

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ТОМСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА «ИСКОРКА» Г. ТОМСКА

Принята на заседании
методического совета
Протокол № 9
от « 02 » июня 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МАОУ ДО
ДДТ «Искорка» г.Томска
_____ Е.А. Беккер

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Scratch-программирование»

Технической направленности

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 8 - 12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Пекарская Анна Вячеславовна,
старший методист, педагог
дополнительного образования

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	3
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
Цель и задачи программы.....	11
Ожидаемые результаты.....	12
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	13
Учебный план на год.....	13
Учебно-тематический план 1 год обучения	14
Содержание	15
Результаты освоения 1 года обучения.....	20
МОНИТОРИНГ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ.....	21
Диагностические и оценочные материалы.....	21
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	24
Годовой календарный график	Error! Bookmark not defined.
МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска	Error! Bookmark not defined.
на 2023-2024 учебный год.....	Error! Bookmark not defined.
Материально-технические условия реализации программы	24
Методическое обеспечение реализации программы.....	24
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ И РАЗРАБОТКИ.....	26
Таблица мониторинга освоения знаний и умений	26
Таблица учета динамики формирования личностно-социальных и базовых или профессиональных компетенций.....	27
Технологическая карта итогового занятия.....	28
1 Часть Викторина – проверка теоретических знаний.....	31
2 часть. Проверка практических знаний.....	33
ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «SCRATCH-ПРОГРАММИРОВАНИЕ»	37
Ежегодный календарный план воспитательной работы МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска....	41
ЦИФРОВЫЕ СЛЕДЫ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ	45
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	46

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch-программирование»
Образовательная организация	Муниципальное автономное образовательное учреждение дополнительного образования Дом детского творчества “Искорка” г. Томска
Адрес образовательной организации	г. Томск, ул. Смирнова д. 7
ФИО, должность	Пекарская А.В., старший методист, педагог дополнительного образования
Адресат программы	1 год обучения - 8-12 лет
Категория обучающихся	Без ОВЗ
Цель программы	развитие интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся через освоение основ программирования.
Задачи программы	<i>Обучающие:</i> <ul style="list-style-type: none"> • познакомить со средой программирования Scratch; • познакомить с понятием алгоритм; • изучать основные алгоритмические конструкции; • учить навыкам самостоятельного составления словесных, графических, программных алгоритмов; • вырабатывать навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch. <i>Развивающие:</i> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение выбирать

	<p>наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;</p> <ul style="list-style-type: none"> • развивать умение объективно оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности для её решения; • развивать компетентности в области использования информационно-коммуникативных технологий; • развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес. <p><i>Воспитательные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • воспитывать умение самостоятельно планировать пути достижения поставленных целей; • обучать умению соотносить свою деятельность с планируемыми результатами; • обучать осуществлять контроль над своей деятельности в процессе достижения результата.
Направленность программы	Техническая
Срок реализации	1 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатика – один из важнейших компонентов образования, который формирует целостное мировоззрение системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков детей. В настоящий момент компьютерные технологии широко внедряются в образовательный процесс. Вследствие чего возникает потребность реализовывать для обучающихся дошкольного и младше школьного возраста начальный курс информатики.

Дополнительная общеобразовательная программа «Scratch-программирование» имеет техническую направленность и предполагает изучение программирования, как один из разделов курса информатики, в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch.

Scratch (Скретч) — это среда визуального программирования с графическим интерфейсом, которая была создана медиалабораторией Массачусетского технологического института, чтобы сделать программирование простым, понятным и интересным именно для детей. Продукт и среда открыты, бесплатны и доступны на сайте scratch.mit.edu. Как утверждают разработчики, Scratch помогает детям учиться думать творчески и критически, работать вместе — это базовые навыки для жизни в XXI в.

Программа «Scratch-программирование» разработана с учетом следующей нормативно-правовой документации:

1. Закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, с изм. И доп., вступ. В силу с 01.09.2024);
2. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Национальный проект «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. N 16) федеральный проект «Успех каждого ребенка»;

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительством Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (с изменениями от 15 мая 2023 года № 1230-р);
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р г. Москва "Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года";
6. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (с изменениями от 21 апреля 2023 года);
7. Приказ Министерство труда и социальной защиты российской федерации от 22 сентября 2021 года n 652н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
8. Распоряжение Администрации Томской области от 17.04.2023 № 258-ра «О реализации Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей в Томской области»;
9. Приказ Департамента общего образования Томской области от 24.02.2021 № 7 «Об утверждении ведомственной целевой программы Томской области «Обеспечение получения дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, создание условий для дополнительного образования детей, содействие развитию системы общего образования и дополнительного образования детей, в том числе кадрового потенциала»;
10. Распоряжение Департамента общего образования Томской области от 20.04.2023 № 603-р «О развитии в системе общего образования Томской области Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей Томской области с использованием механизмов, предусмотренных Федеральным законом от 13 июля 2020 года № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном)

социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;

11. Постановление Государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
12. Устав МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска (Утвержден 27.04.2022 г.);
13. Рабочая программа воспитания МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска»;
14. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска;
15. Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

Актуальность

Исходя из концепции развития дополнительного образования до 2030 года, одним из главных приоритетов обновления содержания и технологий по направленностям дополнительного образования детей является необходимость создания условий для вовлечения детей в освоение языков программирования и содействие формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

Программа «Scratch-программирование» разработана с учетом данных требований.

Новизна

Новизной программы можно считать обучение программированию детей младшего школьного возраста. Программа «Scratch-программирование» построена таким образом, что обучающийся, который до этого был простым пользователем игровых приложений или зрителем анимированных историй, при обучении может выступать в роли разработчика, режиссера, сценариста, оператора. Вследствие чего во время обучения, под руководством педагога, может создать свою собственную игру, анимированную историю.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы «Scratch-программирование» является комплексное изучение основ алгоритмизации, программирования, основ элементарной математики, детьми 8-12 лет, что является пропедевтикой общешкольной успеваемости.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch-программирование» адресована обучающимся младшего и среднего школьного возраста (8-12 лет).

