

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
« Дом детского творчества» г. Пудож Республики Карелия

РАССМОТРЕНО на заседании методического совета Протокол № <u>1</u> « <u>30</u> »августа 2021 года	УТВЕРЖДАЮ: Директор МБУ ДО ДДТ г. Пудож Республики Карелии _____/Алехванович Г.А. « » _____ 2021 года
---	--

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Компик»**

Возраст детей: 7–12 лет

Срок реализации – 1 год

Автор программы:

Лымарь Людмила Александровна,

педагог дополнительного образования,
стаж работы - 24 года

г. Пудож, 2021 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Компiк» относится к **технической направленности**. Она направлена на расширение кругозора, трудовых знаний и умений, формирование устойчивого интереса к компьютерной технике. Имеет стартовый уровень сложности.

Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Для этого создана новая учебная среда «Scratch» - для обучения учащихся программированию, понятная любому ребенку, умеющему читать.

Название «Scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котенок - символ программы, и каракули, символизирующие первый, еще неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Scratch удобно стартовать. Разработчики программы характеризуют ее так: "Scratch предлагает низкий пол (легко начинать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов).

Подобно тому, как дети только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Scratch обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.

Scratch приятен «на ощупь». Его блоки, легко соединяемые друг с другом и так же легко, если надо, разбираемые, сделаны явно из пластичных материалов. Они могут многократно растягиваться и снова ужиматься. Scratch зовет к экспериментам! Важной особенностью этой среды является то, что в ней принципиально невозможно создать неработающую программу.

В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Любой персонаж в среде Scratch может выполнять параллельно несколько действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т.д.; благодаря чему юные скретчисты учатся осмысливать любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы.

Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они помогут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках математики. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения веселым и азартным.

Scratch хорош, как нечто необязательное в обучении детей, но оттого и более привлекательное, ведь, как известно, именно необязательные вещи делают нашу жизнь столь разнообразной и интересной! Scratch – свободно распространяемая программа. В век всеобщей компьютеризации информационная грамотность подростков обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Программа охватывает ряд областей человеческой деятельности, для успешной работы в которых знание современного компьютера является необходимостью. Освоение данной программы даёт навыки пользователя ПК и готовит к применению компьютера в основном учебном процессе и в быту. Компьютеры стали неотъемлемой частью нашей жизни, информатизация современного общества достигла такого уровня, что все больше и больше детей знакомятся с компьютером еще до школы. При этом заметно, что дети подвергаются как позитивному, так и негативному воздействию цифровых технологий. Учитывая это, в образовании ребенка нельзя игнорировать ни одну из этих сторон, необходимо найти такие механизмы использования информационно-коммуникационных технологий, которые позволят достичь образовательных целей наиболее эффективным, естественным и творческим способом, когда их применение является обоснованным.

Актуальность.

Заключается в том, что в результате обучения дети могут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а также проявят свои творческие таланты.

Отличительные особенности.

Новизна программы заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Использование компьютера в качестве средства обучения позволяет познакомить детей с компьютерной терминологией, обогащает их словарный запас; необходимость пояснять педагогу и товарищам свой замысел, рассказывать о результате работы способствует развитию речи. Дополнительным компонентом в данном курсе является программное обеспечение и освоение возможностей компьютера. Программа построена с учетом специфики дополнительного образования.

Возраст обучающихся: 7–12 лет.

Это возраст, когда ребенок не только спонтанно и свободно активен, но и важный период, проживая который, дети приобретают умения, позволяющие в дальнейшем освоить мир взрослых. Интересы младших школьников 7-10 лет неустойчивы и ситуативны. По своей направленности дети этого возраста индивидуалисты. Лишь постепенно под влиянием воспитания у них начинает складываться коллективистическая направленность. Большое значение для этого имеет организация коллективно-распределительной работы учащихся в малых группах (звенья, бригады, кружки), при которой работа каждого зависит от результатов работы остальных и когда каждый отвечает не только за свою личную работу,

но и за работу всей группы. Младший школьник – человек, активно овладевающий навыками общения. В этот период происходит активное установление дружеских контактов. Приобретение навыков социального взаимодействия с группой сверстников и умение заводить друзей являются одной из важных задач развития на этом возрастном этапе.

Детям 9-11 лет нравится исследовать всё, что им не знакомо. Это могут быть новые места на экскурсиях или в походах, или такие привычные предметы, как настенные или наручные часы, или любое механическое устройство. В этом возрасте он уже может понимать законы причины и следствия и обладает хорошим историческим и хронологическим чувством времени, пространства, месторасположения и расстояния. Ребёнок в этом возрасте хорошо мыслит и лучше начинает понимать абстрактные идеи.

