умения и навыки программирования;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования;
- расширять кругозор, способствовать развитию умения слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, умения задавать вопросы.

Содержание программы

1.3 Учебный план

№ п/п	Название раздела, модуля	Количество акад. часов			Форма контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Растровый графический редактор Paint	12	5	7	Наблюдение, устный опрос
2.	Создание игр в программе Scratch Junior	50	14	36	Практические, творческие работы, устный опрос
3.	Проектный модуль	10	2	8	Творческие работы
	Итого	72	20	52	

1.4 Содержание учебного плана

Тема	Содержание	Форма работы	Количество акад. часов	
			Теория	Практика
Знакомство с программой обучения нового полугодия. Инструктаж по ТБ.	Техника безопасности. Первое знакомство с компьютером.	Беседа, опрос	2	0
Игра «Знатоки Scratch Jr»	Проверка остаточных знаний в игровой форме.	Беседа, практическая работа	0	2
Безопасный Интернет	Знакомство с понятием «Интернет», просмотр обучающих мультфильмов.	Игра, практическая работа	1	1
Рисование в Графическом редакторе Paint.	Знакомство с растровым графическим редактором Paint. Интерфейс и инструменты программы. Создание первых рисунков.	Игра, практическая работа	1	1
Рисование в Графическом редакторе Paint.	Кто живет на веселой полянке?» Игра «Учимся у Кубика», рисование животных из простых фигур.	Игра, практическая работа	1	1
Рисование в Графическом редакторе Paint.	Рисование пейзажей, использование всех инструментов графического редактора.	Игра, практическая работа	0	2
Графический диктант в Скретч	Инструкция по работе с графическим редактором. Создание новых спрайтов.	Опрос, практическая работа	1	1
«Безопасное движение». Светофор	Правила дорожного движения. Передача сообщений, таймеры,	Беседа, практическая работа	1	1

	появление и исчезновение. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.			
Игра «Безопасное движение»	Закрепление знаний по безопасному движению. Передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, управление кнопками. Выполнение заданий в программной среде ScratchJr.	Беседа, практическая работа	0	2
В гостях у сказки	Закрепление полученных знаний и умений. Создание общей истории. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.	Игра, творческая работа	0	2
Опасное путешествие	Изучение принципов создания игры. Закрепление полученных знаний и умений. Создание захватывающей истории. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.	Беседа, практическая работа	1	1
Создание Scratch- проектов к конкурсам	Подготовка анимированных открыток к праздникам.	Творческая работа	0	2
Мультипликация	Сказка «Теремок», инструкция по созданию спрайтов. Добавление спрайтов, фона, запись звука и т.п. Создаем собственную историю- мультфильм.	Творческая работа	1	1
Солнечная система	Что такое солнечная	Беседа,	1	1

	система, какие планеты в нее входят. Знакомимся с солнечной системой на примере проекта в ScratchJr.	практическая работа		
Создание Scratch-проектов к конкурсам	Подготовка анимированных открыток к праздникам.	Творческая работа	0	2
Игра «Магазин товаров»	Виды магазинов и правила поведения в них. Блок «при нажатии», переключение сцен, диалог между спрайтами, передача сообщений. Создание своего магазина в среде ScratchJr.	Беседа, практическая работа	1	1
Игра «Точно в цель»	Управление с помощью 2 кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, изменение размера, бесконечный цикл.	Игра, практическая работа	0	2
Игра «Тропический лес»	Добавление спрайтов и сцен. Запись звука. Блок переключения сцены. Добавление надписи. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.	Практическая работа	0	2
Игра «Бег с препятствиями»	Принципы создания игры. Добавление спрайтов и сцен. Передача сообщений, появление и исчезновение, изменение размера, бесконечный цикл.	Рассказ, практическая работа	1	1
Игра «Искатели	Управление с помощью 4	Сказка,	1	1