Возрастные особенности

Характерная особенность детей возрастного периода 8 –12 лет – ярко выраженная эмоциональность восприятия. В первую очередь дети воспринимают те объекты, которые вызывают непосредственный эмоциональный отклик, эмоциональное отношение. Наглядное, яркое, живое воспринимается лучше, отчётливее. Более развита наглядно-образная память, чем словесно-логическая. Дети быстрее запоминают и прочнее сохраняют в памяти конкретные сведения, события, лица, предметы, факты, чем определения, описания, объяснения. Лучше запоминается всё яркое, вызывающее эмоциональный отклик. Младшие школьники, как правило, отличаются бодростью, жизнерадостностью. Они общительны, отзывчивы, доверчивы, справедливы. В ряде случаев дети обладают отрицательными формами поведения, к ним относятся, например, капризность, упрямство.

Возраст 10-11 лет имеет свои способствующие проявлению этих проблем: специфические черты, во-первых, возрастает ценность интимно-личностного общения, особенно со сверстниками; постепенно общение становится ведущей деятельностью детей; во-вторых, начинается бурное развитие рефлексии; анализ своего поведения, схожести с другими и отличий становится обычным делом для ребенка; в связи с этим появляются определённые барьеры в общении, стеснительность (которая может проявляться как в скованности, так и в демонстративности и грубости) приходит на смену былой непосредственности поведения; в третьих, острое противоречие между особой значимостью деятельности общения и новыми сложностями в ее осуществлении является основной причиной возникновения проблем.

Особенности мотивации 9-12-летнего ребенка отличаются своеобразием отношения к учебе и другим видам деятельности. В 3(4) классе, как и в первом, интересы обычно проявляются к наиболее легким предметам, но и они недостаточно глубоки. В это же время упрочивается связь мотивации достижения успеха с мотивацией избегания наказания, стремлением к более легким видам учебной работы.

Для развития мышления обучающихся при преподавании в первую очередь необходимы наглядность и разделение сложных понятий на отдельные составные части. Применение в обучении ребенка этого возраста игровых приемов все еще актуально и дает хорошие результаты. Постепенно формируется так называемый формально-логический тип мышления, основанный на рассуждениях, построении логических цепочек, представлении не явных, но возможных свойств предмета или явления, последствий того или иного поступка, а не только видимых характеристиках явления. Развитию формально-логического мышления способствует освоение ребенком сравнений, классификаций, способности к анализу и синтезу информации.

Форма обучения очная. В особых случаях возможно применение дистанционных технологий.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальные, групповые, работа в парах.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 1 год. Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения: 144 часов. Количество учебных часов в год: 144 часов.

Режим занятий. Занятия по представленной программе проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа, перерыв между занятиями 10 минут,

Цель и задачи программы

Цель: развитие интеллектуальных и познавательных способностей обучающихся через освоение основ программирования.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить со средой программирования Scratch;
- познакомить с понятием алгоритм;
- изучать основные алгоритмические конструкции;
- обучать навыкам самостоятельного составления словесных, графических, программных алгоритмов;
- вырабатывать навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch.

Развивающие:

- развивать умение выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- развивать умение объективно оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности для её решения;
- развивать компетентности в области использования информационно-коммуникативных технологий;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес.

Воспитательные:

- воспитывать умение самостоятельно планировать пути достижения поставленных целей;
- обучать умению соотносить свои деятельности с планируемыми результатами;
- обучать осуществлять контроль над своей деятельности в процессе достижения результата.

Ожидаемые результаты

К концу обучения дети будут знать:

- формы работы в среде программирования Scratch;
- что такое алгоритм;
- основные алгоритмические конструкции;

будут уметь:

- самостоятельно составлять словесные, графические и программные алгоритмы;
- разрабатывать интерактивные проекты в среде Scratch;
- выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- объективно оценивать правильность выполнения учебной задачи и собственные возможности для её решения;
- самостоятельно планировать пути достижения поставленных целей;
- соотносить свои деятельности с планируемыми результатами;
- осуществлять контроль над своей деятельности в процессе достижения результата.

Так же будут заложены основы социально ценных личностных и нравственных качеств и компетенций:

- компетентность в области использования информационно-коммуникативных технологий;
- внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план на год

№	Наименование раздела	Количество часов
1	Введение.	2
2	Знакомство со средой программирования.	16
3	Введение в программирование	60
4	Создание игровых и анимационных проектов	42
5	Разработка собственных проектов	20
6	Итоговое занятие	4
Итого		144

Учебно-тематический план 1 год обучения

№	Название разделов и тем	Теория	Практика	Количество часов	Формы аттестации (контроля) по разделам
1	Введение. ТБ. Введение. История Scratch. Знакомство с интерфейсом. Структура Scratch. Основные боки Scratch. Первый проект.	1	1	2	Входная диагностика, опрос
2. Знакомство со средой программирования Scratch					
2	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта. Движение спрайта, его костюмы. Изменение размера спрайтов. Знакомство с эффектами. Анимация.	6	10	16	Создание проекта
3. Введение в программирование					
3	Введение в программирование Знакомство с отрицательными числами. Основные определения (алгоритм, программа, команда, система команд исполнителя, исполнитель). Линейный алгоритм и его свойства. Графическая запись алгоритма. Алгоритм ветвления и его свойства. Графическая запись алгоритма. Условный блок. Клонирование Датчик случайных чисел. Координатная плоскость. Координаты x и y. Переменные. Списки. Дополнительные блоки	28	32	60	Создание проекта
4. Создание игровых и анимационных проектов					
4	Создание игровых и анимационных проектов.	0	42	42	Создание проекта
5. Создание собственного проекта					
5	Разработка собственного проекта. Разработка замысла. Создание проекта. Доработка проекта. Демонстрация, представление итоговой работы	2	18	20	Демонстрация, представление проекта.
6. Итоговые занятия					
6.1	Итоговое занятие за 1 полугодие	0	2	2	Викторина, ответы на вопросы. Олимпиада. Выполнение практического задания.
6.2	Итоговое занятие за 2 полугодие	0	2	2	Викторина, ответы

					на вопросы. Олимпиада. Выполнение практического задания.
Итого		37	107	144	

Содержание

1. Введение.

Теория: Техника безопасности. История Scratch. Знакомство с интерфейсом. Структура Scratch. Основные блоки Scratch.

Практика: Создание первого проекта.

2. Знакомство со средой программирования Scratch.

