

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»
(МАУДО «ЦДТ»)
«Челядьлөн творчество шӧрин» содтӧд тӧдӧмлун сетан муниципальной
асшӧрлуна учреждение
(«ЧТШ» СТС МАУ)

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
Протокол № 3
«28» мая 2025г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор
Н.Н. Матухно
«28» мая 2025г.

Дополнительная общеобразовательная программа –
дополнительная общеразвивающая программа

«IT-старт»

Направленность: техническая

Базовый уровень

Возраст учащихся: 8-12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:

педагог дополнительного образования

Мушина Полина Максимовна

СЫКТЫВКАР, 2025

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ – ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «ИТ-старт» (далее — Программа) предназначена для детей младшего и среднего школьного возраста, заинтересованных в освоении основ программирования и создании интерактивных проектов. Программа относится к *технической* направленности.

Scratch — это бесплатная графическая среда программирования, позволяющая создавать анимации, игры, истории и другие интерактивные проекты. В рамках Программы учащиеся изучат базовые принципы программирования: условия, циклы, переменные, а также научатся работать с графическими элементами, аудио- и видеофайлами.

Настоящая Программа разработана с учетом:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегии социально-экономического развития Республики Коми на период до 2035 года от 11 апреля 2019 года № 185;
- Стратегии социально-экономического развития МО ГО «Сыктывкар» до 2030 года от 8 июля 2011 г. № 03/2011-61;
- Распоряжения Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- - Устава МАУДО «ЦДТ».

Актуальность программы

Программа актуальна, поскольку технологии и программирование играют все более значимую роль в современном мире. Даже в младшем школьном возрасте дети сталкиваются с цифровыми устройствами, и владение основами программирования помогает им лучше понимать принципы работы современных технологий.

Кроме того, Scratch способствует развитию креативного и логического мышления, позволяя детям воплощать свои идеи в интерактивных проектах. Это формирует навыки решения задач, которые важны в любой сфере деятельности.

Отличительные особенности

Программа формирует у учащихся теоретические знания и практические навыки в области алгоритмизации и программирования. Практическая часть включает создание собственного проекта в среде Scratch. Программа разработана таким образом, чтобы учащиеся могли работать как самостоятельно, так и в команде, создавая проекты и обмениваясь опытом. В процессе обучения они получают обратную связь и поддержку от педагога, что повысит эффективность освоения новых навыков.

Программа имеет **базовый** уровень сложности, что позволяет освоить основы программирования, расширить интересы учащихся и сформировать устойчивую мотивацию к техническому творчеству. Она также направлена на раннюю профориентацию, знакомя учащихся с возможными профессиями в сфере информационных технологий.

Согласно Стратегии социально-экономического развития Республики Коми до 2035 года, ключевыми направлениями являются цифровизация, формирование компетенций XXI века и развитие человеческого капитала. Программа развивает у обучающихся ИТ-компетенции с раннего возраста, формируя цифровую культуру и готовность к новым профессиональным вызовам.

В рамках Стратегии развития МО ГО «Сыктывкар» до 2030 года, особое внимание уделяется инновационному образованию и кадровому обеспечению высокотехнологичных сфер. Формы групповой и проектной деятельности, применяемые в программе, способствуют формированию навыков командной работы и ИТ-грамотности, что актуально для подготовки будущих специалистов в сфере цифровой экономики.

Адресат программы

Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 8 до 12 лет.

Объем и срок освоения

Общий объем программы составляет 144 часа. Срок освоения — 1 учебный год (9 месяцев).

Формы организации образовательного процесса и виды занятий

Форма обучения – очная. Для реализации программы используются следующие формы организации образовательного процесса:

- Групповая форма
- Парная форма
- Индивидуальная форма

Применяется для выполнения самостоятельных заданий, в том числе итогового проекта. Позволяет учитывать индивидуальные интересы и темп обучения каждого учащегося, а также развивать личную инициативу, самостоятельность и ответственность за результат.

Виды занятий:

Учебные занятия (аудиторные):

Практические работы, беседы и сообщения, викторины и тесты, конкурсы и соревнования, самостоятельная работа

Внеаудиторные занятия:

Образовательные события (праздники, акции), индивидуальная проектная деятельность.

Дистанционные занятия (в очно-заочном формате):

Применяются в условиях карантина или иных ограничений. Используются ресурсы ГИС ЭО и платформы, поддерживающие визуальное программирование, что обеспечивает непрерывность образовательного процесса.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа (по 40 минут).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы – развитие компьютерной грамотности, логического и креативного мышления, а также аналитических способностей у учащихся при разработке интерактивных проектов в среде Scratch.

Задачи программы:

Обучающие:

- дать знания о базовых алгоритмических конструкциях в среде Scratch;
- сформировать навыки создания интерактивных историй, квестов, игр, обучающих программ, мультфильмов и презентаций;
- научить работать с графическим редактором, разрабатывать собственные спрайты и фоны.

Развивающие:

- развить способность доводить проект от идеи до готовой интерактивной модели;
- развить образное и логическое мышление, умение анализировать и искать решения.
- развить информационную компетенцию: навыки поиска, анализа и отбора необходимых данных для решения учебных задач.
- воспитать умение эффективно взаимодействовать в коллективе, учитывая личностные и возрастные особенности;

Воспитательные:

- сформировать уважительное отношение к собственному труду и работе других;
- мотивировать учащихся на изучение программирования;
- способствовать профессиональному самоопределению обучающихся через знакомство с современными цифровыми профессиями и требованиями рынка труда.

1.3. Содержание программы

1.3.1 Учебный план

Название разделов и тем	Общее количество во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
		Теоретических	Практических	

1. Введение в деятельность. Техника безопасности. Входящая диагностика.	2	1	1	Практическое задание
2. Знакомство со Scratch	6	3	3	Наблюдение
3. Команды в среде Scratch	6	3	3	
4. Возможности среды Scratch	14	6	8	
5. Создаем и творим в среде Scratch	26	8	18	
6. Разработка творческих проектов	72	9	63	
7. Разработка итогового проекта	16	1	15	Практическая работа. Тестирование
8. Промежуточная аттестация	2	-	2	
Итого:	144	31	113	

1.3.2 Содержание учебного плана

1. Введение в деятельность. Техника безопасности. Входящая диагностика

Теория:

- Цели и задачи курса.
- Влияние работы с компьютером на здоровье.
- Основы безопасности в цифровой среде.
- Перспективы профессий, связанных с программированием и цифровыми технологиями.

