

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5»
РУЗАЕВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

Принята на заседании
Педагогического совета
протокол № 1
От «30» 08 2023 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ «СОШ №5»
УОБ Недайборщ Ю.Н.
Приказ № 65 от «30» 08 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа
«Юный программист»

Направленность: техническая
Уровень программы: ознакомительный
Возраст обучающихся: 10-15 лет
Срок реализации программы: 1 год (72 часа)
Форма обучения: очная
Язык обучения: русский

Авторы-составители:
Чавкина Татьяна Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Рузаевка, 2023 г.

Структура программы

1. Пояснительная записка	3
2. Цель и задачи программы	7
3. Учебный план программы 1 года обучения	8
4. Содержание учебного плана программы 1 года обучения	9
5. Планируемые результаты освоения программы 1 года обучения	16
6. Календарный учебный график программы	17
7. Формы аттестации, оценочные материалы	17
8. Рабочая программа воспитания	19
9. Формы обучения, методы, приемы и педагогические технологии	19
10. Методическое обеспечение программы	21
11. Материально - техническое оснащение программы	22
12. Список литературы	22
13. Приложение 1. Учебно-календарный график группы 1 года обучения	24
14. Приложение 2. Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 учебный год	28
15. Приложение 3. Диагностический материал к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Юный программист»	30

1. Пояснительная записка

Реализация программы «Юный программист» направлена на формирование и развитие творческих способностей детей и/или удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья за рамками основного образования.

Содержание программы способствует развитию интереса ребенка к другим программам технической направленности и позволяет после прохождения курса «Юный программист» пройти обучение по другим программам технической направленности, позволяет выявить одаренных детей и поддержать их дальнейшее развитие.

Нормативные основания для создания дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 02.07.2021);
- Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства Просвещения России от 27.07.2022 N629" Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Методические рекомендации Министерства образования и науки РФ по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) от 18.11.2015 г. № 069-3242;
- Письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования

детей»;

- Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 "О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ";

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

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

- Приказ Министерства образования республики Мордовия от 04.03 2019 г. №211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в республике Мордовия»;

- Устав МБУ ДО «ЦДОД «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Юный программист» разработана на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы Автор- составитель: Глебова М. М., педагог дополнительного образования МАУ ДО «ДЮОЦ «Орион», г.о. Новокузнецк.

Программа «Юный программист» рекомендована к использованию в учреждениях дополнительного образования и образовательных организациях Рузаевского муниципального района.

Направленность программы «Юный программист»
техническая.

Вид программы: модифицированная.

Актуальность программы определяется:

- потребностью общества в специалистах, владеющих профессионально

информационными технологиями и языками программирования

- определением и выбором учащимися дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей более лёгкой адаптацией «во взрослой» жизни
- запросом со стороны детей и их родителей на программы технического развития школьников, материально-технические условия для реализации которого имеются на базе нашего Центра «ЮНИТЭР».

Новизна дополнительной образовательной программы заключается в новом решении проблем дополнительного образования и основана на комплексном подходе к подготовке ребенка к получению дальнейшего образования, развитию технических и интеллектуальных способностей через использование проектной и исследовательской технологий, подготовке личности «новой формации», готового к освоению информационных технологий и языкам программирования

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что открывает детям путь к творчеству, развивает их технические способности. Выбраны оптимальные методики развития интеллектуальных способностей через использование информационных систем и изучение визуальных языков программирования. Предполагается развитие ребенка в самых различных направлениях: алгоритмическое мышление, математические способности, художественно-эстетический вкус, образное и пространственное мышление. Все это необходимо современному человеку, чтобы осознать себя гармонично развитой личностью.

Отличительная особенность данной дополнительной программы от существующих образовательных программ в том, что изучается материал, слабо представленный и не представленный в программе основного курса информатики и ИКТ, материал систематизирован, доступно и логично излагается, направлен на практику программирования в среде ПервоЛого, на визуальном языке «Scratch».

Адресат программы.

Данная программа разработана для обучающихся 10-15 лет и построена с учетом возрастных и психологических особенностей детей. Занятия проводятся в группе, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Объем и сроки освоения программы.