Теория: Понятие спрайта. Движение спрайта. Изменение размера спрайта.

Практика: Проект «Автомобиль с 5-ю скоростями».

2.2. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Знакомство с эффектами. Анимация.

Практика: Проект Эффекты. Проект простейшая анимация.

2.3. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Знакомство с эффектами. Цветовой эффект. Эффект рыбьего глаза. Эффект завихрения. Эффект укрупнение пикселей. Эффект мозаики. Эффект яркости. Эффект прозрачности.

2.4. Знакомство со средой Scratch.

Практика: Проект «Аквариум»

2.5. Знакомство со средой Scratch.

Практика: Проект «Пингвины»

2.6. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Блоки «Звуки»

Практика: Проект «Музыкальный плеер»

2.7. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Блоки «Перо»

Практика: Проект Графический редактор

2.8. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Создание «своих блоков»

Практика: Кот в лабиринте

3. Введение в программирование

3.1. Введение в программирование

Теория: Знакомство с отрицательными числами.

Практика: Работа со звуками. Проект «Волшебный единорог»

3.2. Введение в программирование

Теория: Знакомство с отрицательными числами.

3.3. Введение в программирование

Теория: Основные определения (алгоритм, программа, команда, система команд исполнителя, исполнитель).

Практика: Проект «Музыкальный плеер»

3.4. Введение в программирование

Теория: Линейный алгоритм и его свойства. Графическая запись алгоритма.

Практика: Проект «Геометрические узоры»

3.5. Введение в программирование

Теория: Линейный алгоритм и его свойства.

Практика: Проект «Пианино с мышкой»

3.6. Введение в программирование

Теория: Линейный алгоритм и его свойства.

Практика: Проект «Синтезатор»

3.7. Введение в программирование

Теория: Линейный алгоритм и его свойства.

Практика: Проекты «Создаем мелодии»

3.8. Введение в программирование

Теория: Линейный алгоритм и его свойства.

Практика: Проект «Путешествие Ф. Магеллана»

3.9. Введение в программирование

Теория: Циклический алгоритм и его свойства. Графическая запись алгоритма.

Практика: Проект «Печатаем узор», проект «Спинер»

3.10. Введение в программирование

Теория: Циклический алгоритм и его свойства.

Практика: Проект «Циклы и эффект цвета, эффект прозрачности, вращение», Проект «Бесконечный цикл», Проект «Автоматическая печать»

3.11. Введение в программирование

Теория: Алгоритм ветвления и его свойства. Графическая запись алгоритма.

Практика: Проект «Рисуем каракули», Проект «Рисуем красиво»

3.12. Введение в программирование

Теория: Алгоритм ветвления и его свойства. Условный блок.

Практика: Игра «Погоня», доработка игры

3.13. Введение в программирование

Практика: Мультфильм «Акула и рыбка»

3.14. Введение в программирование

Теория: Клонирование

Практика: Проект «Лабиринт с потайными ходами»

3.15. Введение в программирование

Теория: Датчик случайных чисел.

Практика: Проект «Разноцветный экран», Проект «Хаотичное движение»

3.16. Введение в программирование

Теория: Датчик случайных чисел.

Практика: Проект «Кошки-мышки», Проект «Вырастим цветник»

3.17. Введение в программирование

Теория: Координатная плоскость. Координаты x и y .

Практика: Рисование по координатам

3.18. Введение в программирование

Теория: Координатная плоскость.

Практика: Мультфильм «Пико и приведение»

3.19. Введение в программирование

Теория: Координатная плоскость.

Практика: Мультфильм «Лиса и заяц»

3.20. Введение в программирование

Теория: Координатная плоскость.

Практика: Мультфильм «Лягушка путешественница»

3.21. Введение в программирование

Теория: Переменные.

Практика: Игра «Кот-математик»

3.22. Введение в программирование

Теория: Переменные.

Практика: Игра «Отгадай число»

3.23. Введение в программирование

Теория: Списки.

Практика: Игра «Фабрика пончиков» со списками.

3.24. Введение в программирование

Теория: Списки.

Практика: Викторина со списками

3.25. Введение в программирование

Теория: Дополнительные блоки

Практика: Дополнительный блок «Видео»

3.26. Введение в программирование

Теория: Дополнительные блоки

Практика: Дополнительные блоки micro:bit

3.27. Введение в программирование

Теория: Дополнительные блоки

Практика: Дополнительные блоки «Текст»

3.28. Введение в программирование

Практика: Игра «Бильярд»

3.29. Введение в программирование

Практика: Игра «Бильярд»

4. Создание игровых и анимационных проектов.

Практика: Игра «Мышка норушка», Игра «Ведьма и волшебник», Игра «Конструктор гамбургеров», Проекты «Тренажёры», «Угадай координаты», Игра «Мухобойка», Игра «Одевалка», Игра «Космическая битва», Проект «Корабли ложатся на курс», Открытки к праздникам, Игра «Космический полет», Игра «Флеппи Берд», Игра «Нить Ариадны», Игра «Арбуз», Игра «Аркиноид», Игра «Викторина», Игра «Крестики-нолики», Игра «Автогонки», Игра «Фабрика пончиков»

5. Создание собственного проекта

Теория: Разработка замысла, написание сценария.

Практика: Создание проекта, демонстрация, представление готовой работы.

Результаты освоения 1 года обучения

Год обучения	Знает	Умеет	Компетентности	
			В личностно – социальном аспекте формируются	Базовые или профессиональные формируются:
1 год обучения	<ul style="list-style-type: none"> • знание среды Scratch; • знание основных программных блоков среды Scratch; • знает понятие алгоритм; • знает основные алгоритмические конструкции и знает понятие проект; • знает методы организации творческого процесса при проектировании программных продуктов в среде программирования Scratch. 	<ul style="list-style-type: none"> • умеет самостоятельно составлять словесные, графические и программные алгоритмы; • умеет планировать и создавать проекты в среде программирования Scratch; • умеет самостоятельно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных задач; • умение объективно оценивать правильность выполнения учебной задачи. 	<ul style="list-style-type: none"> • ответственное отношение к обучению; • умение демонстрировать результаты своей работы; • Умение объективно оценивать собственные возможности; • Умение осуществлять контроль над своей деятельностью в процессе достижения результата. 	<ul style="list-style-type: none"> • Навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch; • навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет; • Умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных. • Умение самостоятельно планировать пути достижения я целей; • Умение осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

МОНИТОРИНГ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Основными *видами* отслеживания результатов усвоения учебного материала являются:

- Входная диагностика проводится в начале учебного года, при которой определяется уровень подготовленности детей. Входная диагностика осуществляется в форме опроса, игровых ситуаций, тестовых заданий.
- Текущий контроль проводится на каждом занятии. В процессе его проведения выявляется степень усвоения нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления.
- Промежуточный контроль/аттестация проводится по окончании 1-го и 2-го полугодия на итоговых занятиях, в соответствии с Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля, успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся МАОУ ДО ДДТ «Искорка» г. Томска.