Так как этот возраст часто называют «золотым возрастом памяти», ребёнка необходимо также поощрять запоминать возможно большее количество информации.

В психологическом развитии ребёнка предпубертативный возраст - это период, в течение которого происходит важнейший в становлении личности скачек от детства к взрослости. В процессе этого перехода, со всеми его составляющими, отмечаются сложные преобразования, выделяются психологически разные уровни, своего рода стадии развития подростка. Первый, который может быть условно назван «локально-капризным», отличается тем, что стремление 10-11-летнего ребёнка к самостоятельности проявляется в потребности признания со стороны взрослых его возможностей и значения через решение, как правило, частных задач. Поэтому данный период называют локальным, а капризным потому, что в нём преобладают ситуативно-обусловленные эмоции. У одних стремление к самостоятельности проявляется в стремлении утвердить своё право быть как взрослые, добиться признания своей взрослости. У других оно заключается в жажде получить признание их новых возможностей. У третьих – в желании участвовать в разнообразных делах, наравне с взрослыми, которые носят взрослый характер и получают общественную оценку.

В некоторых исследованиях показано, что возрастной интервал 10-12 лет - это «ничья земля», т. е. и не младший школьник, и не подросток. Главная необходимость в данном периоде – понимание.

В объединение набор производится в возрастные группы:

- 7 - 9 лет – 2 группы

- 10 - 12 лет - 2 группы

Объём освоения программы – 72 часа.

Срок освоения – 1 год.

Форма обучения – очная, аудиторная, групповая

Состав группы – 16 человек.

Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 часа (2 по 30 минут + 10 минут перемена).

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Цель программы - Получение базовых умений и навыков в области начального программирования.

Реализация поставленной цели предусматривает решение следующих **задач**:

Предметные:

- ознакомить с навыками составления алгоритмов;
- ознакомить с функциональностью работы основных алгоритмических конструкций;
- формировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- ознакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- формировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Метапредметные:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Личностные:

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

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- знать роль и место программирования в современном обществе;
- самостоятельно выполнять творческие проекты;
- работать в сотрудничестве с коллективом.

Метапредметные:

- знать правила техники безопасности при работе за компьютером;

- искать пути решения поставленных задач;
- планировать, контролировать и оценивать свою деятельность в соответствии с поставленной задачей;
- работать с различными источниками информации.

Предметные:

- знать основные понятия в программировании;
- уметь составлять алгоритмические блок-схемы для решения задач.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Название темы	Общее количество Часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Устный опрос
2	Знакомство со Scratch.	2	1	1	Устный опрос, работа в среде Scratch.
3	Движение	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
4	Внешний вид	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
5	Звук.	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
6	События	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
7	Управление	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
8	Сенсоры	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
9	Операторы	8	2	6	Устный опрос, работа в среде Scratch.
10	Переменные.	6	2	4	Устный опрос, работа в среде Scratch.
11	Другие блоки	2	1	1	Устный опрос, работа в среде Scratch.
12	Подведение итогов	4	1	3	Представление модели, программы.
ИТОГО		72	21	51	

Содержание учебного плана:

1. Вводное занятие – 2 часа. Теория: Правила поведения на занятиях. Правила безопасности при работе за ПК. Техника безопасности и противопожарный инструктаж.

2. Знакомство со Scratch – 2 часа. Теория: Алгоритмизация в жизни человека. Практика: Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.
3. Движение – 8 часов. Управление спрайтами движения. Основные возможности. Поворот и направление. Практика: Практическая работа. Первый проект.
4. Внешний вид – 8 часов. Теория: Управление спрайтами внешнего вида. Практика: Практическая работа. Проект.
5. Звук – 8 часов. Теория: Управление спрайтами звука. Практическая работа. Проект
6. События - 8 часов. Теория: Управление спрайтами событий. Практическая работа. Проект.
7. Управление – 8 часов. Теория: Управление спрайтами. Практика: Практическая работа. Проект.
8. Сенсоры – 8 часов. Теория: Управление спрайтами. Практика: Практическая работа. Проект.
9. Операторы 8 часов. Теория: Управление спрайтами. Практика: Практическая работа. Проект.
10. Переменные — 6 часов. Теория: Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры. Практика: Практическая работа. Проект.
11. Другие блоки – 2 часа. Теория: Знакомство с другими блоками Музыка. Перо. Практика: Практическая работа.
12. Подведение итогов – 4 часа. Теория: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Практика: Практическая работа. Итоговый годовой проект.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (приложение №1)