сокровищ»	кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, перемещение в начальную точку. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.	практическая работа		
Игровое меню	Понятие меню игры, принципы его создания. Создание многостраничных проектов с возможностью перехода, меню игры.	Беседа, практическая работа	1	1
Квест-игра «Север-Юг»	Принципы создания квеста. Создание игрового меню квеста, переход между сценами.	Игра, практическая работа	1	1
Квест-игра «Север-Юг»	Добавление новых локаций и программирование переходов между сценами.	Творческая работа	0	2
Создание Scratch-проектов к конкурсам	Подготовка анимированных открыток к праздникам.	Творческая работа	0	2
Игра «Убери лишнее»	Создание игрового меню, переход между сценами.	Беседа, практическая работа	1	1
Игра «Убери лишнее». Продолжение	Добавление новых локаций и программирование переходов между сценами.	Творческая работа	0	2
Игра «Выращиваем растения»	Закрепление полученных знаний и умений. Создание игрового меню, переход между сценами,	Беседа, практическая работа	1	1

	добавление спрайтов.			
Игра «Делаем добрые дела»	Понятие «доброта», тропинка доброты. Закрепление полученных знаний и умений.	Беседа, практическая работа	1	1
Создание Scratch-проектов к конкурсам	Подготовка анимированных открыток к праздникам.	Творческая работа	0	2
Игра «Танчики»	Управление с помощью 2 кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, возврат в начальную точку, касание.	Практическая работа	0	2
Квест-игра «В волшебной комнате»	Создание квестов и многостраничных проектов с возможностью перехода, меню игры.	Беседа, творческая работа	1	1
Подготовка к проекту	Правила создания итоговых проектов, критерии оценки. Выбор тематики проекта, проработка сюжетной линии, сценария и сцен. Реализация проектов.	Беседа, творческая работа	1	1
Подготовка к проекту			0	2
Подготовка к проекту			0	2
Итоговый проект	Представление и защита проекта.	Итоговая аттестация	0	2
Рефлексия	Демонстрация итоговых проектов, разбор выступлений	Беседа, Игра	1	1

Модуль 1. Растровый графический редактор Paint
<p>Тема 1 Знакомство с программой обучения нового полугодия. Инструктаж по ТБ (см. презентацию №1).</p> <p>Теория (2ч.): Повторение техники безопасности и правил поведения в компьютерном классе. Выполнение творческого задания.</p>
<p>Тема 2 Игра «Знатоки ScratchJr (см. презентацию №2).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Проверка остаточных знаний в игровой форме с помощью игры «Правда/ложь». Отгадываем кроссворд, решаем занимательные задачи в игре «Кодим вместе».</p>
<p>Тема 3 Безопасный Интернет (см. презентацию №3).</p> <p>Теория (1ч.): Знакомство с понятием «Интернет», правила поведения в Интернете и опасности в сети, просмотр обучающих мультфильмов.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Открываем браузер и работаем с Онлайн-игрой «Рисовашино».</p>
<p>Тема 4 Рисование в графическом редакторе Paint (см. презентацию №4-6).</p> <p>Теория (1ч.): Знакомство с растровым графическим редактором Paint. Интерфейс и инструменты программы.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание первых рисунков: домик на полянке, используя различные инструменты программы.</p>
<p>Тема 5 Рисование в графическом редакторе Paint (см. презентацию № 4-6).</p> <p>Теория (1ч.): «Кто живет на веселой полянке?»</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Игра «Учимся у Кубика», рисование животных из простых фигур, используя различные инструменты программы.</p>
<p>Тема 6 Рисование в графическом редакторе Paint (см. презентацию № 4-6).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Рисование сказки, своего настроения в виде смайликов, использование всех инструментов графического редактора.</p>
Модуль 2. Создание игр в программе Scratch Junior
<p>Тема 7 Графический диктант в Скретч (см. презентацию № 7).</p> <p>Теория (1ч.): Путешествие с Кубиком на необитаемый остров. Инструкция по работе с графическим редактором по созданию спрайта по графическому диктанту.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание новых спрайтов. Полностью рисуется новый спрайт черепаха и программируется на усмотрение обучающегося.</p>
<p>Тема 8 Безопасное движение. Светофор (см. презентацию № 8).</p>