Цель промежуточного контроля/аттестации выявление степени освоения обучающимися программного материала.

Оценка результатов усвоения теоретических знаний и приобретения практических умений и навыков проходит по 3-х бальной системе: (высокий, средний и минимальный уровень) и заносится в таблицу (Приложение 1).

Диагностические и оценочные материалы

Критерии оценки знаний и умений

Высокий уровень ставится обучающемуся, если:

- Умеет самостоятельно выполнять практическое задание педагога;
- Знает терминологию, основные методы создания программ;
- Знает основные элементы программирования на языке Scratch;
- Умеет самостоятельно создавать и презентовать собственные проекты.

Средний уровень

- Умеет самостоятельно, с небольшой помощью педагога, выполнять практическое задание педагога;

- Знаком с терминологией и основными методами создания программ;
- Знаком с основными элементами программирования на языке Scratch;
- Умеет самостоятельно создавать и презентовать собственные проекты(минимальная помощь педагога).

Минимальный уровень

- Выполняет практическое задание по шаблону;
- Знаком с некоторыми элементами программирования на языке Scratch.

Критерии оценки формирования личностно-социальных и базовых компетенций

Высокий уровень ставится обучающемуся, если:

- Имеет ответственное отношение к обучению;
- Умеет демонстрировать результаты своей работы;
- Умеет объективно оценивать собственные возможности;
- Осуществляет контроль над своей деятельностью в процессе достижения результата;
- Имеет навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch;
- Имеет навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет;
- Умеет выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- Умеет самостоятельно планировать пути достижения целей;
- Умеет осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

Средний уровень

- Имеет ответственное отношение к обучению;
- Умеет объективно оценивать собственные возможности;
- Осуществляет контроль над своей деятельностью в процессе достижения результата;

- Имеет навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch;
- Имеет навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет;
- Умеет выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- Умеет самостоятельно планировать пути достижения я целей.

Минимальный уровень

- Имеет ответственное отношение к обучению;
- Имеет навыки разработки интерактивных проектов в среде Scratch;
- Имеет навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет;
- Умеет выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных.

Формы фиксации результатов

Результаты, полученные в процессе промежуточного контроля/аттестации заносятся в таблицы мониторинга, фото, видео материалы с занятий, конкурсов, итоговые таблицы викторин и олимпиады сохраняются в папке достижений на Google-диске.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Годовой календарный учебный график

<https://disk.yandex.ru/d/zR6ZVBiQSh4ezA>

Материально-технические условия реализации программы

Занятия проводятся в учебном кабинете, оснащённом необходимой мебелью и отвечающего требованиям санитарных правил и норм.

Кабинет должен быть оборудован компьютером, проектором с экраном или демонстрационной доской.

Методическое обеспечение реализации программы

Методические материалы включают в себя: разработки занятий, методические пособия по темам, демонстрационный материал.

Дидактический материал

- раздаточный материал (карточки, цветные карандаши, цветная бумага, счетный материал, дидактические игры и пособия);
- игрушки (тематические, пальчиковые, наборы атрибутики);
- библиотека стихотворений и сказок на английском языке.

Атрибуты: костюмы и аксессуары для постановочных игр

Информационное обеспечение: картотека аудио и видео материалов; мультимедийные презентации, программное обеспечение, подключение к сети Интернет.

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие *методы обучения:*

- игровой;
- метод устного опережения;
- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация);
- практический;

- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления)

Кадровое обеспечение

Занятие проводит педагог, имеющий специальное образование.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ И РАЗРАБОТКИ

Таблица мониторинга освоения знаний и умений

Учебный год _____

Объединение _____

№ группы, год обучения _____

Педагог _____

Ф. И ребенка	Умение выполнять практические задания		Знание специальной терминологии		Основные элементы программирования в среде Scratch		Создание и презентация собственных проектов	
	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль

Таблица учета динамики формирования личностно-социальных и базовых или профессиональных компетенций

Учебный год _____

Объединение _____

№ группы, год обучения _____

Педагог _____

ФИ обучающегося	Личностно-социальные компетенции												Базовые или профессиональные компетенции														
	Ответственное отношение к обучению			Умение демонстрировать результаты своей работы			Умение объективно оценивать собственные возможности			Осуществление контроля над своей деятельностью в процессе достижения			Навыки разработки проекта в интерактивной среде Scratch			Навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с ПК			Умение выбирать способ представления данных			Умение самостоятельно планировать пути достижения целей			Умение осознано выбирать наиболее эффективные способы решения задач		
	В	С	М	В	С	М	В	С	М	В	С	М	В	С	М	В	С	М	В	С	М	В	С	М			
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
10																											
11																											
12																											
13																											
14																											
15																											

Вывод: _____

Примечания:

1. – на начало учебного года
2. – на конец учебного года

Технологическая карта итогового занятия

УМК (программа): Дополнительная общеобразовательная программа «Scratch- программирование».

Группа, возраст: 2 группа, 8-11 лет.

Тема занятия: «**Всё что я знаю о Scratch**».

Цель занятия: выявление уровня освоения учебного материала за 2 полугодие 2022-2023 учебного года.

Задачи:

Обучающие:

- проверить сформированность теоретических знаний о работе в среде программирования Scratch 3;
- проверить практические навыки работы в среде Scratch 3;

Развивающие:

- развивать устойчивый интерес к программированию;
- развивать логическое мышление;
- развивать умение работать по алгоритму;
- развивать умение составлять алгоритм работы самостоятельно;

Воспитательные:

- воспитывать умение работать в команде;
- воспитывать ответственное отношение к собственной работе и работе окружающих.