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Для реализации программы необходимы:

1. Помещение для проведения занятий – просторный кабинет. Помещение должно быть хорошо освещено; оборудовано мебелью (столами и стульями, шкапами для хранения) в соответствии с СанПиН.
2. Материалы и инструменты: Проектор BenQ MS535, экран для проектора DEXP WE-120, доска-флипчарт комбинированная магнитно-маркерно-меловая deli двусторонний на колесах, ноутбук Lenovo IdeaPad C340-15IWL черный - 8 шт.,

МФУ Epson L6170, точка доступа WI-FI, ручки, карандаши, маркеры, тетради, наборы инструментов.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Занятия не предполагают отметочного контроля знаний, поэтому целесообразнее применять различные критерии для выявления, фиксации и предъявления результатов освоения программы:

- текущая оценка, достигнутого результата самим обучающимся;
- словесная оценка законченной работы;
- реализация творческих идей;
- контрольные занятия.

Уровень усвоения материала выявляется в беседах, выполнении творческих индивидуальных заданий, применении на практике полученных на занятиях знаний. В течение всего периода обучения педагог ведет индивидуальное наблюдение за развитием каждого воспитанника, результатом которого может стать выполнение творческой работы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Главной задачей педагога является умение заинтересовать детей, зажечь их сердца, развивать в них творческую активность, не навязывая собственных мнений и вкусов. Педагог должен побудить в каждом ребенке веру в его творческие способности, индивидуальность, неповторимость, веру в то, что он пришел в этот мир творить добро и красоту, приносить людям радость.

Особенности организации образовательного процесса.

1. Занятия проводятся в свободное от другой деятельности время.
2. Продолжительность одного занятия 45 минут, перерыв 10 минут.
3. Использование игровых ситуаций на занятиях.
4. Отсутствие системы оценивания баллами, только словесная оценка педагога и формирование навыков самооценки.
5. Отсутствие домашних заданий.
6. Обязательное проведение физкультминуток и динамических пауз во время занятий.

Методы обучения.

1. Словесный (рассказ, беседа)
2. Наглядный.
3. Практический показ.

Формы организации образовательного процесса:

1. Учебное занятие направлено на реализацию предметных, метапредметных и личностных задач.
2. Развитие креативных (творческих) способностей.
3. Главным содержательным моментом является опыт творчества.

Формы организации учебных занятий:

1. Теоретическое и практическое.
2. Индивидуальное и групповое.
3. Мастер – класс; беседа; игра.

Педагогические технологии:

- Обучающиеся занимаются в свободное от основной учебной деятельности время.
- Обучение организуется на добровольных началах всех сторон (дети, родители, педагоги).
- Психологическая атмосфера носит неформальный, комфортный характер, не регламентируется обязательствами и стандартами.
- Детям предоставляются возможности удовлетворять свои интересы и сочетать различные направления и формы занятий.
- Все занятия строятся по коммуникативному принципу:

Формы обучения.

Проводятся групповые занятия, индивидуальная работа.

При проведении занятий используются:

- Совместная деятельность педагога с детьми.
- Самостоятельная деятельность детей.
- Просматривание видеороликов по теме занятия.
- Знакомство с новыми интересными возможностями.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент.
2. Сообщение темы.
3. Повторение полученных знаний.
4. Объяснение нового материала.
5. Практическая работа.

6. Подведение итогов.

Дидактические материалы:

- Наличие наглядно-иллюстративного материала;
- методические разработки занятий;
- методические пособия;
- видеоролики;
- таблицы, карточки.

ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Список литературы для педагога:

1. Антошин М. К. Учимся работать на компьютере. – М.: Айрис-пресс, 2007
2. Боева Г. П. Развивающие игры: авторская программа педагога экспериментальной группы ОЦ «Гармония», СПб, 1999
2. Васильева Н.Н., Новоторцева Н.В. Развивающие игры для дошкольников. – Ярославль: Академия развития, 1996.
3. Голиков Д., Scratch для учителей и родителей. Знакомство с популярной детской средой программирования, 2017.
4. Коркина А.Ю. Информационные технологии в образовании детей дошкольного возраста. – CD, М: Новый диск, 2004
5. Марцинковская Т.Д. Ваш друг компьютер // Венгер Л.А., Марцинковская Т.Д., Венгер А.Л. Готов ли ваш ребёнок к школе. – М: Знание, 1994.
6. Симонович С.В. Компьютер для детей: Моя первая информатика. – М: Аст-Пресс школа, 2005.
7. Тур С. Н., Бокучава Т. П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
8. Чувикова Н. Ю. Как подготовить ребёнка к школе. – М: Рольф, 2000.
9. Кузьмина Т.П. «Компьютер и ребёнок – дошкольник» - <http://nsportal.ru/detskiy-sad>, 2016.
10. Ножаева Л.М. «Компьютер и дошкольник: за и против» - http://school.edu.ru/faq.asp?ob_no=12956.