Практика:

- Демонстрация возможностей Scratch.
- Входящая диагностика.
- Обсуждение профессий в сфере IT и мультимедиа.

2. Раздел «Знакомство со Scratch»

Теория:

- Основные элементы интерфейса программы Scratch.
- Создание, сохранение и открытие проектов.
- Понятие алгоритма, виды алгоритмов.
- Операции со спрайтами.

Практика:

- Ознакомление с интерфейсом программы.
- Обсуждение профессий: гейм-дизайнер, разработчик мультимедийных приложений.

3. Раздел «Команды в среде Scratch»

Теория:

- Команды движения, управления, изменения внешнего вида спрайтов.

Практика:

- Применение изученных команд.
- Разбор реальных примеров из сферы программирования игр.

4. Раздел «Возможности среды Scratch»

Теория:

- Работа с графическим редактором, переменными, операторами.
- Использование сенсоров, звуков и случайных чисел.

Практика:

- Создание мини-проектов: «Дискотека», «Анимация с сенсорами», «Музыкальный синтезатор», «Нарисуй свой рисунок», «Калькулятор», «Анимация - Случайные числа»
- Обсуждение IT-профессий: разработчик анимации, UI/UX-дизайнер.

5. Раздел «Создаем и творим в среде Scratch»

Теория:

- Анимация, комиксы, интерактивные открытки, мультфильмы, презентации.

Практика:

- Создание собственных интерактивных проектов.
- Профориентация: профессии в сфере медиа и разработки игр.

6. Раздел «Разработка творческих проектов»

Теория:

- Повторение изученного.
- Применение знаний в проектной деятельности.

Практика:

- Разработка собственных проектов.
- Профориентация: обсуждение карьерных путей в IT.

7. Раздел «Разработка итогового проекта»

Теория:

- Подготовка итоговой работы.

Практика:

- Разработка и защита проекта.
- Обсуждение реальных кейсов профессий, где востребованы навыки программирования.

8. Раздел «Промежуточная аттестация»

Практика:

- Практическая работа.
- Промежуточная аттестация.

1.4. Планируемые результаты

Личностные результаты.

У учащихся будут сформированы:

- ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам;

- мотивация к познанию и изучению программирования и информационных технологий;
- интерес к профессиональной деятельности в области цифровых технологий и ИТ;

Предметные результаты

Учащиеся:

- получают знания о базовых алгоритмических конструкциях (линейных, ветвящихся, циклических) в среде Scratch;
- овладеют навыками создания интерактивных историй, квестов, игр, мультфильмов, обучающих программ и презентаций;
- научатся работать с графическим редактором в Scratch, создавать собственные спрайты и фоны;
- приобретут опыт реализации полного цикла проектной деятельности: от идеи до готового продукта;

Метапредметные результаты.

Познавательные. Учащиеся научатся:

- определять цели своей учебной деятельности и выбирать средства для их достижения;
- самостоятельно искать, анализировать и отбирать информацию, необходимую для выполнения учебных и проектных заданий;
- применять логическое и образное мышление при решении учебных задач и создании цифровых продуктов.

Регулятивные. Учащиеся научатся:

- планировать свои действия при выполнении заданий и разработке проектов;
- соотносить свои действия с поставленными задачами и результатами;
- осуществлять самоконтроль и вносить необходимые коррективы в свою деятельность;

Коммуникативные. Учащиеся научатся:

- организовывать совместную деятельность со сверстниками и педагогом;
- эффективно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- высказывать своё мнение, учитывать позицию других участников общения, соблюдать правила делового и уважительного общения.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Условия реализации программы

Аппаратное и техническое обеспечение:

- а) Рабочее место учащегося
 - компьютер или ноутбук с выходом в сеть Интернет;
 - установленная на каждый ПК интерактивная среда Scratch.
 - б) Рабочее место педагога
- Программное обеспечение:

- компьютер или ноутбук с выходом в сеть Интернет;
- установленная на ПК интерактивная среда Scratch;
- технические средства обучения (ТСО) (мультимедийное устройство).

Информационное обеспечение: аудио, видео, фотоматериалы, интернет-источники

Материально-технические условия для реализации программы:

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающие требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству учащихся и 1 рабочим местом для педагога.

Методическое обеспечение

Учебно-методическое обеспечение:

Методические пособия и планы-конспекты занятий, разработанные в соответствии с программой;

Раздаточные материалы (карточки с заданиями, инструкции, схемы алгоритмов);

Демонстрационные материалы для лекций (презентации, схемы, иллюстрации);

Образцы проектов и интерактивных моделей, созданных в среде Scratch.

Информационное обеспечение:

Фото- и видеоматериалы, иллюстрирующие этапы работы и выполненные проекты;

Интернет-источники для дополнительного изучения и расширения знаний:

Официальный сайт Scratch — <https://scratch.mit.edu/>

Образовательные платформы с уроками по Scratch (например, Code.org, «Фоксфорд», Stepik);

Видеоканалы с обучающими материалами по программированию на Scratch (RuTube-каналы: Scratch Team, Code Club, Khan Academy);

Онлайн-энциклопедии и базы знаний по основам алгоритмизации и программирования;

Платформы для обмена проектами и совместной работы (Scratch Studio).

2.2. Методы и технологии обучения и воспитания

При организации образовательного процесса используются методы:

1. Объяснительно-иллюстративный;
2. Метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
3. Проектно-исследовательский;
4. Практический:
 - практические задания;
 - анализ и решение проблемных ситуаций и т. д

Наглядные средства обучения:

- плакаты, схемы, таблицы, диаграммы (с конкретным перечнем используемых материалов, указанных в учебно-методическом обеспечении);
- использование технических средств (проектор, компьютер, интерактивная доска);
- просмотр видеоматериалов (обучающие ролики, демонстрационные проекты).

Педагогические технологии: игровые технологии, проектная технология, здоровьесберегающие технологии.

Игровые технологии способствуют развитию творческих способностей. Приучают к принятию решений, стимулируют практические навыки, развивают воображение.