Методы работы и приемы:

- наглядный (презентационный материал);
- словесный (объяснение).

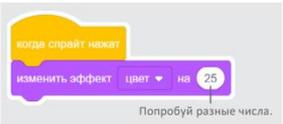
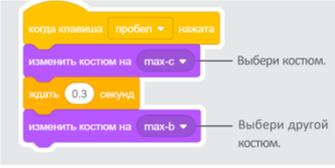
Оборудование: ноутбуки 6 шт, компьютерная мышь 6 шт, проектор, презентация.

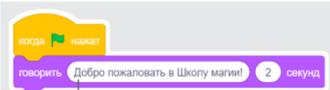
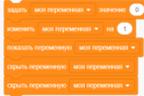
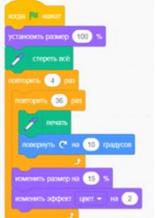
Наглядно-иллюстративный материал: презентация.

Этапы (занятия)	Действия педагога	Действие обучающегося
I. Организационный момент Подготовка к занятию	Организует начало занятия, активизирует внимание, настраивает детей на учебную деятельность	Занимают рабочие места Демонстрируют готовность к занятию
II. Основной этап - определение уровня освоения теоретических знаний - определение уровня практических умений	Озвучивает тему и цель занятия. Уточняет понимание обучающимися поставленной цели Тема занятия: « Всё что я знаю о Scratch » Цель занятия: выявление уровня освоения учебного материала за 1 полугодие 2022-2023 учебного года.	Принятие цели учебной деятельности. Понимание содержания предстоящей работы. Обсуждение темы занятия; Обсуждение цели.
	Начинает игру по проверке теоретических знаний, с помощью презентации, которая сделана как игра «Своя игра». Озвучивает правила.	Задают вопросы по правилам игры. Отвечают на вопросы.
	Дает задание, выполнить практическую работу в среде Scratch, на выбор предлагается сделать следующие проекты: 1. Проект «Музыкальная открытка» 2. Проект «Цветочная поляна» 3. Проект «Дискотека»	Выполняют практическое задание.
VI. Подведение итогов занятия Анализ и оценка успешности достижения поставленной цели	Подведение итогов работы Мобилизация детей на самооценку.	На доске написаны блоки, которые необходимо было использовать, обучающиеся рассказывают как и где они их применили. На экране презентации смайлики

<ul style="list-style-type: none">- оценивание результатов работы- рефлексия		расположенные по шкале от грустного до веселого, обучающиеся выбирают тот смайлик, который по их мнению отражает понравилось или нет им занятие.
---	--	--

1. Часть Викторина – проверка теоретических знаний

Слайд	Правильный ответ	Комментарии
<p>«Движение» за 10</p> <p>ВОПРОС: Чем отличаются блоки:</p> 	Данные блоки практически ничем не отличаются, и тот и другой блок отвечает за перемещение по прямой	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 10 баллов.
<p>«Движение» за 20</p> <p>ВОПРОС: Какой блок используется, чтобы Спрайт при касании края Сцены отталкивался?</p>	Используется блок «Если касается края, оттолкнуться»	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 20 баллов.
<p>«Движение» за 50</p> <p>ВОПРОС: Какой блок нужно использовать, чтобы Спрайт принял следующее положение?</p> 	Нужно использовать блок «Повернуться на 15 градусов»	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 50 баллов.
<p>«Движение» за 100</p> <p>ВОПРОС: Что будет делать Спрайт, если ему составить вот такой скрипт:</p> 	Идти, при касании края отталкиваться и идти дальше.	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 100 баллов.
<p>ВОПРОС: Что будет?</p> 	Поменяется цвет спрайта	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 10 баллов.
<p>ВОПРОС:</p> 	Увеличиться размер, а потом уменьшиться, и вернется в нормальной.	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 20 баллов.
	После нажатия клавиши «пробел» костюм будет меняться с временным промежутком 0.3 секунды.	За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 50 баллов.
Используя приложение Scratch создайте на сцене следующее:	---	Обучающимся дается время на выполнение данного задания на ноутбуках За правильное выполнение этого задания

		<p>обучающиеся получают 100 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: За что отвечает следующий блок?</p> 	<p>Будет повторять 10 раз, то что находится внутри блока.</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 10 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: Что будет происходить?</p> 	<p>После достижения счета = 50 будет меняться фон.</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 20 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: Что произойдет?</p> 	<p>Персонаж скажет фразу: «Добро пожаловать в Школу магии!»</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 50 баллов.</p>
<p>Что будет происходить на экране?</p> 	<p>На экране у персонажей будет показан последовательный диалог.</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 100 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: Как называются эти блоки?</p> 	<p>Это боки «Переменные»</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 10 баллов.</p>
<p>ВОПРОС:</p> 	<p>У персонажа (Спрайта) последовательно будут меняться костюмы!</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 20 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: В каких блоках можно найти этот?</p> 	<p>Дополнительные блоки – Блоки «Перо»</p>	<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 50 баллов.</p>
<p>ВОПРОС: Опиши, что будет происходить?</p> 		<p>За правильный ответ на этот вопрос обучающийся получает 100 баллов.</p>

2 часть. Проверка практических знаний.

Проверка теоретических знаний проходит с использованием набора карточек «Scratch 3 на карточках». Обучающимся дается для выполнения практической части на выбор 3 проекта:

1. Музыкальная открытка
2. Цветочная поляна
3. Дискотека.

1 Проект «Музыкальная открытка»

1. Сделать заливку цветом;
2. Добавить спрайты букв;
3. Выбрать поздравительную мелодию;
4. Запрограммировать перемещение букв по своей оси;
5. При наведении указателя мыши на буквы, начинает звучать мелодия.

2 Проект «Цветочная поляна»

1. Нарисовать цветок в растровом редакторе;
2. Сменить фон;
3. Напечатать 100 раз нарисованный цветок;
4. Применить к цветам эффект «Цвет»;
5. Запрограммировать автоматическую смену размера спрайтов.

3 Проект «Дискотека»

1. Сменить фон, на сцену освещенную прожекторами и выбрать спрайт танцора хип-хопа;
2. Запрограммировать смену костюмов у танцора;
3. Зациклить смену костюма у танцора;
4. Добавить в проект музыку;
5. Запрограммировать ритмичную смену цвета сцены.