Срок реализации программы - 1 год.

Продолжительность реализации всей программы – 72 часа.

Формы и режим занятий.

Форма обучения – очная. Используются различные формы организации образовательного процесса.

- групповая, организация парной работы;
- фронтальная, обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- индивидуальная, обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Тип занятий – комбинированный. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Режим занятий обучающихся соответствует санитарным нормам, установленным для детей возраста 10-15 лет.

1 год обучения – 72 часа: по 1 часу 2 раза в неделю (продолжительность учебного часа – 45 мин.).

Состав группы – 12-15 человек.

В случае возникновения форс мажорных обстоятельств, реализация дополнительной (общеразвивающей) программы будет осуществляться с применением электронных и дистанционных образовательных технологий. Реализация дополнительных общеобразовательных программ (дополнительных общеразвивающих программ) с применением электронного и дистанционного обучения, может осуществляться как для группы,

так и для отдельных обучающихся.

2. Цель и задачи программы.

Цель программы: Развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через овладение основами программирования.

Задачи программы:

Обучающие:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;

Развивающие:

- 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;
- содействовать повышению привлекательности науки, научно-технического творчества для подрастающего поколения;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;

Воспитательные:

- воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ;

- воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- воспитание нравственно-ответственного отношения к компьютерам и информационным системам;
- вызвать интерес и создать положительное эмоциональное отношение детей к вычислительной технике;
- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой;
- воспитывать уверенность в своих силах;
- воспитывать доброжелательность, уважение к труду, внимательное отношение к товарищам и старшим.

3. Учебный план программы 1 года обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин, предметов, модулей	Количество часов			Формы аттестации/ Контроля
		Всего	Теории	Практики	
1.	Введение в программу.	1	1	-	Входной мониторинг ЗУН обучающихся (анкетирование)
2.	Интегрированная среда «ПервоЛого»	16	4	12	Входной контроль ЗУН обучающихся
3.	Среда программирования Пиктомир	16	4	12	Текущий контроль ЗУН обучающихся
4.	Визуальное программирование в Кодях	16	4	12	Промежуточный мониторинг ЗУН обучающихся
5.	Среда программирования Scratch	16	4	12	Текущий контроль ЗУН обучающихся
6.	Создание проектов.	6	2	4	Итоговый мониторинг ЗУН обучающихся
7.	Итоговое занятие.	1	1	-	Текущий контроль ЗУН обучающихся
Итого:		72	20	52	

2. Содержание учебного плана программы

1 года обучения

Раздел Введение

Тема 1. Вводное занятие.

Теория: Дать понятия о компьютерных системах, аппаратном оснащении, программном обеспечении, оперативных и файловых системах, языках программирования. Общие сведения о двоичной системе, основах «общения» с компьютером. Основные правила поведения в компьютерном классе.

Анкетирование на знание правил техники безопасности правила работы за компьютером.

Раздел 1. Интегрированная среда «ПервоЛого» Тема

2.1. Введение в ПервоЛого.

Теория: Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка Выбор пункта в меню Новый Альбом. Основные.(Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона).

Практика: Знакомство с меню Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница и т.д.

Тема 2.2. Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы

Теория: Функции правой части окна программы(закладки).Набор команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап).

Практика: Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Тема 2.3. Работа с рисунком и формами Черепашки.

Теория: Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии.

Практика: Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

Тема 2.4.Объекты, управление объектами

Теория: Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке».

Практика: Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри- отомри», «Светофор», «Сообща», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Тема 2.5.Взаимодействие объектов.

Теория: Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для

создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз.

Практика: Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку.

Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Тема 2.6. Работа с текстом

Теория: Изучение алгоритма редактирования текстовой записи.

Ознакомление с технологией обработки графических объектов.

Ознакомление с технологией работы с текстовым окном.

Практика: Освоение технологической операции по изменению размера, цветатекста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

Тема 2.7. Создание простейших альбомов

Теория: Освоение технологических операций по оглавлению альбома.

Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках.

Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме.