Проектная технология дает возможность самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развивается критическое и творческое мышление. Если проектная технология является спланированной и постоянной составляющей частью образовательного процесса, то будут созданы условия для формирования и развития внутренней мотивации учащихся к более качественному овладению знаниями, повышения мыслительной активности и приобретения навыков логического мышления.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется через создание безопасных материально технических условий, включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности учащихся, контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК, через создание благоприятного психологического климата в группе в целом.

Воспитательная работа.

Воспитательная работа в д/о является неотъемлемой частью учебного процесса и направлена на:

1. Развитие личностных творческих способностей каждого обучающегося;
2. Создание ситуации успеха для каждого участника образовательного процесса;
3. Формирование условий для сплочения коллектива и развития командного духа;
4. Воспитание стремления радовать окружающих через реализацию собственных возможностей;
5. Развитие коммуникативных навыков, культуры общения, умения организовывать досуг себя и сверстников.

Массовые мероприятия проводятся как во время занятий, так и в период школьных каникул внутри детского объединения. Продолжительность мероприятий не превышает установленную учебную нагрузку.

В течение учебного года организуются:

- конкурсы;

- выставки;
- экскурсии;
- творческие встречи и мастер-классы.

Традиционные формы массовых мероприятий:

- новогодние представления;
- выставки творческих работ в МАУДО «ЦДТ»;
- тематические проекты и квесты, направленные на развитие творческого и командного потенциала.

Работа с родителями.

Основные формы работы с родителями:

- родительские собрания;
- собеседования, индивидуальные консультации;
- участие в проведении коллективных творческих дел;
- посещение открытых занятий;
- анкетирование.

Родители являются полноправными участниками учебно-воспитательного процесса, помощниками в организации праздников, конкурсов, экскурсий. На родительских собраниях, открытых занятиях родители знакомятся с образовательными программами, планами воспитательной работы; посещая открытые занятия, выставки, концерты - с результатами освоения программы, творческими достижениями своих детей. Выявить удовлетворённость родителей результатами и условиями обучения позволяет анкетирование родителей.

2.3. Формы текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации

Выявление промежуточного уровня теоретических знаний, практических умений и навыков, их соответствия прогнозируемым результатам программы осуществляется в соответствии с «Положением о текущем контроле успеваемости, промежуточной аттестации учащихся МАУДО «ЦДТ»».

Текущий контроль успеваемости осуществляется педагогом на каждом занятии методом наблюдения.

Текущий контроль успеваемости включает в себя входящую диагностику исходного уровня подготовленности ребенка в начале цикла обучения программе. Входящая диагностика проводится в течение двух первых недель обучения программе. В ходе проведения входящей диагностики педагог осуществляет прогнозирование возможностей развития и успешного обучения по программе. Формы проведения входящей диагностики: тестирование.

Для определения фактического состояния образовательного уровня проводятся промежуточные аттестации. Цель промежуточной аттестации – выявление уровня развития способностей учащихся и их соответствия с прогнозируемым результатом программы. Система контроля и оценки результатов дает возможность проследить развитие каждого ребенка, выявить

наиболее способных, создать условия для их развития, определить степень освоения программы и внести своевременно коррективы.

Результаты диагностики качества освоения программы вносятся в протокол промежуточной аттестации.

Контроль качества освоения образовательной программы осуществляется в форме проведения практической работы и тестирования.

2.4 Этапы аттестации учащихся и текущего контроля успеваемости.

Вид контроля. сроки	Цели, задачи	Содержание	Формы	Критерии
Текущий контроль успеваемости. Входящая диагностика. сентябрь	Определить уровень умений и знаний по работе с Scratch и программировании в ее среде	Введение в деятельность: основы работы с программной частью пакета	Практическая работа	Приложение 1
Текущий контроль успеваемости на каждом занятии. В течение года	Определить уровень понимания изучаемого материала и уровень приобретенных умений и навыков	Проверка усвоения материала по теме занятия или комплексу занятий	Наблюдение	
Промежуточная аттестация. Апрель	Определить качество освоения программы, умение самостоятельно проектировать в среде Scratch	Применение полученных знаний в процессе выполнения работы. Создание проекта по собственному замыслу.	Тестирование	Приложение 2

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://graph-kremlin.consultant.ru/page.aspx?1646176>
2. Приказ Министерства просвещения России от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 года № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
4. Стратегия социально-экономического развития Республики Коми до 2035 года от 11 апреля 2019 года № 185 <https://clck.ru/TjJbM>
5. Стратегия социально-экономического развития города Сыктывкара до 2030 года от 8 июля 2011 г. № 03/2011-61 <https://clck.ru/TjJea>
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/566085656>
7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gov.garant.ru/SESSION/PILOT/main.htm>
8. Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России. // Данилюк А.Я., Кондаков А.М., Тишков В.А. - М.: Просвещение, 2009.
9. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года №996-р) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHlBitwN4gB.pdf>
10. Приказ Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018 года №214-п (с изменениями на 10 марта 2023 года);
11. Письмо Министерства образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми»;
12. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества».

Список рекомендованной литературы для педагогов

1. Байбородова Л.В., Харисова И.Г., Чернявская А.П. Факультет педагогических технологий. Лекция № 8. Технология «Развитие критического мышления через чтение и письмо» // Управление современной школой. Завуч. - 2014. - № 5. - С. 95 – 110.
2. Байбородова Л.В., Харисова И.Г., Чернявская А.П. Факультет педагогических технологий. Лекция № 9. Педагогические мастерские // Управление современной школой. Завуч. - 2014. - № 7. - С. 81 – 90
3. Буйлова Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы [Текст] / Л. Н. Буйлова // Наука и образование: современные тренды: коллективная монография / гл. ред. О. Н. Широков. — Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2015. — № VIII. — С. 149–160. — (Серия "Научно-методическая библиотека"). — ISSN 2313-6189. [Электронный ресурс]. — Режим доступа: https://interactive-plus.ru/discussion_platform.php?requestid=11070
4. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова, 2015.
«Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова, 2018.
5. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
6. Диагностика метапредметных и личностных результатов начального образования. 3-4 кл. / Р.Н.Бунеев, Е.В.Бунеева, А.А.Вахрушев, А.В.Горячев, Д.Д.Данилов, С.А.Козлова, Л.Н.Петрова, О.В.Пронина, А.Г.Рубин, О.В.Чиндилова. – М.: Баласс, 2015. – 48 с.
7. Проект концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года) <https://clck.ru/RE9tR>

Список литературы для учащихся

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В. Веселые конкурсы для больших и маленьких. – М.: АСТ – ПРЕСС СКД, 2006. – 288 с.
2. Зурабова К.А., Сухачевский В.В. Мифы и предания. Античность и библейский мир: Популярный энциклопедический словарь. – М.: ТЕРРА, 1993. – 277 с.
3. Коданев И.В. Пойте, птицы, пойте! Рассказы / Перевел с коми В.Синицын. – М.: Детская литература, 1981. – 94 с.
4. Лихачев Д.С. Письма о добром и прекрасном / Сост. и общая ред. Г.А.Дубровской. – Изд. 3-е. – М.: Детская литература, 1989. – 238 с.
5. Твои герои. Журнал для детей. – Учредитель и издатель ООО «Собеседник – Медиа», 2015.