Технологическая карта занятия итогового занятия в творческом объединении «Scratch-программирование» технической направленности

Цель занятия: выявление уровня освоения учебного материала за 2023-2024 учебный год.

Задачи:

- проверить сформированность теоретических и практических знаний о работе в среде программирования Scratch;
- развивать устойчивый интерес к программированию;
- развивать логическое мышление;
- развивать умение самостоятельно составлять алгоритм на языке программирования Scratch.

Этапы занятия	Действия педагога	Действия обучающихся
1. Организационный этап	Организует начало занятия, активизирует внимание обучающихся на учебную деятельность	Занимают рабочие места, демонстрируют готовность к занятию.
2. Основной этап	Озвучивает тему и цель занятия. Уточняет понимание обучающимися поставленной цели	
	Проверка теоретических знаний освоенных за учебный год по средством разработанной викторины в сервисе WorldWoll	Отвечают на теоретические вопросы
	Проверка практических знаний с использованием Метода фокальных объектов: Педагог озвучивает этапы работы и дает задание	
	Теоретической основой МФО является алгоритм из 6 шагов, выполняемых последовательно. Это: - Шаг 1. Выбираем фокальный объект – то, что мы хотим усовершенствовать. - Шаг 2. Выбираем случайные объекты (3-5 понятий, из энциклопедии, книги, газеты, обязательно существительные, разной тематики, отличной от исходного объекта). - Шаг 3. Записываем свойства случайных объектов. - Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту. - Шаг 5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций. - Шаг 6. Оцениваем с точки зрения эффективности, интересности и жизнеспособности полученные	

	решения.	
	<p>Этап 1. Выбираем фокальный объект – то, что мы хотим усовершенствовать.</p> <p>Педагог предлагает обучающимся войти в свои аккаунты в среде Scratch, открыть новый проект.</p> <p>Это фокальный объект, который мы будем усовершенствовать.</p>	Заходят в аккаунты, открывают новый проект.
	<p>Шаг 2. Выбираем случайные объекты (3-5 понятий, из энциклопедии, книги, газеты, обязательно существительные, разной тематики, отличной от исходного объекта).</p> <p>Педагог предлагает выбрать каждому обучающемуся их самый любимый проект, который они создавали в течении года.</p>	Выбирают проект.
	<p>Шаг 3. Записываем свойства случайных объектов.</p> <p>Педагог предлагает рассказать почему обучающиеся выбрали именно этот проект и что в данном проекте выполняют спрайты.</p> <p>Педагог записывает информацию на доске.</p>	Озвучивают причину, по которой они выбрали его. Рассказывают, что делают спрайты.
	<p>Шаг 4. Найденные свойства присоединяем к исходному объекту.</p> <p>Педагог совместно с детьми добавляет выбирают из предложенных вариантов, те элементы которые обучающиеся будут добавлять в новый проект.</p>	Выбирают элементы, которые будут добавлять в новый проект.
	<p>Шаг 5. Полученные варианты развиваем путём ассоциаций.</p> <p>Педагог предлагает доработать предложенные элементы.</p>	Дорабатывают и предлагают еще новые идеи.
	<p>Шаг 6. Оцениваем с точки зрения эффективности, интересности и жизнеспособности полученные решения.</p> <p>Педагог совместно с обучающимися оценивают проделанную работу.</p> <p>Спрашивает все ли элементы знакомы.</p> <p>Педагог предлагает разработать новый проект используя выбранные элементы.</p>	Оценивают проделанную работу. Отвечают на вопросы. Создают новый проект.
3 Подведение итогов занятия	<p>Педагог проводит рефлексию методом «Химс»</p> <p>Предлагает ответить на вопросы:</p>	Отвечают на вопросы педагога.

	<ul style="list-style-type: none">• Хорошо...• Интересно...• Мешало...• Возьму с собой... <p>Каждый участник должен откровенно ответить на вопросы, включая вопросы о своём самочувствии, которое тоже влияет на продуктивность работы на занятии.</p>	
--	---	--

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «SCRATCH- ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Преобразования, происходящие во всех сферах современного российского общества, затронули и систему образования, стратегической целью которой является создание оптимальных условий и возможностей для полноценного развития личности ребенка, проявления его индивидуальности. Важную роль в реализации данной целевой установки должны сыграть организации дополнительного образования, обладающие существенным воспитательным потенциалом и благоприятными условиями для поддержки творческих устремлений детей и взрослых в самопознании, самоопределении, самореализации и самоутверждении. Дополнительное образование детей — сфера педагогически целесообразной занятости детей в их свободное время.

В доме детского творчества «Искорка», реализуется рабочая программа воспитания, которая базируется на единстве учебной и воспитательной деятельности.

В нее входят следующие воспитательные компоненты:

- гражданско-патриотическое воспитание — формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в Российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры, воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности;
- духовно-нравственное воспитание — воспитание на основе духовнонравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных

ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;

– экологическое воспитание — формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей, навыков охраны, защиты, восстановления природы, окружающей среды;

– формирование культуры здорового образа жизни — развитие физических способностей с учётом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

– волонтерство (добровольчество) – приобщение к безвозмездной и добровольной деятельности по выполнению общественно-полезных или общественных дел в рамках акций, помощи социально-незащищённым слоям населения;

– социокультурное воспитание – целенаправленное создание условий для развития эстетических, коммуникативных, организаторских и иных социальных способностей и усвоения норм и ценностей общества, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

– медиа-культурное воспитание – формирование опыта восприятия, производства и трансляции информации, пропагандирующей принципы межкультурного сотрудничества, культурного взаимообогащения, духовного и культурного единства общества;

– правовое воспитание - приобщение к знаниям о государстве и праве, законности, правах и свободах личности, выработка устойчивой ориентации на законопослушное поведение.

Практическая реализация цели и задач воспитания осуществляется в рамках направлений воспитательной работы учреждения.