Изучение способов вставления готовых файлов в свой альбом

Практика: Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето».

Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

Тема 2.8. Творческий проект в ПервоЛого. Создание мультфильма

Теория: Повторение изученных команд и операций.

Практика: Выбор сюжета, сочинение, редактирование истории. Создание мультфильма по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма.

Раздел 3. Среда программирования Пиктомир

Тема 3.1. Роботы – исполнители команд

Теория: Знакомство с понятиями формализация алгоритма, исполнители,

система команд исполнителя. Различия в системах команд разных исполнителей.

Практика: Решение задач на составление линейного алгоритма.

Тема 3.2.Робот-Вертуна. Программа управления Вертуном.

Теория: Знакомство с понятиями программа, алгоритм, начальное положение исполнителя. Кто такие программисты?

Практика: Знакомство с интерфейсом и основными командами среды программирования ПиктоМир. «Знакомство с программой ПиктоМир».

Тема 3.3.Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».

Теория: Знакомство с линейными программами, с понятиями следующая команда, предыдущая команда, оптимальная программа.

Практика: Решение задач среды «Пиктомир»

Тема 3.4.«Линейная программа для Робота-Вертуна»

Теория: Разбор решения задач прошлых занятий.

Практика: Практические задания на составление линейной программы в среде программирования ПиктоМир.

Тема 3.5.Повторители (циклы)

Теория: Знакомство с программами с заданным числом повторений.

Практика: Решение задач вертуна с циклом.

Тема 3.6.Программы с циклами. Игра «Робот – Садовник 2»

Теория: Использование циклов с количеством шагов от 1 до 6. **Практика:**

Выполнение заданий на сокращение длины программы за счет использования циклов с количеством шагов от 1 до 6.

Тема 3.7. «Составление программ для Робота-Вертуна с использованием повторителей»

Теория: Программа с циклом. Отладка. Знакомство с понятием транслятор программ.

Практика: Практические задания на составление программы с циклами в среде программирования ПиктоМир.

Тема 3.8.Использование подпрограммы при написании букв»

«Составление программ различного уровня сложности для Робота-Вертуна»

Теория: Знакомство с понятием подпрограмма, правилами использования подпрограмм в основной программе в среде программирования ПиктоМир. Повторение изученных команд исполнителя.

Практика: Выполнение заданий на программирования изображения букв русского алфавита с использованием подпрограмм в среде программирования ПиктоМир. Составление программ для Робота-Вертуна.

Раздел 4. Визуальное программирование в Кодях.

Тема 4.1. Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.

Теория: Диктанты по клеточкам. Алгоритм. Программа. Алгоритм рисования фигуры.

Практика: Выполнение заданий на выполнение и составление алгоритмов. Прохождение этапов 1,2 на сайте code.org.

Тема 4.2. Последовательность. Лабиринт. Художник.

Теория: Линейный алгоритм. Блоки. Место сбора блоков .Постановка задачи. Интерфейс программы. Отладка исправление ошибок.

Практика: Прохождение этапов 3,4 на сайте code.org.

Тема 4.3. Циклы. Лабиринт. Художник.

Теория: Зацикливание. Новый блок. Повторить...раз, его использование.

Практика: Прохождение этапов 5,6,7 на сайте code.org.

Тема 4.4. Пчела. Циклы.

Теория: Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика: Прохождение этапов 8,9 на сайте code.org.

Тема 4.5. Отладка программы.

Теория: Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика: Прохождение этапов 10,11 на сайте code.org.

Тема 4.6. Условные операторы.

Теория: Блок Повторить если, Блок Если...выполнить.

Практика: Прохождение 12этапа на сайтеcode.org.

Тема 4.7.Двоичные браслеты.

Теория: Создание браслетов в виде двоичного представления первой буквы своего имени. Данные представляются и хранятся несколькими способами.**Практика:** Прохождение этапа14на сайтеcode.org.

Тема 4.8.Лаборатория игр.

Теория: «Порхающий код», Команда «При нажатии намышку», присоединение блока к блоку «при нажатии»,

Практика: Прохождение этапов16,17на сайтеcode.org.