<p>Теория (1ч.): Изучение правил дорожного движения.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Программируем светофор. Передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr переводим персонажа через дорогу.</p>
<p>Тема 9 Игра «Безопасное движение (см. презентацию № 9).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Закрепление знаний по безопасному движению. Передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, управление кнопками. Выполнение заданий в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 10 В гостях у сказки (см. презентацию № 10).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Закрепление полученных знаний и умений. Работа с интерактивным заданием. Создание общей сказочной истории. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 11 Опасное путешествие (см. презентацию № 11).</p> <p>Теория (1ч.): Изучение принципов создания игры.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Закрепление полученных знаний и умений. Создание захватывающей истории, с помощью передачи сообщений, бесконечного цикла. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 12 Создание Scratch-проектов к конкурсам</p> <p>Теория (*):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Подготовка анимированных открыток к праздникам.</p>
<p>Тема 13 Мультипликация (см. презентацию № 13).</p> <p>Теория (1ч.): Сказка «Теремок», инструкция по созданию спрайтов.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Добавление спрайтов, фона, запись звука и т.п. Создаем собственную историю- мультфильм.</p>
<p>Тема 14 Солнечная система (см. презентацию № 14).</p> <p>Теория (1ч.): Что такое солнечная система, какие планеты в нее входят. Просмотр обучающего ролика.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Знакомимся с солнечной системой на примере проекта в ScratchJr, добавляем спрайты и программируем.</p>
<p>Тема 15 Создание Scratch-проектов к конкурсам</p> <p>Теория (*):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Подготовка анимированных открыток к праздникам.</p>
<p>Тема 16 Игра «Магазин товаров» (см. презентацию № 16).</p>

<p>Теория (1ч.): Виды магазинов и правила поведения в них.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Блок «при нажатии», переключение сцен, диалог между спрайтами, передача сообщений. Создание своего магазина в среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 17 Игра «Точно в цель» (см. презентацию № 17).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Учимся создавать главное меню игры. Управление с помощью 2 кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, изменение размера, бесконечный цикл. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 18 Игра «Тропический лес» (см. презентацию № 18).</p> <p>Теория (*ч.):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Делаем главное меню. Добавление спрайтов и сцен. Запись звука. Блок переключения сцены. Добавление надписи. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 19 Игра «Бег с препятствиями» (см. презентацию № 19).</p> <p>Теория (1ч.): Принципы создания игры.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание многостраничного проекта. Добавление спрайтов и сцен. Передача сообщений, появление и исчезновение, изменение размера, бесконечный цикл. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 20 Игра «Искатели сокровищ» (см. презентацию № 20).</p> <p>Теория (1ч.): Принципы создания игры.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Управление с помощью 4 кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, перемещение в начальную точку. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 21 Игровое меню (см. презентацию № 21).</p> <p>Теория (1ч.): Понятие меню игры, принципы его создания.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание многостраничных проектов с возможностью перехода, меню игры на примере магазинчика сладостей. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 22 Квест-игра «Север-Юг» (см. презентацию № 22-23).</p> <p>Теория (1ч.): Принципы создания квеста, продумывание сюжетной линии.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание игрового меню квеста, переход между сценами. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 23 Квест-игра «Север-Юг» (см. презентацию № 22-23).</p> <p>Теория (*ч.):</p>

<p>Практическое занятие (2ч): Создание новых спрайтов, программирование квеста. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 24 Создание Scratch-проектов к конкурсам</p> <p>Теория (*):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Подготовка анимированных открыток к праздникам.</p>
<p>Тема 25 Игра «Убери лишнее» (см. презентацию № 25-26).</p> <p>Теория (1ч): Принципы создания игры, демонстрация похожих готовых игр.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание игрового меню, переход между сценами. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 26 Игра «Убери лишнее» Продолжение» (см. презентацию № 25-26).</p> <p>Теория (*ч):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Создание подходящих спрайтов, надписей, программирование и тестирование проекта. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 27 Игра «Выращиваем растения» (см. презентацию № 27).</p> <p>Теория (1ч): Принципы создания игры, демонстрация готового проекта.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Закрепление полученных знаний и умений. Создание игрового меню, переход между сценами, добавление спрайтов на примере проекта «Огород».</p>
<p>Тема 28 Игра «Делаем добрые дела» (см. презентацию № 28).</p> <p>Теория (1ч): Понятие «доброта», тропинка доброты.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Закрепление полученных знаний и умений. Выполнение заданий и создание новых проектов, демонстрирующие добрые поступки детей, в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 29 Создание Scratch-проектов к конкурсам</p> <p>Теория (*):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Подготовка анимированных открыток к праздникам.</p>
<p>Тема 30 Игра «Танчики» (см. презентацию № 30).</p> <p>Теория (*ч):</p> <p>Практическое занятие (2ч): Создание новых спрайтов, управление с помощью 2 кнопок, передача сообщений, таймеры, появление и исчезновение, возврат в начальную точку, касание. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.</p>
<p>Тема 31 Квест-игра «В волшебной комнате»</p> <p>Теория (1ч): Принципы создания игры, демонстрация готового проекта.</p> <p>Практическая подготовка (1ч): Создание многостраничных проектов с</p>