№ п/п	Направления оспитания	Содержание	Ожидаемый результат
------------------	----------------------------------	-------------------	--------------------------------

1	Гражданско-патриотическое	<p>Проекты; Месячник гражданско - патриотического воспитания, посвящённый Дню Победы; Акция к 9 мая “Поздравление с уважением”; Цикл мероприятий, посвящённых Дню Города; Проведение бесед и мероприятий, посвящённых государственным праздникам, юбилейным и памятным датам.</p>	<p>Развитие существующих и создание новых форм деятельности по гражданско-патриотическому воспитанию; Развитие социального партнёрства.</p>
2	Духовно-нравственное	<p>Социальные акции “Поздравление с уважением”, «Рукавичка»; Цикл мероприятий, посвящённых календарным народно - обрядовым праздникам “Рождество”, “Масленица” и другие; Городской конкурс “Пасха своими руками”</p>	<p>Формирование системы традиций МАОУ ДО ДДТ “Искорка” г. Томска</p>
3	Экологическое	<p>Городская программа воспитания и дополнительного образования “Экологический экспресс”; Система конкурсных мероприятий “Щедрый урожай”, “Альтернативная АРТ-ель”, “Флора - дизайн”; Благотворительные экологические акции по сбору вторичного сырья, помощи организациям в содержании бездомных животных</p>	<p>Формирование экологической культуры выпускников Развитие социального партнёрства</p>
4	Формирование культуры здорового образа жизни	<p>Спортивные мероприятия; Система здоровьесберегающих технологий, применяемых во время занятий; Проведение бесед о вреде ПАВ, наркотических веществ, алкоголя, курения и т.п.</p>	<p>Формирование потребности в ЗОЖ у обучающихся</p>

5	Волонтерство (добровольчество)	Проекты; Деятельность в рамках объединения “Школа вожатых”; Акции и др. мероприятия.	Привлечение подростков и старшеклассников Развитие социального партнерства
6	Социокультурное	Культурно-массовые мероприятия для обучающихся, родителей, населения; Акции и др. мероприятия.	Привлечение потенциальных обучающихся; Формирование имиджа учреждения в окружающем социуме.
7	Медиа-культурное	Мероприятия направленные на безопасное использование Сети Интернет;	Формирование медиаграмотности у обучающихся.
8	Правовое	Мероприятия направленные на укрепление знаний обучающихся о своих правах; Правовой лекторий, Информационные мероприятия	Повышение правовой грамотности обучающихся

**Ежегодный календарный план воспитательной работы МАОУ ДО ДТТ
«Искорка» г. Томска**

ДТТ «Искорка» Сентябрь			
1	День открытых дверей «В гостях у Искорки»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Игровая развлекательная программа «Зажигаем с Искринкой»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
3	Благотворительная акция помощи сообществу зоозащиты животных «Алекс»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Информационная программа по ПДД «Я и улица»	Правовое (П)	Всевозраста
5	Информационная программа «День солидарности в борьбе с терроризмом»	Гражданско - патриотическое (ГП)	Всевозраста
6	Дниоткрытыхдверей	Социокультурное (СК)	Младший, Средний возраст
7	Игровая программа «Чистый воздух для голубого неба»	Здоровыйобразжизни (ЗОЖ)	Всевозраста
8	Виртуальная выставка рисунков «Для милых бабушек и дедушек»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
9	Концертная программа «Душою молоды всегда»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
10	Изготовление открыток к Дню пожилого человека	Социокультурное (СК)	Всевозраста
Октябрь			
1	Информационно - развлекательная программа «Что такое осень»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Международный день музыки. Игра «Пошазамим».	Социокультурное (СК)	Всевозраста
3	Всемирный день животных. «Своя игра»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Ролик-опрос в честь дня учителя «Какой твой педагог?»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
5	Квест- игра «День безумного шляпника» (по мотивам «Алиса в стране чудес»)	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	Интеллектуальноешоу «Детскаяинтуиция»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Познавательнo- игровая программа «Осенний листик»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Огонёк «У страха глаза велики»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
9	Игровая программа «И страшно, и смешно»	Социокультурное (СК)	Средний возраст
Ноябрь			
1	День рассматривания старых фотографий. Угадай кто?	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Информационная программа к дню энергосбережения «Новый век - новые технологии»	Правовое (П)	Всевозраста
3	Акция по сбору помощи животным для приюта «Док Хаус»	Волонтёрство (В)	Всевозраста
4	Развлекательнаяпрограмма «Мывместе»	Социокультурное (СК)	Всевозраста

5	Мастер-класс «Акварельные капли»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	День просмотра чёрно-белого фильма. Кинопоказ	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
7	Квест «Безопасное путешествие по интернету»	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
8	Информационно познавательная программа «Мои права»	Правовое (П)	Всевозраста
9	Игровые и познавательные программы по ПДД	Правовое (П)	Всевозраста
10	Подготовка к новогодним утренникам и праздникам	Социокультурное (СК)	Всевозраста
Декабрь			
1	Игровая программа «Блистают знаки зодиака»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Игровая программа «Я хочу быть волонтером»	Волонтерство (В)	Всевозраста
3	Игра «Построй небоскреб»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Международный день бардовской песни. Спевка	Социокультурное (СК)	Всевозраста
5	Мастер-класс «Упакуй подарок с Искоркой»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	Мастер-класс по созданию открытки «Я создаю сам»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Кинопоказ. «Новогоднее настроение»	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
8	День нанизывания бисера. Мастер-класс	Социокультурное (СК)	Средний возраст
9	Новогодние праздники, утренники для обучающихся кружков, студий, объединений «Новогодняя кутерьма»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
10	Мероприятия по ПДД и пожарной безопасности	Правовое (П)	Всевозраста
Январь			
1	Посиделки «Пришло Рождество, начинаем торжество»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Всемирный день снега. Рисунки на снегу	Социокультурное (СК)	Всевозраста
3	Игровая программа «Cheeeeese»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Познавательно - игровая программа «День заповедников и национальных парков России»	Экологическое (Э)	Всевозраста
5	Мастер-класс «Легогород»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	Онлайн мастер-класс «Техника граттаж»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Развлекательная онлайн программа «О чем говорят дети»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Конкурс «Необычный зимний Томск в объективе»	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
9	Познавательные и информационные программы по ПДД	Правовое (П)	Всевозраста
Февраль			
1	Музыкально - игровая программа «Праздник мыслей»	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
2	Поэтический вечер - онлайн «Пушкин устами младенца»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
3	Информационная программа «Зимние виды спорта»	Социокультурное (СК)	Всевозраста