6. Удивительная Республика Коми / Редактор – составитель Н.В.Мельникова. – Сыктывкар: ООО «Коми республиканская типография», 2016. – 144 с.

Интернет-ресурсы

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.edu.ru>
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>.
3. Образование: национальный проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.rost.ru/projects/education/education_main.shtml
4. Сайт министерства образования и науки РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mon.gov.ru>.
5. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>.
6. ГОУ Центр развития системы дополнительного образования детей РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.dod.miem.edu.ru>.
7. Российское школьное образование [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.school.edu.ru>
8. Портал «Дополнительное образование детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vidod.edu.ru>

3. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС

Календарно-тематическое планирование

№ пп	Дата проведен ия (число, месяц, год)	Раздел программы	Тема занятия	Всего кол- во часов	Кол-во часов	
					Теория	Практик а
		1. Введение в деятельность. Техника безопасности. Входящая диагностика.	Цели и задачи курса. Влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения и требований безопасности в кабинете информатики	2	1	1
		2. Знакомство со Scratch	Интерфейс программы Scratch	2	1	1
			Алгоритм в стиле Scratch	2	1	1
			Библиотека костюмов и сцен	2	1	1
		3. Команды в среде Scratch	Команды движения	2	1	1
			Команды управления	2	1	1
			Команды управления внешностью	2	1	1
		4. Возможности и среды Scratch	Графические возможности Scratch	3	1	2
			Сенсоры	2	1	1
			Звуки	2	1	1
			Команды рисования	2	1	1
			Переменные и константы	3	1	2
			Операторы	2	1	1
		5. Создаем и творим в среде Scratch	Создание анимации	4	1	3
			Создание комикса	4	1	3
			Создание презентации	4	1	3
			Создание игры	5	2	3
			Создание мультфильма	5	2	3
			Создание музыкального клипа	4	1	3
		6. Разработка творческих проектов	Мультфильм «Пико и приведение»	8	1	7
			Игра «Лабиринт»	8	1	7

			Мультфильм «Кот и летучая мышь»	8	1	7
			Игра «Пройди сквозь кактусы»	8	1	7
			Игра «Ведьма и волшебник»	8	1	7
			Игра «Кот математик»	8	1	7
			Игра «Флэппи Берд»	8	1	7
			Игра «Защита базы»	8	1	7
			Игра «Вертолет»	8	1	7
		7. Разработка итогового проекта	Работа над итоговым проектом. Применение полученных знаний и умений. Разработка творческого проекта.	16	1	15
		8. Промежуточная аттестация	Тестирование. Практическая работа	2	-	2
Итого				144	31	113

Входящая диагностика

Практическое задание (15-20 минут)

Формат: дети работают в Scratch и выполняют мини-задание.

✧ ЗАДАНИЕ «Котик идёт вперёд»

Задача: запрограммировать кота так, чтобы он:

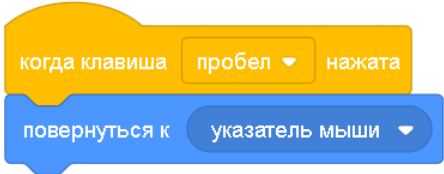
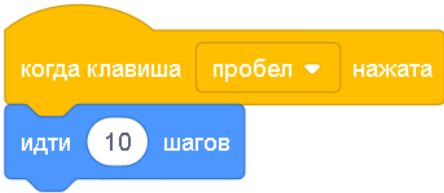
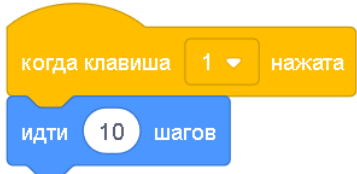
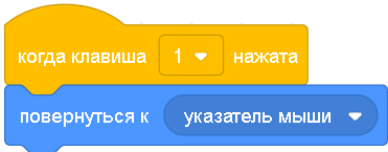
- ☒ Начиная движение при нажатии на зелёный флаг.
- ☒ Проходил 10 шагов вперёд.
- ☒ Произносил фразу «Привет!» на 2 секунды.
- ☒ Останавливался у края сцены.

Оценка выполнения:

- ✓ 0 уровень – ребёнок не знает, как открыть Scratch.
- ✓ 1 уровень – может перетаскать блоки, но не понимает, как их соединить.
- ✓ 2 уровень – собрал код правильно, но с подсказками.
- ✓ 3 уровень – самостоятельно сделал задание.
- ✓ 4 уровень – добавил что-то своё (например, изменение фона, звуки, другие анимации).

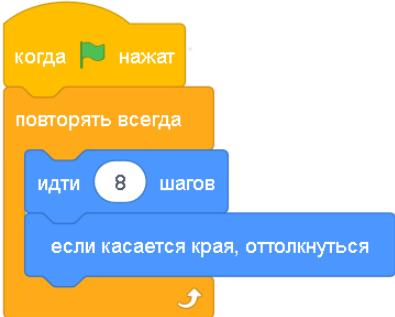
Промежуточная аттестация.

Вопрос 1. Какой из скриптов сдвинет с места Котёнка при нажатии на «клавишу 1»:

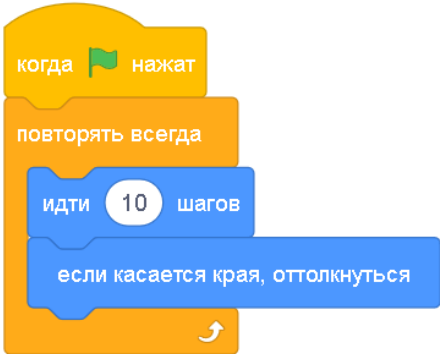
- А. 
- Б. 
- В. 
- Г. 