Интернет ресурсы:

11. <http://powerlexis.ru/>
12. <http://www.word-study.com/>.
13. <http://nsportal.ru/detskiysad>.
14. <http://wmarina2007.narod.ru/>
15. <http://www.serge-flamel.narod.ru/>
16. <http://videouroki.net/>
17. <http://uchinfo.com.ua/>
18. <http://www.kollega13.narod.ru/>
19. <http://as-school4.edu.tomsk.ru/site>
20. <http://www.igraza.ru/>
21. <http://www.igraza.ru/>

Календарный учебный график. Группа №1.

№	месяц	число	время проведения занятия	Тема занятия Форма занятия	К- во часов	Место провед. занятия	Форма контроля
Сентябрь							
1	09	13		Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Правила безопасности при работе за ПК. Техника безопасности и противопожарный инструктаж.	2	ДДТ	Устный опрос
2	09	20		Знакомство со Scratch. Знакомство с интерфейсом Scratch	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
3	09	27		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		
Октябрь							
4	10	04		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
5	10	11		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
6	10	18		Движение. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
7	10	25		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Ноябрь							
8	11	01		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
9	11	08		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
10	11	15		Внешний вид. Проект	2	ДДТ	Представление модели.

11	11	22		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
12	11	29		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					10		
Декабрь							
13	12	06		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
14	12	13		Звук. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
15	12	20		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
16	12	27		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Январь							
17	01	10		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
18	01	17		События. Проект «Анимация»	2	ДДТ	Представление модели, программы.
19	01	24		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
20	01	31		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Февраль							
21	02	07		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
22	02	14		Управление. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
23	02	21		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
24	02	28		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.

Итого за месяц				8		
Март						
25	03	07		Сенсоры	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
26	03	14		Сенсоры. Проект	2	ДДТ Представление модели, программы.
27	03	21		Операторы.	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
28	03	28		Операторы.	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
Итого за месяц				8		
Апрель						
29	04	04		Операторы.	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
30	04	11		Операторы. Проект	2	ДДТ Представление модели, программы.
31	04	18		Переменные	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
32	04	25		Переменные	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
Итого за месяц				8		
Май						
33	05	16		Переменные. Проект	2	ДДТ Представление модели, программы.
34	05	23		Другие блоки.	2	ДДТ Работа в среде Scratch.
35	05	30		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ Устный опрос, работа в среде Scratch.
Итого за месяц				6		
Июнь						

36	06	06		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					2		
ИТОГО по программе					72		

Календарный учебный график. Группа №2.

№	месяц	число	время проведения занятия	Тема занятия Форма занятия	К- во часов	Место провед. занятия	Форма контроля
Сентябрь							
1	09	14		Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Правила безопасности при работе за ПК. Техника безопасности и противопожарный инструктаж.	2	ДДТ	Устный опрос
2	09	21		Знакомство со Scratch. Знакомство с интерфейсом Scratch	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
3	09	28		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		
Октябрь							
4	10	05		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
5	10	12		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
6	10	19		Движение. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
7	10	26		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Ноябрь							
8	11	02		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.

9	11	09		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
10	11	16		Внешний вид. Проект	2	ДДТ	Представление модели.
11	11	23		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
12	11	30		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					10		
Декабрь							
13	12	07		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
14	12	14		Звук. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
15	12	21		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
16	12	28		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Январь							
17	01	11		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
18	01	18		События. Проект «Анимация»	2	ДДТ	Представление модели, программы.
19	01	25		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		
Февраль							
20	02	01		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
21	02	08		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
22	02	15		Управление. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.

23	02	22		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Март							
24	03	07		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
25	03	14		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
26	03	21		Сенсоры. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
27	03	28		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Апрель							
28	04	05		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
29	04	12		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
30	04	19		Операторы. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
31	04	26		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Май							
32	05	03		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
33	05	10		Переменные. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
34	05	17		Другие блоки.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
35	05	24		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Устный опрос, работа в среде Scratch.