возможностью перехода, меню игры. Выполнение проекта в программной среде ScratchJr.

Модуль 3. Проектный модуль

Тема 32 Подготовка к проекту

Теория (1ч.): Правила создания итоговых проектов, критерии оценки.

Практическая подготовка (1ч): Выбор тематики проекта, проработка сюжетной линии, сценария и сцен. Реализация проектов.

Тема 33 Подготовка к проекту

Теория (*ч.):

Практическое занятие (2ч): Практическая реализация проекта в ScratchJr. Создание спрайтов и фонов.

Тема 34 Подготовка к проекту

Теория (*ч.):

Практическое занятие (2ч): Практическая реализация проекта в ScratchJr. Программирование спрайтов, тестирование и отладка программ.

Тема 35 Итоговый проект

Теория (*ч.):

Практическое занятие (2ч): Представление и защита проекта.

Тема 36 Рефлексия

Теория (1ч.): Разбор выступлений, выявление положительных и отрицательных моментов защиты.

Практическая подготовка (1ч): Демонстрация итоговых проектов.

1.5 Планируемые результаты

Предметные:

- уметь работать по образцу, слушать взрослого и выполнять его инструкции;
- соблюдать правила техники безопасности на занятиях, при работе с компьютером;
- понимать основные компоненты кодирования, основ программирования в разнообразных средах;
- знать назначение и основные возможности работы в среде программирования ScratchJr;
- создавать изображения в графическом редакторе;
- создавать, редактировать, оформлять, сохранять свой программный продукт с помощью современных программных средств;

- решать игровые, изобразительные и познавательные задачи в ходе программирования и выполнения заданий;

- генерировать идеи разнообразными методами, такими как игры на ассоциации, рисование, демонстрация и обсуждение проектов других детей и т.п.

Метапредметные:

- способствовать развитию логики, абстрактно-логических и наглядно-образных видов мышления и типов памяти, основных свойств внимания, основных мыслительных операций;

- расширять кругозор и способствовать развитию диалогической речи детей: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, умения задавать вопросы;

- способствовать воспитанию социально-активной личности, формировать навык умения работать в коллективе, доводить начатое дело до конца, работать внимательно, сосредоточенно;

- воспитывать аккуратность, организованность; бережное отношение к технике; гуманное отношение к окружающим;

- формировать этические нормы и культуру поведения.

Личностные:

- умение работать в команде;

- развитие творческих способностей, пространственного воображения, фантазии;

- способность наблюдать, экспериментировать, создавать собственные проекты;

- сопереживать неудачам и радоваться успехам других, адекватно проявлять свои чувства.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий дополнительной образовательной программы

2.1 Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Кол-во
Аппаратное обеспечение и оборудование		
1.	Стол обучающегося	12
2.	Стол педагога	1
3.	Стул обучающегося	12
4.	Стул педагога	1
5.	Персональные компьютеры/ноутбуки с выходом в интернет	12+1 для преподавателя
6.	Проектор	1
7.	Интерактивная доска или экран	1
Программное обеспечение		
8.	Программа ScratchJr	13
9.	Графический редактор Paint	13
10.	Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.)	13
11.	Браузер	13
Информационное обеспечение		
12.	Презентации к занятиям	1
13.	Методический материал по теме на бумажном носителе (план-конспект занятия)	1
14.	Методический материал «Создание игр в программе Scratch Junior для детей дошкольного возраста»	1

2.2 Кадровое обеспечение

Педагог должен обладать соответствующим образованием и профильной подготовкой в области дополнительного образования. Это может быть высшее или среднее профессиональное образование, а также дополнительные курсы повышения квалификации.