Вопрос 2. Кот и собака решили устроить соревнование, кто из них быстрее прибежит до края экрана?



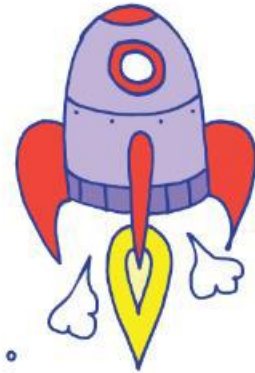
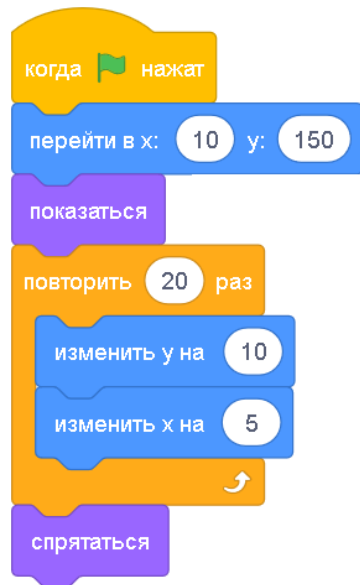






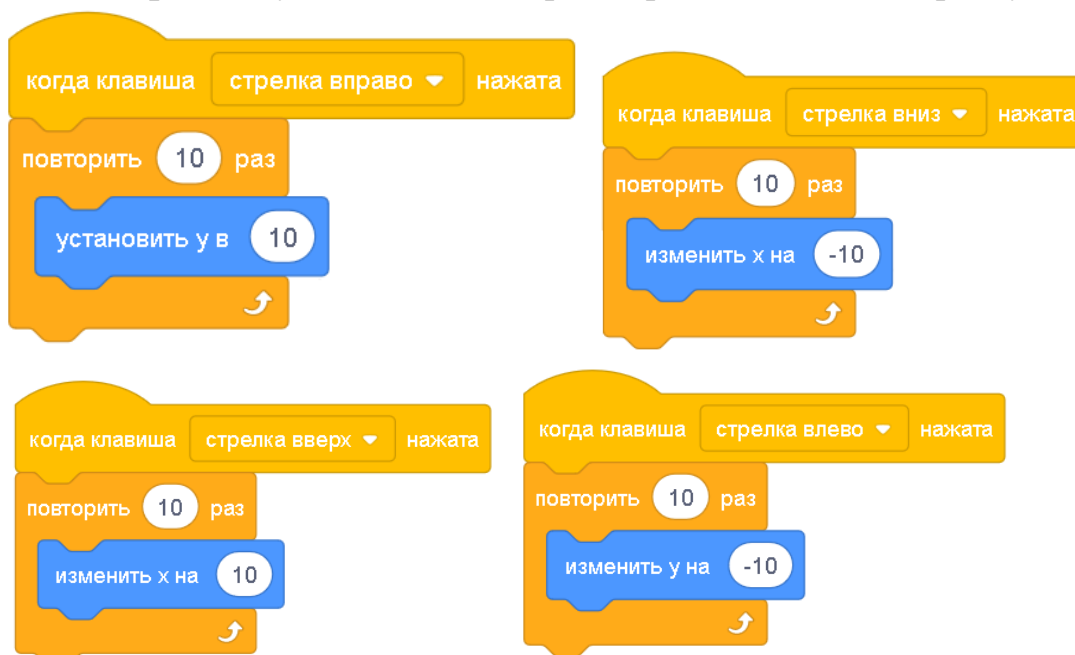
- А. Кот Б. Собака
В. Оба одновременно Г. Никто не дойдет

Вопрос 3. При нажатии на «зеленый флажок» вы сможете запустить ракету. В какой точке окажется ракета после запуска (после выполнения всей программы)?



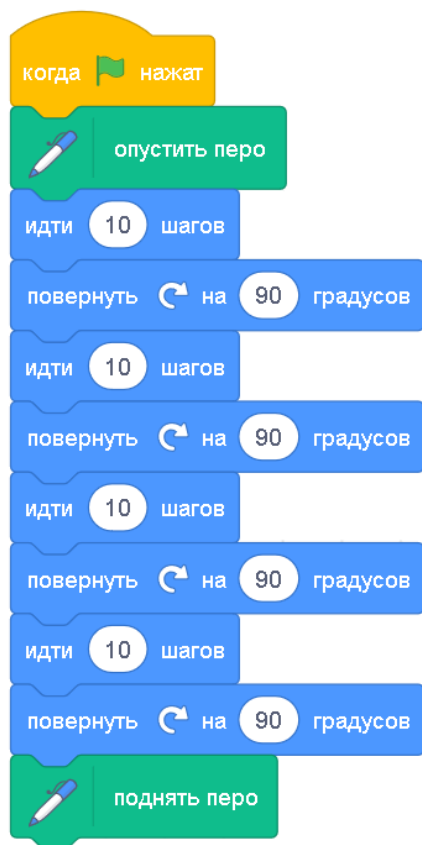
- А. $X = 110$, $Y = 150$ Б. $X = 210$, $Y = 250$
 В. $X = 10$, $Y = 150$ Г. $X = 110$, $Y = 350$

Вопрос 4. Куда сместится спрайт при нажатии на «стрелку вверх»?