Раздел 5. Среда программирования Scratch

Тема 5.1.Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.

Теория: Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта иобъекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Пользуемся помощью Интернета.

Практика: Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернет.

Тема 5.2.Управление спрайтами.

Теория: Управление спрайтами: команды «Идти», «Повернуться на угол», «Опустить перо», «Поднять перо», «Очистить». Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда «Идти в точку с заданными координатами».

Практика: Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда «Плыть в точку с заданными координатами». Режим презентации.

Тема 5.3.Понятие цикла. Команда «Повторить»

Теория: Понятие цикла. Команда «Повторить». Рисование узоров и орнаментов. Конструкция «Всегда». Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда «Если край, оттолкнуться». Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда «Повернуть в направлении».

Практика: Проект «Полет самолета»

Тема 5.4.Спрайты меняют костюмы

Теория: Спрайты меняют костюмы. Анимация. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок «Если». Управляемый стрелками спрайт **Практика:** Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

Тема 5.5.Составные условия. Проекты

Теория: Составные условия. Циклы с условием. Запуск спрайтов спомощью мыши и клавиатуры. Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки. Передать сообщение и Когда я получу сообщение.

Практика: Проекты на выбор учащихся «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти» Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки- мышки», «Вырастим цветник».

Тема 5.6.Переменные.

Теория: Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект Ввод переменных. Ввод переменных с помощью рычажка. Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов, Поиграем со словами. Строковые константы и переменные, Операции со строками Создание тестов — с выбором ответа и без.

Практика: «Голодный кот». Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока. Проекты «Цветы» (вариант2), «Правильные многоугольники. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник» Создание игры «Угадай слово».

Раздел 6. Создание проектов.

Тема 6.1. «Компьютерная игра».

Теория: Повторение изученных операторов.

Практика: Проект «Будильник». Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка». Проекты «Лампа» и «Диалог». Создание проектов по собственному замыслу

Тема 6.2. Создание проектов. «Компьютерная игра».

Теория: Повторение изученных операторов.

Практика: Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт». Проекты «Котенок-обжора», «Презентация». Создание проектов по собственному замыслу.

Тема 6.3. WEB 2.0. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте.

Публикация проектов Scratch.

Теория: Что такое сообщество. Регистрация. Публикация.

Практика: Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch.

Тема 7.Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов по изучению курса основ программирования.

Презентация лучших проектов.

5.Планируемые результаты освоения образовательной программы

В результате освоения программы должны быть достигнуты следующие результаты:

Предметные результаты:

обучающиеся будут знать:

- виды ситуаций, способы формулировки проблемы, проблемных вопросов;
- общепользовательские инструменты и настраивать их для нужд пользователя; применять алгоритмы и приёмы программирования;
- понятия «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;

обучающиеся будут уметь:

- строить математические объекты информатики, в том числе логические формулы и программы на формальном языке, удовлетворяющие заданному описанию;
- определять цель, ставить задачи, составлять и реализовывать план проекта;
- пользоваться различными источниками информации;

- составлять алгоритмы;

Метапредметные результаты:

у обучающихся будут развиты:

- планирование своих действий; построение рассуждений об объекте;

установление аналогий;

- навыки культуры общения и поведения в социуме;

- навыки работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

- навыки планирования проекта, умение работать в группе;

Личностные результаты:

у обучающихся будут сформированы:

- навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

6. Календарный учебный график

Годовой календарный учебный график учитывает в полном объеме возрастные психофизические особенности обучающихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2023 г.	31.05.2024 г.	36	72	72, 2 часа в неделю	2 раза в неделю по 1 часу

Конкретизация данных по режиму, формам занятий и по очередности прохождения тематических модулей представлена в учебно-календарном графике (*Приложение 1*).

7. Формы аттестации, оценочные материалы.

Аттестация обучающихся проводится согласно локальному акту «Положение об аттестации обучающихся детских творческих

объединений МБУ ДО «ЦДОД «ЮНИТЭР» и осуществляется в следующих формах: опрос, тестирование, творческое задание, выставка.