Допуском к работе можно считать успешное прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров, отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Желателен опыт работы с детьми и опыт в проведении тематических занятий, организации мероприятий и работы с разными возрастными группами детей.

Педагог должен обладать такими компетенциями, как педагогическое мастерство, организационные навыки, умение работать в коллективе, способность к творческому подходу в организации занятий, умение адаптировать программы обучения к конкретным потребностям детей и их интересам.

Кроме того, желание совершенствовать свои знания и навыки, следить за новыми тенденциями в образовании и т.п.

2.3 Формы аттестации

Основными формами подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы являются:

- *практические работы*, рассчитанные на проверку ЗУНов;
- *текущая диагностика преподавателем*, промежуточный и итоговый контроль в конце изучения каждой темы;
- *индивидуальный проект*.

Результативность работы планируется отслеживать в течение учебного года на занятиях путем педагогического наблюдения (развитие каждого учащегося и группы в целом).

Критериями качества освоения обучающимися данной образовательной программы являются:

- достижение в достаточном объеме цели образовательной программы и ее задач;
- активность участия обучающихся в проектной (исследовательской) деятельности;
- соответствие уровня подготовки обучающихся планируемым результатам обучения;

- успешная защита обучающимися результатов работы в ходе публичного выступления (защита проекта).

Итоговый проект выполняется индивидуально каждым обучающимся. Проект представляет собой игру, тематику которой дети выбирают самостоятельно.

Критерии защиты итогового проекта.

Критерии оценки проектных работ

№ п/п	Критерии оценивания	Количество баллов
1.	Качество выполненного проекта	Макс. 3
	Проект не закончен.	0
	Проект закончен, но выполнен с помощью учителя; эстетика оформления отсутствует.	1
	Проект закончен, но выполнен с помощью учителя; эстетически оформлен.	2
	Проект закончен и выполнен самостоятельно; оригинален; эстетически оформлен; имеет возможность более широкого использования.	3
2.	Оформление демонстрационного материала	Макс. 3
	Демонстрационный материал не представлен.	0
	Представлен плохо оформленный демонстрационный материал.	1
	Демонстрационный материал хорошо оформлен, но есть отдельные претензии.	2
	К демонстрационному материалу нет претензий.	3
3.	Умение изложить материал	Макс. 3
	Суть проекта не изложена, текста доклада нет или он полностью зачитан.	0
	Суть проекта изложена, но текст полностью зачитан; отсутствие интонации и убедительности в докладе.	1
	Суть проекта изложена полно, но текст был частично зачитан; имеются долгие паузы в докладе;	2
	Суть проекта изложена полно и интересно, текст не зачитан, доклад производит хорошее впечатление.	3
4.	Качество ответов на вопросы	Макс. 3
	Ни на один вопрос нет ответа.	0
	Не может четко ответить на большинство вопросов.	1
	Отвечает на большинство вопросов.	2
	Отвечает на все вопросы убедительно, аргументировано.	3
Выводы: 9-12 б. – учащийся продемонстрировал высокий уровень знаний на защите проекта, проект защищён 5-8 б. – учащийся продемонстрировал средний уровень знаний на защите проекта, проект защищён <5 б. – учащийся продемонстрировал низкий уровень знаний на защите проекта, проект не защищён		

2.4 Оценочные материалы

В конце учебного полугодия педагогом происходит оценка качества освоения программы, измеряемая степенью обученности учащегося (знания, умения, навыки) в формализованных показателях. Методы диагностики зависят от параметра, в основном применяется метод наблюдения (в течение учебного полугодия).

Таблица: Параметры и критерии диагностики результатов обучения.