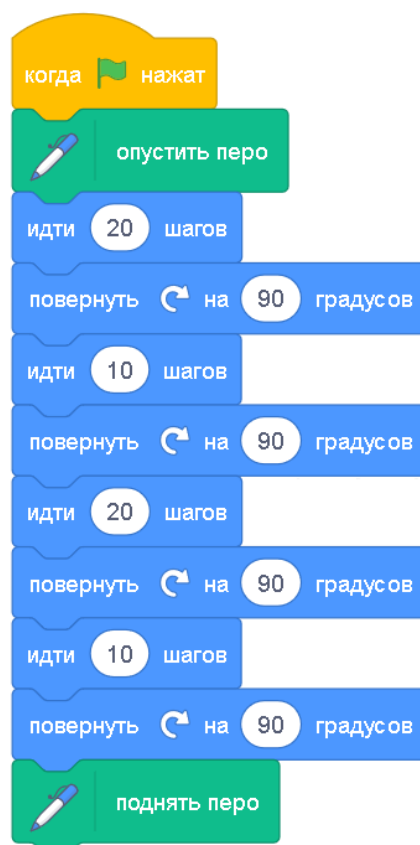


- А. Вверх Б. Вниз
 В. Вправо Г. Влево

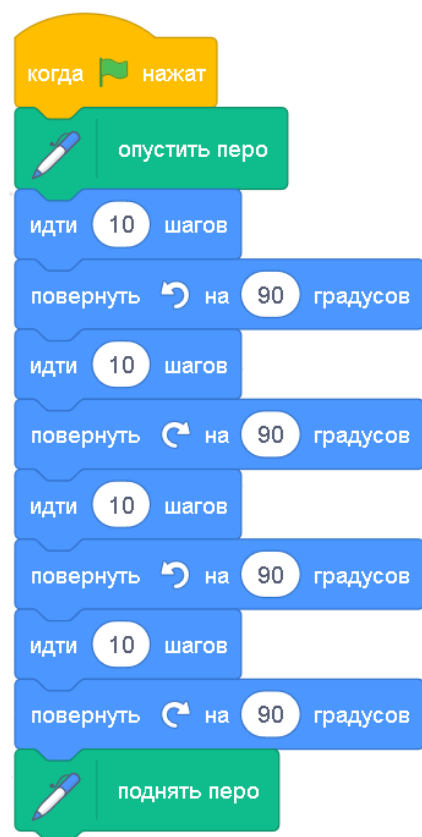
Вопрос 5. Спрайт «Карандаш» выполнил одну из программ и нарисовал квадрат. Какая программа у него была:



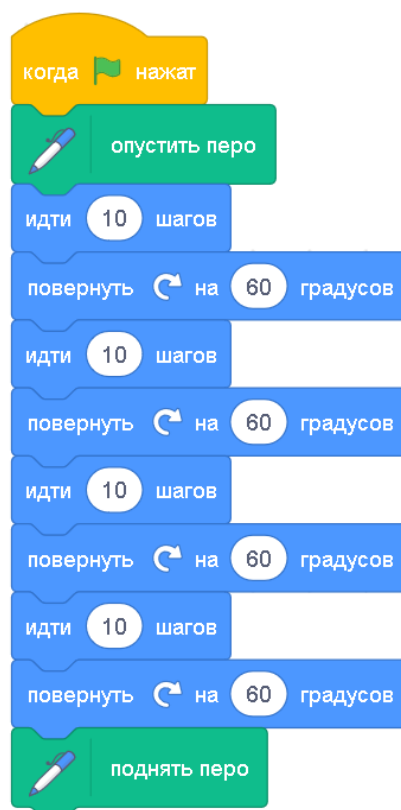
А.



Б.

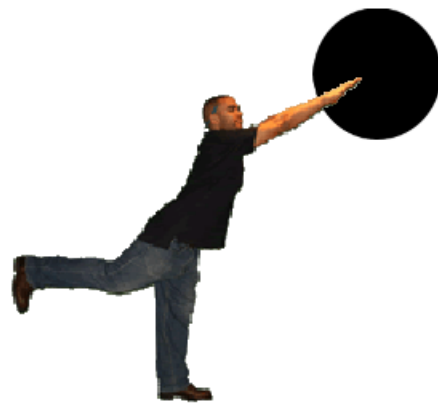
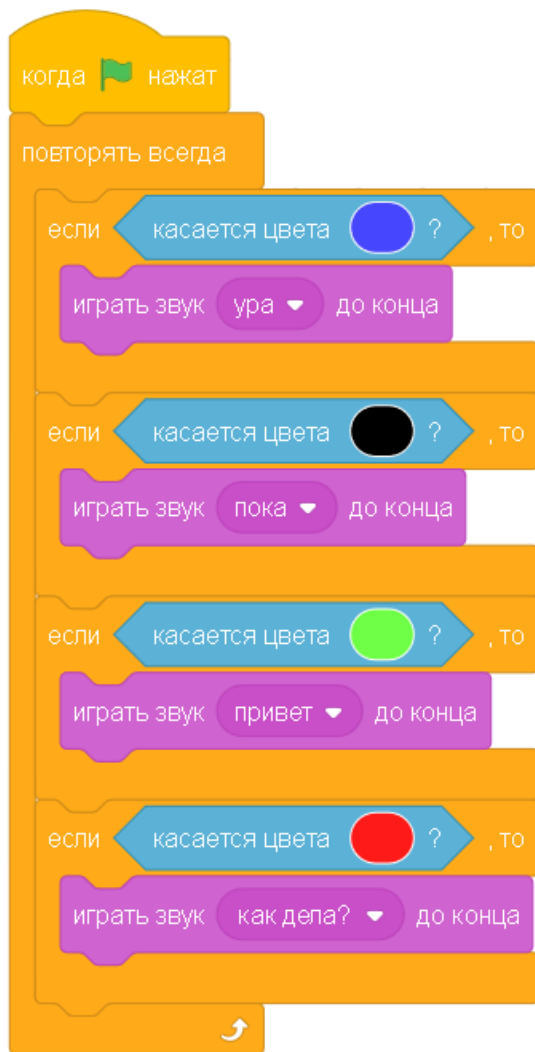


В.



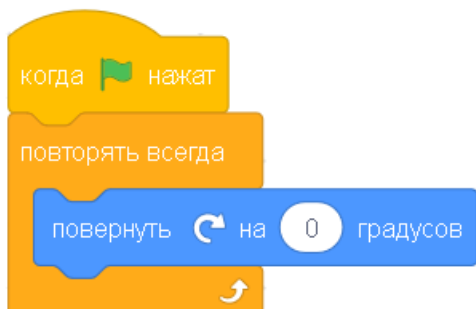
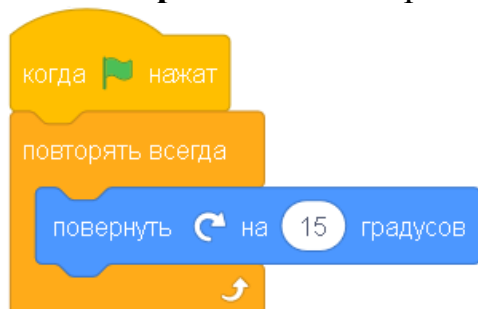
Г.