Процесс обучения предусматривает следующие виды контроля:

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их познавательных способностей.	Тест.
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение.
Промежуточный контроль		
В конце полугодия	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определении результатов обучения.	Тестирование.
Итоговый контроль		
В конце учебного года	Определение изменения уровня развития детей, их познавательных способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования общеобразовательной программы и ее методов обучения.	Защита творческого проекта.

Анализ полученных результатов позволяет педагогу подобрать необходимые способы оказания помощи отдельным обучающимся и разработать адекватные задания и методики обучения и воспитания.

Критерии оценки усвоения программного материала

Критерии	Уровни		
	Низкий	Средний	Высокий

Интерес	Работает только под контролем, в любой момент может бросить начатое дело	Работает с ошибками, но дело до конца доводит самостоятельно	Работает с интересом, ровно, систематически, самостоятельно
Знания и умения	До 50 % усвоения данного материала	От 50-70% усвоения материала	От 70-100% возможный (достижимый) уровень знаний и умений
Активность	Работает по алгоритму, предложенному педагогом	При выборе объекта труда советуется с педагогом	Самостоятельный выбор объекта труда
Объем труда	Выполнено до 50 % работ	Выполнено от 50 до 70 % работ	Выполнено от 70 до 100 % работ
Творчество	Копии чужих работ	Работы с частичным изменением по сравнению с образцом	Работы творческие, оригинальные
Качество	Соответствие заданным условиям предъявления, ошибки	Соответствие заданным условиям второго предъявления	Полное соответствие готового текста. Соответствует заданным условиям с первого предъявления

8. Рабочая программа воспитания

Рабочая программа воспитания дополнительной общеобразовательной программы «Юный программист» разработана с учетом цели и задач «Программы воспитания муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования детей «ЮНИТЭР» Рузаевского муниципального района на 2023-2024 учебный год», принятой на заседании Педагогического совета от 31 мая 2023 года. Календарный план воспитательной работы представлен в *Приложении 2*.

9. Формы обучения, методы, приемы и педагогические технологии.

Формы организации образовательного процесса: групповая. Работа в группе формирует коллективную ответственность и индивидуальную помощь каждому как со стороны педагога, так и со стороны обучающихся. Групповая форма работы наиболее целесообразна при проведении

практических и проектных работ по программе.

Методы и приемы организации образовательного процесса:

Применяются следующие методы обучения:

По источникам и способам передачи информации:

- словесные
- наглядные
- практические
- информационно-коммуникативные

По характеру методов познавательной деятельности:

- методы готовых знаний (словесно-догматический, репродуктивный, объяснительно-иллюстративный)
- исследовательские методы (проблемный, поисковый, эвристический)

По характеру деятельности обучающихся:

- активные
- пассивные
- творческие

В зависимости от характера дидактических задач:

- методы приобретения ЗУН
- методы повторения
- методы закрепления
- методы контроля
- методы самостоятельной работы

Три основные группы методов обучения:

- методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности;
- методы стимулирования и мотивации учебной деятельности;
- методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности.

Приёмы:

- беседа
- дискуссии (круглые столы, дебаты, диспуты)
- игры
- ролевые игры (деловые)
- тренинги (системы упражнений на взаимодействие в группе)
- викторины
- системы последовательных заданий
- проекты
- демонстрация
- упражнение с объяснением и исправлением ошибок
- «делай как я»

Педагогические технологии:

- Технология личностно-ориентированного обучения.
- Технология индивидуализации обучения (адаптивная).
- Групповые педагогические технологии.
- Технология коллективной творческой деятельности .
- Технология исследовательского (проблемного) обучения.
- Игровые технологии.
- Здоровьесберегающие технологии.
- Информационно-компьютерные технологии.
- Технология развивающего обучения.
- Проектная технология.

10. Методическое обеспечение программы.

Учебные и методические пособия: научная, специальная, методическая литература (см. список литературы).

Дидактический раздаточный материал:

- раздаточные материалы;
- упражнения;
- задания и др.