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Балл	Метод диагностики
1 параметр: Опыт освоения теоретического материала (максимально 2 балла)				
1.1 Теоретические знания (по основным разделам учебно - тематического плана)	Соответствие теоретических знаний ребенка требованиям программы	достаточный уровень оптимальный уровень высокий уровень	1 1,5	наблюдение, тестирование, собеседование, устный опрос и т.д.
1.2 Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии			
2 параметр: Опыт освоения практической деятельности (максимально 2 балла)				
2.1 Практические умения и навыки	Соотв. практических умений и навыков ребенка требованиям программы	достаточный уровень оптимальный уровень высокий уровень	1 1,5 2	контрольное задание, наблюдение
2.2 Владение специальным оборудованием	Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения			
2.3 Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий			
3 параметр: опыт творческой деятельности (максимально 2 балла)				
3.1. Умения подбирать и анализировать специальную литературу, пользоваться	Самостоятельность в подборе литературы, Самостоятельность в использовании компьютерных	достаточный уровень оптимальный уровень высокий	1 1,5 2	анализ, наблюдение

компьютерными источниками информации	источников информации	уровень		
Умения осуществлять учебно-исследовательскую работу	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе			
4 параметр: Опыт эмоционально-ценностных отношений (максимально 2 балла)				
4.1. Умение слушать и слышать товарища, вести полемику, участвовать в дискуссии	Адекватность восприятия информации, идущей от коллектива. Самостоятельность в построении дискуссионного выступления, логика в построении доказательств	достаточный уровень оптимальный уровень высокий уровень	1 1,5 2	наблюдение
5 параметр: Опыт социально-значимой деятельности (максимально 2 балла)				
5.1. Умение организовать свое пребывание в кружке, умение включаться в различные	Готовность к различной деятельности. Активность в работе объединения	достаточный уровень оптимальный уровень высокий уровень	1 1,5 2	наблюдение
5.2. Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	уровень		

Итоги оценки результатов обучения заносятся в отдельную таблицу по каждому параметру.

Таблица: Результаты освоения программы

№	ФИО учащихся	1. Опыт освоения теории предмета			2. Опыт освоения Практической деятельности			3. Опыт творческой деятельности			4. Опыт эмоционально-ценностных отношений			5. Опыт социально-значимой деятельности			Общий средний балл
		1 балл	1,5 балла	2 балла	1 балл	1,5 балла	2 балла	1 балл	1,5 балла	2 балла	1 балл	1,5 балла	2 балла	1 балл	1,5 балла	2 балла	
1																	
	Итого																1,71

Примеры оценочных материалов по направлению обучения можно посмотреть в Приложении 2.

2.5 Список использованных источников

Список литературы для педагога:

1. Вордерман К., Вудкок Дж., Макаманус Ш.: Программирование для детей, – МИФ-2019.
2. Денис Голиков: ScratchJr для самых юных программистов -.БХВ-Петербург,2020.
3. Материалы с сайта scratchjr.org [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://scratchjr.org/teach/assessments/solveit>

Список литературы для учащихся и родителей:

4. «Игры на внимание и память» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-vnimanie-i-pamjat>
5. «Игры на логику и мышление» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.igraemsa.ru/igry-dlja-detej/igry-na-logiku-i-myshlenie>
6. «Игры-лабиринты» [Электронный ресурс] – Режимы доступа: <https://quicksave.su/maze-games/ages-6-8/for-kids>,
<https://www.terrapinlogo.com/emu/beebot.html>

Приложение 1. Входное тестирование

Обучающийся переходит на базовый уровень обучения если ответит правильно на 7 вопросов.

1. Сцена в ScratchJr - это?



- А) пространство, где танцуют дети
- Б) место, где происходят события
- В) место для выступлений

2. Можно ли с помощью ScratchJr создавать игры и мультики?