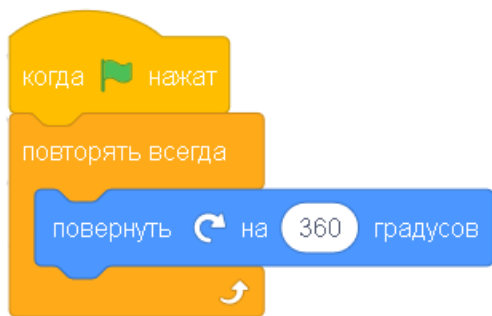
Вопрос 6. Какой звук произнесет спрайт?



- А. Привет Б. Как дела?
В. Пока Г. Ура

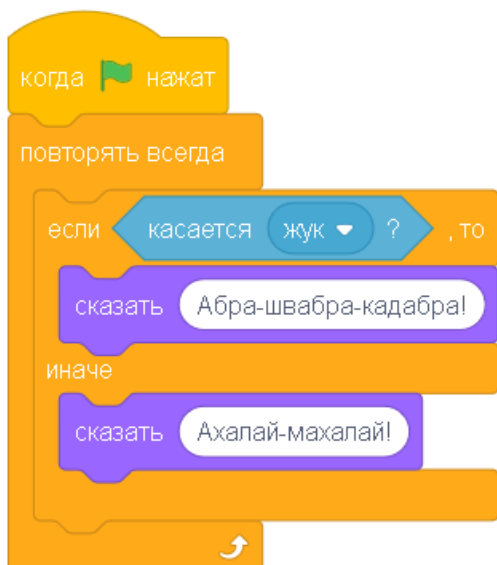
Вопрос 7. Кто из героев будет крутиться?





- А. Монстрик Б. Жук
В. Волшебник Г. Все

Вопрос 8. У Волшебника стоит программа заклинаний:

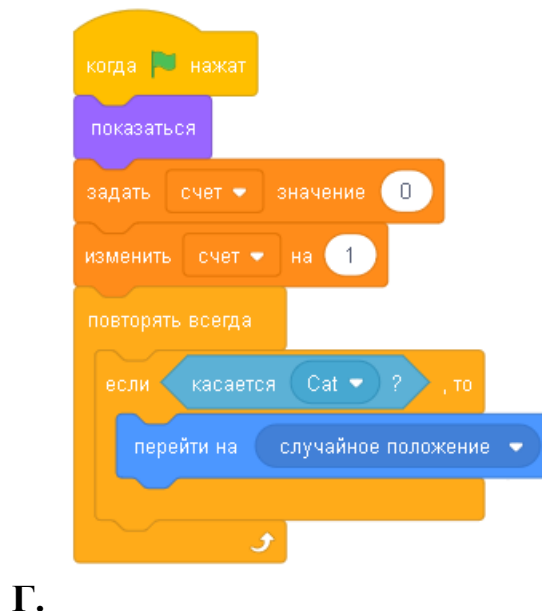
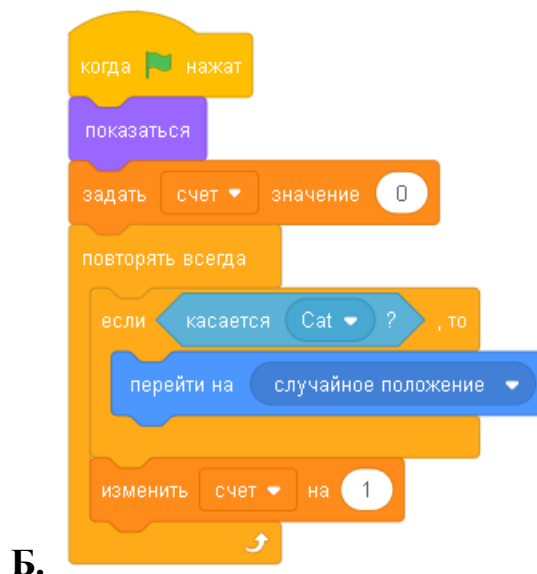


Что скажет Волшебник, когда запустится программа, если спрайты расположены на сцене следующим образом:



- А. Ничего Б. Абра-швабра-кадабра!
В. Ахалай-махалай! Г. Обе фразы одновременно

В. $X < 0, Y > 0$ Г. $X < 0, Y < 0$

[illegible]

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

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

Критерии оценки:

Каждый правильный ответ оценивается в один балл. Максимальное количество баллов – 10. Набранные баллы переводятся в уровень освоения по следующей шкале:

- 1 – 4 баллов: низкий уровень;
- 5 – 7 баллов: средний уровень;
- 8 – 10 баллов: высокий уровень.

ИТОГО: 7-8 баллов – высокий уровень; 6-5 баллов – средний уровень; 0-4 балла – низкий уровень.

№	Личностные универсальные учебные действия (Ученик научится)									Общий балл
	ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам			умение работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре)			информационная компетенция: навыки работы с различными источниками информации, умения самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию			
	Сформировано ценностное отношение к собственному труду, уважительно относится к труду и результату других людей	Сформировано ценностное отношение к собственному труду, с равнодушием относится к труду и результату	Не сформировано ценностное отношение к собственному труду, с равнодушием относится к труду и результату других людей	Сформировано умение работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре)	Частично сформировано умение работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре)	Затрудняется работать в коллективе, в команде, малой группе (в паре)	Самостоятельно работает с различными источниками информации, умеет самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию	Самостоятельно работает с различными источниками информации, умеет с помощью педагога искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию	Затрудняется работать с различными источниками информации, затрудняется искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию	
	2 б.	1 б.	0 б.	2 б.	1 б.	0 б.	2 б.	1 б.	0 б.	
1										
2										

ИТОГО: 6-5 баллов – высокий уровень; 4-3 баллов – средний уровень; 2-0 балла – низкий уровень.