36	05	31		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					10		
ИТОГО по программе					72		

Календарный учебный график. Группа №3.

№	месяц	число	время проведения занятия	Тема занятия Форма занятия	К- во часов	Место провед. занятия	Форма контроля
				Сентябрь			
1	09	15		Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Правила безопасности при работе за ПК. Техника безопасности и противопожарный инструктаж.	2	ДДТ	Устный опрос
2	09	22		Знакомство со Scratch. Знакомство с интерфейсом Scratch	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
3	09	29		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		
				Октябрь			
4	10	06		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
5	10	13		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
6	10	20		Движение. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
7	10	27		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
				Ноябрь			
8	11	03		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.

9	11	10		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
10	11	17		Внешний вид. Проект	2	ДДТ	Представление модели.
11	11	24		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Декабрь							
12	12	08		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
13	12	15		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
14	12	22		Звук. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
15	12	29		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Январь							
16	01	12		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
17	01	19		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
18	01	26		События. Проект «Анимация»	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					6		
Февраль							
19	02	02		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
20	02	09		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
21	02	16		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		

Март							
22	03	02		Управление. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
23	02	09		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
24	03	16		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
25	03	23		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
26	03	30		Сенсоры. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					10		
Апрель							
27	04	06		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
28	04	13		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
29	04	20		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
30	04	27		Операторы. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					8		
Май							
31	05	04		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
32	05	11		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
33	05	18		Переменные. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
34	05	25		Другие блоки.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		

Июнь							
35	06	08		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Устный опрос, работа в среде Scratch.
36	06	15		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					4		
ИТОГО по программе					72		

Календарный учебный график. Группа №4.

№	месяц	число	время проведения занятия	Тема занятия Форма занятия	К- во часов	Место провед. занятия	Форма контроля
Сентябрь							
1	09	16		Вводное занятие. Правила поведения на занятиях. Правила безопасности при работе за ПК. Техника безопасности и противопожарный инструктаж.	2	ДДТ	Устный опрос
2	09	23		Знакомство со Scratch. Знакомство с интерфейсом Scratch	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
3	09	30		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					6		
Октябрь							
4	10	07		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
5	10	14		Движение	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
6	10	21		Движение. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
7	10	28		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		

Ноябрь							
8	11	11		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
9	11	18		Внешний вид	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
10	11	25		Внешний вид. Проект	2	ДДТ	Представление модели.
Итого за месяц					6		
Декабрь							
11	12	02		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
12	12	09		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
13	12	16		Звук.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
14	12	23		Звук. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
15	12	30		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					10		
Январь							
16	01	13		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
17	01	20		События	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
18	01	27		События. Проект «Анимация»	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц					6		
Февраль							
19	02	03		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
20	02	10		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
21	02	17		Управление	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.

22	02	24		Управление. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы
Итого за месяц					8		
Март							
23	03	03		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
24	03	10		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
25	03	17		Сенсоры	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
26	03	24		Сенсоры. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
27	03	31		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					10		
Апрель							
28	04	07		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
29	04	14		Операторы.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
30	04	21		Операторы. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
31	04	28		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
Итого за месяц					8		
Май							
32	05	05		Переменные	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
33	05	12		Переменные. Проект	2	ДДТ	Представление модели, программы.
34	05	19		Другие блоки.	2	ДДТ	Работа в среде Scratch.
35	05	26		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Устный опрос, работа в среде Scratch.

Итого за месяц				8			
Июнь							
36	06	02		Подведение итогов. Итоговый проект.	2	ДДТ	Представление модели, программы.
Итого за месяц				2			
ИТОГО по программе				72			

Приложение № 2

**Анкета для выявления стартовых знаний обучающихся
на начало обучения в программе.**

Дорогой друг! Заполни, пожалуйста, анкету. В дальнейшем она поможет лучше понять каждого из вас.

1. Фамилия, имя.
2. Вы работали за компьютером самостоятельно?
3. Какие офисные программы Вам знакомы?
4. Какие жанры игр Вам нравятся больше всего?
5. Знаете ли Вы, что такое Internet?
6. Каково максимальное количество цветов, которое может одновременно отобразиться на мониторе?
7. Какие типы мониторов Вы знаете?
8. Какие типы принтеров Вы знаете?
9. Пригодятся ли Вам знания по информатике в будущем? Зачем?

10. Какого уровня Вы хотите достичь, посещая занятия?