4	Развлекательная программа «День сердечек»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
5	Викторина «Родной язык»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	День, когда всё понятно без слов. Мастер – класс по жестовому языку	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Акция по сбору батареек «Батарейки для канарейки»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Информационная программа «ТОП рецептов блинов на Масленицу»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
9	Игровые программы «Весну встречаем, всех на праздник созываем»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
Март			
1	День поэзии. Конкурс «Стихи про Искорку»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	День рождения микрофона. Караоке «Голоса Искорки»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
3	Развлекательное видео «Сонное царство»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Видео соц. опрос «Что делает тебя счастливым?»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
5	День тетра. Информационная программа «Этикет в театре»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	Игровая программа «Моментальная сказка»	Социокультурное (СК)	
7	Акция «Выключи свет»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Онлайн- экскурсия «Топ мест отдыха в Томске»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
9	Мастер-класс «Рисуем для мамы»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
10	Концерт для мам «Милой маме»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
11	Познавательные и информационные программы по ПДД	Правовое (П)	Всевозраста
Апрель			
1	Информационная программа «День экологических знаний»	Экологическое (Э)	Всевозраста
2	Оздоровительно-развлекательная программа «Путешествие в страну здоровья»	Здоровый образ жизни (ЗОЖ)	Всевозраста
3	Информационная программа «Российская анимация: путь от советской легенды к мультфильмам нового поколения»	Медиа - культурное (МК)	Всевозраста
4	Игровая программа «Мы в Рок-н-ролле»	Социокультурное (СК)	Средний возраст
5	Познавательно – игровая программа по ПДД «Светофор»	Правовое (П)	Всевозраста
6	Игровая программа «Оранжевая вечеринка»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Игровая программа «День карамели с Карамелькой»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Информационно – игровая программа к международному дню культуры	Социокультурное (СК)	Всевозраста
Май			
1	Игровая программа «Торжественно клянусь, что замышляю только шалость»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
2	Информационная программа «Наши пернатые друзья»	Экологическое (Э)	Младший возраст
3	Информационная программа «День славянской письменности и культуры»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
4	Мастер –класс «Одуванчик»	Социокультурное (СК)	Всевозраста

5	«Thinkpinkday –Думай творчески!»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
6	Игровая программа «Добби свободен – найди носок»	Социокультурное (СК)	Всевозраста
7	Подготовка и проведение выпускных для обучающихся	Социокультурное (СК)	Всевозраста
8	Мастер-класс «ПобедныйМай»	Патриотическое (П)	Всевозраста
9	Праздничное мероприятие в мкр. АРЗ «Нам в мире жить и вечно помнить»	Патриотическое (П)	Всевозраста

ЦИФРОВЫЕ СЛЕДЫ РЕАЛИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1. <https://tomsk.pfdo.ru/app/program-view/868359/>
2. https://vk.com/wall-151965742_2459
3. https://vk.com/ddt_iskorka?w=wall-151965742_2153

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Программирование для детей на языке Scratch. Преводчик: Банкрашков А.
2. Бриггс, Джейсон Python для детей. Самоучитель по программированию/ Джейсон Бриггс ; пер. с англ. Станислава Ломакина ; [науч. Ред. Д. Абрамова]. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 320 с.
3. О.Н. Буртаева Программирование в Scratch.
4. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch 2.
5. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch 2. Часть 2.
6. Денис Голиков: Scratch 3 для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2021. – 168 с.
7. Денис Голиков: 42 проекта на Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2022. – 184 с.
8. Дубовик Е.В., Русин Г.С., Иркова Ю.А. Привет, Scratch! Моя первая книга по программированию.
9. Мажед Маржи: Scratch для детей. Самоучитель по программированию.
10. Scratch 3.0: творческие проекты на вырост : рабочая тетрадь для 7-8 классов / Ю.В. Пашковская ; под ред. В.В. Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 184 с.
11. Эл Свейгарт: Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch!
12. Программирование для детей на языке Scratch. Преводчик: Банкрашков А.
13. Свейгарт, Эл Учим Python, делая крутые игры / Эл Свейгарт ; [пер. с англ. М.А. Райтмана]. – Москва : Эксмо, 2018 – 416 с. – Мировой компьютерный бестселлер.
14. Трофимов П.А.: Игры в Scratch для детей. – М.: ДИК Пресс, 2019. – 182 с.

Карточка учета динамики личностного роста обучающихся

Учебный год **2024-2025**

Объединение **Scratch-программирование**

№ группы, год обучения **1, 2 группа, 1 г.о.**

Педагог **Пекарская А.В.**

	ФИ обучающегося	Организационно-волевые качества						Ориентационные качества				Поведенческие качества				Личностные достижения				Результат		
		Терпение		Воля		Самоконтроль		Самооценка		Интерес		Конфликтность		Тип сотрудничества		1		2				
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2							1
1	Ахмадеева Ангелина																					
2	Бахилина Анастасия																					
3	Бердников Дмитрий																					
4	Горбунов Артем																					
5	Казанцев Павел																					
6	Коровина Ксения																					
7	Кузьмина Арина																					
8	Кулинич Александра																					
9	Мадаминов Юсуф																					
10	Матюнин Артем																					
11	Попов Артем																					
12	Урба Тимофей																					
13	Чумакова Вероника																					

	Выявлено слабо
	Выявлено на среднем уровне
	Активно проявлено

Ведомость учета результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе
(в баллах, соответствующих степени выраженности измеряемого качества)

Учебный год **2024-2025**

Объединение **Scratch-программирование**

№ группы, год обучения **1, 2 группа, 1 г.о.**

Педагог **Пекарская А.В.**

Ф. И ребенка	Умение выполнять практические задания		Знание специальной терминологии		Основные элементы программирования в среде Scratch		Создание и презентация собственных проектов	
	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль	Промежуточный контроль	Итоговый контроль
Ахмадеева Ангелина								
Бахилина Анастасия								
Бердников Дмитрий								
Горбунов Артем								
Казанцев Павел								
Коровина Ксения								
Кузьмина Арина								
Кулинич Александра								
Мадаминов Юсуф								
Матюнин Артем								
Попов Артем								
Урба Тимофей								
Чумакова Вероника								

	Выявлено слабо
	Выявлено на среднем уровне
	Активно проявлено