- А) Да
- Б) Нет



3. Что произойдет, когда нажмем на кнопку

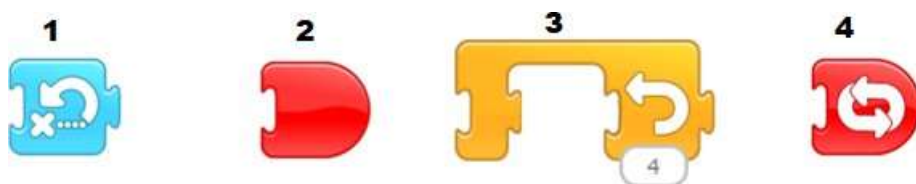
- А) Спрайты вернуться на исходные позиции на сцене
- Б) Спрайт подпрыгнет
- В) Программы запустятся

4. Сколько раз повториться программа



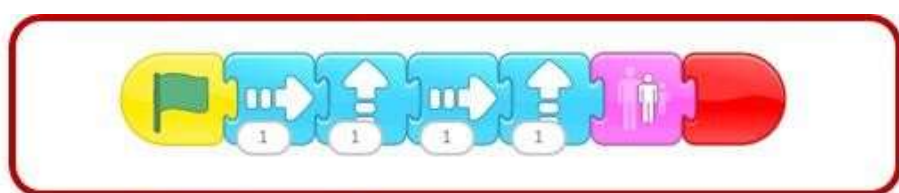
- А) 3
- Б) 4
- В) 5
- Г) 6

5. Найдите блок бесконечного цикла (повторения)



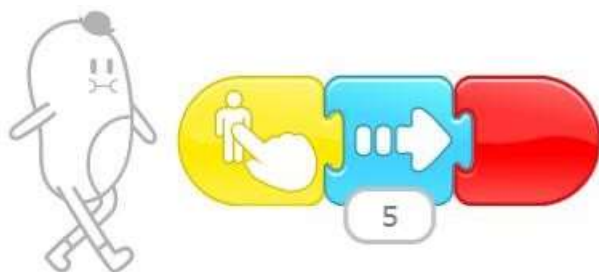
- А) 1
- Б) 2
- В) 3
- Г) 4

6. Выберите правильный скрипт



- А) 1
- Б) 2
- В) 3

7. Что произойдет с Тиком, когда запустим программу

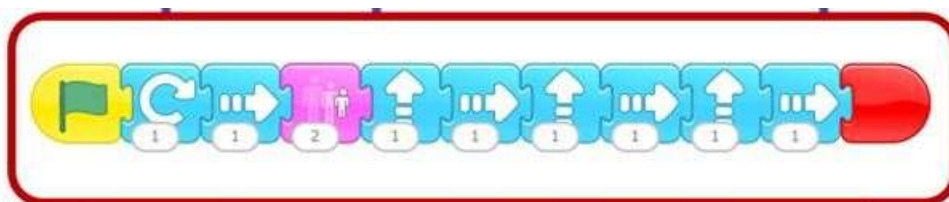


А) Он сразу пойдет 5 шагов

Б) Тик пойдет только тогда, когда другой спрайт до него дотронется

В) Тик пойдет только тогда, когда мы нажмем на него

8. Выберите правильный скрипт



1	
2	
3	

А) 1

Б) 2

В) 3

9. Для поворота спрайта в левую сторону используется блок



1

А) 1



2

Б) 2



3

В) 3

















4

Г) 4

10. Ракета должна управляться кнопками (вверх и вниз) выберите правильные программы.



	На кнопки	На ракету
А) 1	<div>   </div> <div>   </div>	<div>    </div>
Б) 2	<div>   </div> <div>   </div>	<div>    </div>

Ответы

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

Приложение 2. Оценочные материалы

«Знатоки Скретч Джуниор»

Для начала поиграем в игру Правда-Ложь, правила уже хорошо нам известны.



- ▶  -это блок исчезновения.
- ▶ Скретч- это программа.
- ▶ В ScratchJr есть циклы.
- ▶  -это блок прыжка.
- ▶  - блок бесконечного цикла
- ▶  - это блок возврата в начальную точку

- ▶  -это блок исчезновения.
- ▶ Скрипт- это программа.
- ▶ Спрайт-это персонаж.
- ▶  -это блок прыжка.
- ▶  - Помогает задержать выполнение скрипта на определенное время.
- ▶  - это блок касания с персонажем.

Вы отлично справились с предыдущим занятием, теперь посмотрим как вы можете составлять программы. Робот Кубик не помнит, как сделать задания, давайте покажем ему, что нужно делать.