Информационное обеспечение программы: аудио-, видео-, фото-,

интернет-источники.

11. Материально-техническое оснащение программы

Занятия проводятся в кабинете, соответствующем требованиям техники безопасности, пожарной безопасности, санитарным нормам.

Материалы и оборудование:

- Кабинет, оборудованный столами, стульями, общим освещением, классной доской для теоретических занятий
- Операционная система Windows –XP и выше;
- интерактивная доска или телевизор с большой диагональю;
- Проектор;
- IBM –совместимые компьютеры с выходом в Internet;
- Принтер;
- Сайт «www/code.org»;
- Интегрированная среда «ПервоЛого»;
- Среда программирования «Пиктомир»;
- Среда программирования Scratch

12. Список литературы

Для педагога:

1. Цветкова М.С., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», [Текст]: /сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ М.С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.
2. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие [Текст]: / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.

3. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов [Текст]: / Ю.В.Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
4. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.
5. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. – М.: Институт новых технологий, 2006. – 136 с.
6. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика: сборник проектов. [Текст]: – М.: Институт новых технологий, 1996. – 75 стр.
7. Базанова Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие к учебнику Информатика: [Текст]: задачник-практикум/ под ред. И.Г. Семакина. – Хабаровск, 2008.
8. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетрадь. / Л. Истомина. – М. : Слог-пресс-спорт, 1999. – 80 с.: ил.
9. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетрадь. / Л. Истомина. – М. : Слог-пресс-спорт, 1999. – 63 с.

Для обучающихся.

1. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: [Текст]: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В.Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
2. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. [Текст]: «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>
3. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.
4. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. [Текст]: М.: Институт новых технологий, 2006

Интернет-источники:

1. <http://dop.edu.ru/home> /9. Единый национальный портал дополнительного образования детей.

2. <http://mordovia.pfdo.ru/the-navigator/navigator>. Портал персонифицированного финансирования дополнительного образования Республики Мордовия. Навигатор в мире дополнительного образования.
3. <http://pedagog13.edurm.ru/> -ГБУ ДПО РМ «Центр непрерывного повышения профессионального мастерства педагогических работников – «Педагог 13.ру»
4. <https://mira.edurm.ru/> -Региональный центр выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи «Мира»
5. <https://kvantorium13.ru/> -Детский Технопарк «Кванториум» г.о. Саранск
6. <http://cdod.edurm.ru/> -Государственной бюджетной организацией дополнительного образования Республики Мордовия «Республиканский Центр дополнительного образования детей»

Приложение 1

Учебно-календарный график группы 1 года обучения

№	Дата проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1. Введение в программу (1 ч.)					
1.		Лекция	1	Вводное занятие: знакомство спланом работы объединения, режим моделей	Опрос детей, анализ работ
2. Интегрированная среда «ПервоЛого» (16 ч.)					
2.		Презентация, лекция	2	Интегрированная среда «ПервоЛого» Введение в ПервоЛого	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3.		Беседа, обсуждение	2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4.		Комбинированное занятие	2	Работа с рисунком и формами Черепашки	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
5.		Беседа, обсуждение	2	Объекты, управление объектами	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

6.		Комбинированное занятие	2	Взаимодействие объектов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7.		Лекция, презентация	2	Работа с текстом	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
8.		Лекция, презентация	2	Создание простейших альбомов.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
9.		Лекция, обсуждение	2	Творческий проект в ПервоЛого. Создание мультфильма	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
3.Среда программирования Пиктомир (16 ч.)					
10.		Презентация, лекция	2	Среда программирования Пиктомир. Роботы – исполнители команд	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
11.		Комбинированное занятие	2	Робот-Вертун. Программа управления Вертуном. «Знакомство с программой ПиктоМир»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
12.		Беседа, обсуждение	2	Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
13.		Презентация, лекция	2	«Линейная программа для Робота-Вертуна»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
14.		Комбинированное занятие	2	Повторители (циклы)	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
15.		Беседа, обсуждение	2	Программы с циклами. Игра «Робот – Садовник 2»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
16.		Презентация, лекция	2	«Составление программ для Робота - Вертуна с использованием повторителей»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
17.		Беседа, обсуждение	2	Подпрограммы.«Использование подпрограммы при написании букв». Составление программ различного уровня «сложности для Робота-вертуна»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
4.Визуальное программирование в Кодях (16 ч.)					
18.		Беседа, обсуждение	2	Визуальное программирование в Кодях. Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ

19.		Беседа, обсуждение	2	Последовательность. Лабиринт. Художник.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
20.		Презентация, лекция	2	Циклы. Лабиринт. Художник.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
21.		Комбинирован ное занятие	2	Пчела. Циклы.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
22.		Беседа, обсуждение	2	Отладка программы.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
23.		Презентация, лекция	2	Условные операторы.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
24.		Презентация, лекция	2	Двоичные браслеты.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
25.		Беседа, обсуждение	2	Лаборатория игр.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
5.Среда программирования Scratch (16 ч.)					
26.		Комбинирован ное занятие	2	Среда программирования Scratch	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
27.		Презентация, лекция, обсуждение	2	Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
28.		Презентация, лекция, обсуждение	2	Управление спрайтами.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
29.		Презентация, лекция	2	Понятие цикла. Команда	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
30.		Презентация, лекция, обсуждение	2	Спрайты меняют костюмы	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
31.		Презентация, лекция, обсуждение	2	Составные условия. Проекты	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
32.		Беседа, обсуждение	2	Переменные.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
33.		Комбинирован ное занятие	2	Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник». Создание игры «Угадай слово»	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
6.Создание проектов (6 ч.)					

34.		Лекция	2	Создание проектов. «Компьютерная игра».	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
35.		Презентация, лекция, обсуждение	2	WEB2.0.СообществоScratch. Регистрация на сайте.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
36.		Комбинирован ное занятие	2	Публикация проектов Scratch.	Наблюдение, опрос детей, анализ работ
7.Итоговое занятие (1 ч.)					
37.		Беседа, обсуждение	1	Итоговое занятие. Подведение итогов работыкружка за год.	Анализ работы

				фашистской блокады		
февраль						
Беседа «Есть такая профессия – Родину защищать!»	02.24	Квест-игра «День науки»		Мероприятие, посвященное Дню защитника Отечества	02.24	Мероприятие «Наши пернатые друзья»
март						
«Профессия моей мамы»	03.24	Мероприятие, посвященное Международному Дню борьбы с наркоманией	03.24	Мероприятие, посвящённое Международному женскому Дню.	03.24	Конкурс подслук и рисунков «Экология. Дети. Творчество»
апрель						
Мероприятие, посвященное Дню пожарной охраны	04.24	Игровая программа «Береги своё здоровье!»	04.24	Беседа «Необъятные просторы вселенной», посвященная Дню космонавтики.	04.24	Интерактивная игра «День Земли», акция по развешиванию скворечников
май						
Познавательная программа «Калейдоскоп профессий»		Подвижные игры на свежем воздухе	05.24	Урок Побед. Акция милосердия «Как живёшь ветеран?»	05.24	Экологический Квест «В содружестве с природой»

**Диагностический материал к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Юный программист»**

Тест на тему «Основные понятия Scratch»

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch. А) Скрипт
Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок
2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?
А) 20
Б) 15
В) 10
Г) 7
3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?
А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Код
4. Чему равна ширина сцены? А) 320 точек
Б) 480 точек
В) 260 точек
Г) Может меняться
5. Сколько костюмов может иметь спрайт? А) 1
Б) 2
В) Любое количество Г) Можно не более 7
6. Чему равна высота сцены? А) 320 точек
Б) 480 точек
В) 360 точек
Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют? А) Скрипт
Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок
8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены? А) Да
Б) Нет
В) Иногда можно
9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?
А) .sb2
Б) .exe
В) .psd
Г) .bmp
10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ... А) СКИ
Б) Алгоритм В) Скрипт
Г) Программа

Ответы на тест: 1. Б 2. В 3. А 4. Б 5. В 6. В 7. В 8. Б 9. А 10. А