Протокол оценки достижения метапредметных результатов

[illegible]

План работы с родителями

Организация совместной деятельности с родителями			Взаимодействие с родителями		
Форма	Содержание деятельности	Результат	Форма	Содержание деятельности	Результат
Поздравление родителей с праздниками.	Совместная деятельность детей и родителей при подготовке поздравлений, изготовлении подарков к Новогодним праздникам, 23 февраля, 8 марта.	Создание атмосферы сотрудничества, творчества, формирование положительной мотивации ребёнка к семейным ценностям.	родительское собрание	знакомятся с образовательными программами, целями и задачами на учебный год, планом УВР, правилами поведения, основами безопасной жизнедеятельности, выбирается родительский комитет	Ознакомление с необходимой информацией. Вовлечение родителей в учебно-воспитательный процесс, создание атмосферы сотрудничества, нацеленность на формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям
«Магик-шоу»	Участие родителей и учащихся в подготовке научного шоу «Магик-шоу»;	Стимулирование творческой, познавательной активности учащихся и родителей в детском объединении. Создание атмосферы сотрудничества, творчества, формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям и общению,	Консультации	Ведение журнала консультаций по различным вопросам: - развитие индивидуальных способностей; - формирование коммуникативных навыков; - культура поведения на занятиях и мероприятиях; - взаимоотношения в детском коллективе;	Создание атмосферы сотрудничества, доверия, нацеленность на формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям, самосовершенствованию и здоровому образу жизни

		формирование коммуникативных навыков и культуры общения, умения сотрудничать со сверстниками и взрослыми.		- составление портфолио; - профилактика асоциального поведения; - профилактика курения, алкоголизма и наркомании; .	
Республиканские соревнования по начальному техническому моделированию.	Совместная работа учащихся и их родителей в подготовке к соревнованиям: отладка моделей, тренировочный процесс. Присутствие родителей на соревнованиях, поддержка спортсменов.	Стимулирование творческой, познавательной активности учащихся и родителей в детском объединении. Создание атмосферы сотрудничества, творчества, формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям и общению, формирование коммуникативных навыков и культуры общения, умения сотрудничать со сверстниками и	Информационный стенд	Оформление информационного стенда о работе объединения, фотостенда. Выставка детских работ. Посещение Районной выставки декоративно-прикладного и технического творчества «Мир глазами детей»;	Знакомство родителей с нормативными документами ЦДТ. Знакомство родителей с жизнью детей в объединении.

		взрослыми.			
«Урок безопасности для детей и родителей»;	Выполнить задание для детей и родителей - конкурс художественных и фоторабот «Я соблюдаю правила».	Создание атмосферы сотрудничества, творчества, формирование положительной мотивации ребёнка к семейным ценностям. Знакомство в увлекательной форме с основами безопасной жизнедеятельности	Индивидуальные собеседования	Различные вопросы, связанные с личностными особенностями учащихся, их темпов развития, взаимоотношений в коллективе.	Создание атмосферы сотрудничества, доверия, нацеленность на формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям, самосовершенствованию
Итоговое родительское собрание.	Результаты освоения программного материала за учебный год. Рост личных достижений учащегося. Планирование летнего оздоровительного отдыха. Вручение благодарностей.	Создание атмосферы сотрудничества, нацеленность на формирование положительной мотивации ребёнка к занятиям. Самосовершенствованию и самореализации.	Анкетирование родителей	Заполнение анкет. Выявление удовлетворённости качеством образовательного процесса и качеством его результатов.	Выявление проблемных моментов, внесение корректировок в план воспитательной работы

План мероприятий в д/о по реализации программы воспитания, социализации и творческого развития МАУДО ЦДТ

Направления	Название мероприятия	Сроки
ЛИДЕР (мероприятия по развитию детских объединений, профориентационная деятельность)	- Беседы об инструментах и профессиях - Конкурс будущих водителей - Игровая программа «Технодром» - Соревнования с моделями.	сент- май сент- май октябрь май декабрь октябрь декабрь апрель ноябрь-май
ЗДОРОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ (формирование представление о ЗОЖ, установок на сохранение и укрепление собственного здоровья)	Беседы в д/о, выставки рисунков, плакатов: - «Нет терроризму» - «Мы за здоровый образ жизни» - проведение физкультминуток - Участие во флешмобах, акциях ЦДТ	сентябрь окт., апр. сент.- май в теч. года
АЗБУКА БЕЗОПАСНОСТИ (формирование представлений о безопасном поведении в быту, на отдыхе, на улице, развитие установок на безопасный образ жизни)	Беседы в д/о, выставки рисунков - «Не играй с огнем» - «Осторожно, тонкий лед» - «Осторожно, пиротехника» - «Безопасность на дорогах» - Изготовление световозвращающих фликеров - Участие в тестах ЦДТ по безопасности	. октябрь, апр ноябрь, март декабр, апр сент, май сент, оот
ЗЕЛЁНАЯ ПЛАНЕТА (формирование ценностного отношения к природе, первоначальных навыков природоохранительной деятельности.)	- Беседы о бережном отношении к природе - Изготовление кормушек в д/о - Уход за кормушками зимой - Участие в экологических конкурсах ЦДТ, интернет- викторинах по экологии, природе	в теч. года ноябрь нояб – май в теч. года
ДОБРОЕ СЕРДЦЕ (социально-значимая, волонтерская деятельность, мероприятия для детей с ОВЗ)	- Участие в социально-значимых акциях ЦДТ. - Операция «Открытка» - Поздравления с днем учителя, 8 марта в школы	Сснт- май Сент, май Окт, март
СЕМЕЙНЫЙ ОЧАГ (семейные праздники, детско-родительские мероприятия)	- Поздравления ко Дню матери, 23 февраля, 8 марта, 9 мая - Родительские собрания в д/о - Участие в семейных конкурсах, конкурсах исследовательских работ	Ноябрь, февраль, март, май сент, май по плану
ГРАЖДАНИН РОССИИ (мероприятия по гражданско-патриотическому, этнокультурному, экологическому воспитанию)	- Участие в игровых программах, викторинах, выставках рисунков. - Викторина, выставка рисунков «Наша армия» - Техническая неделя, посвященная Дню космонавтики - Участие в «Гагаринском уроке» - Квест – игра «Вперёд, мальчишки»	по плану февраль апрель май

	- Операция «Открытка» (к 9 мая)	май
БУДУЩЕЕ В НАСТОЯЩЕМ (мероприятия по профилактике безнадзорности, правонарушений и преступлений)	- Беседа «Знаю не только свои права, но и обязанности» - Участие во встречах с представителями ОПДН, ГИБДД, ГИМС. - Участие в различных акциях по профилактике правонарушений, БДД, ППБ и других	ноябрь по плану по плану