КОДИМ ВМЕСТЕ

1. Бабочка летает по сцене, если касается цветочка, останавливается

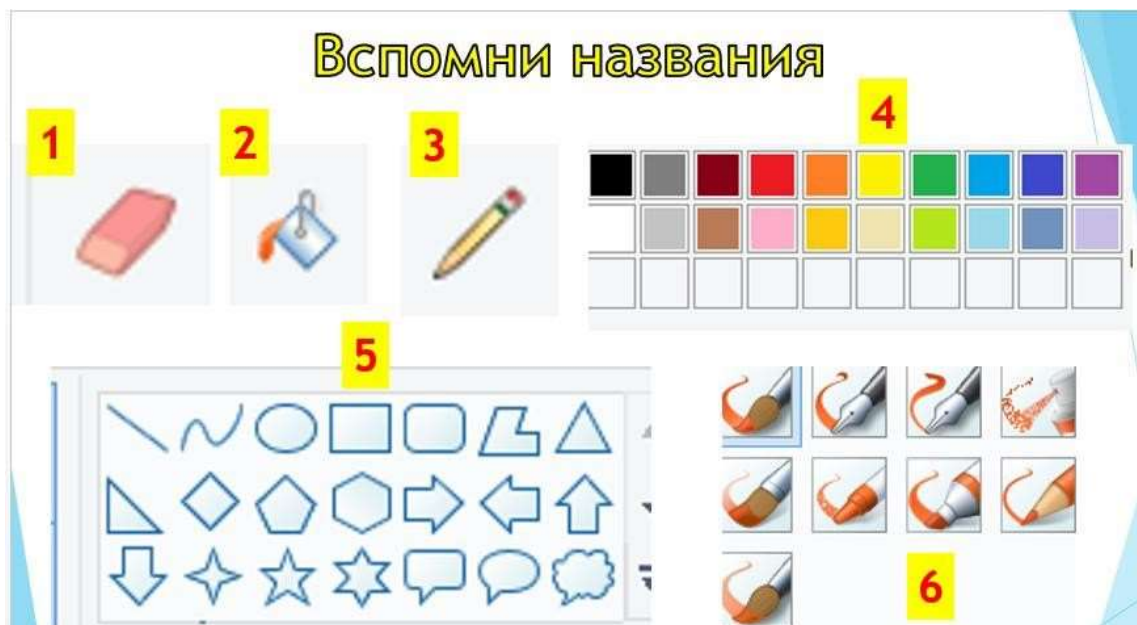
2. Вырастите деревце (из маленького в большое)

3. Устройте новогодний салют



Программа Paint.

Что в ней можно делать? Какие инструменты вы знаете? Вспомните названия инструментов



Графический диктант в Скретч. В поисках друзей.

Робот Кубик отправился в путешествие на необитаемый остров. Там он познакомился с.... Давайте узнаем кто это, расшифровав его послание!

→2 ↓4 →1 ↑2 →1 ↑1 →4
 ↓1 →1 ↓3 ←1 ↓1 ←1 ↑1
 ←4 ↓1 ←1 ↑1 ←1 ↑3 ←1
 ↑2

Рисуем спрайт! (Черепашу)



Магазин товаров.

Посмотрите на экран и скажите, в каком магазине можно приобрести товары



Идем за покупками в магазин? Какой магазин вы хотите сделать?

Магазин

Сцена 1

Сцена 2

Отправляемся за покупками



Ход работы:

- ✓ Выберите подходящую сцену для магазина (можно выбрать комнату и убрать лишнее)
- ✓ Выберите или создайте нужные спрайты. Например, продукты, сумка для покупок, продавец, покупатель. Запрограммируйте персонажей.

Выращиваем растения

Посмотрите на экран, я покажу вам как можно вырастить большое дерево! (Демонстрация готового проекта, в котором тучка плывет по небу, капает дождик. При касании дождя с деревцем, оно увеличивается в размере). Догадались ли вы, как я это сделала? (Использовала передачу сообщений и блок «при касании»). Вам тоже нужно вырастить деревце =) Приступим.



Сделайте участок своей мечты: перед домом посадите цветочки, и не забудьте убрать овощи и фрукты!

Квест «Север-ЮГ»

Попробуйте самостоятельно придумать квест и дать поиграть друзьям.

Квест-игра «Север-юг»

ЮГ

