

Министерство образования и науки Мурманской области
Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Мурманской области «Центр образования «Лапландия»

ПРИНЯТА
методическим советом
Протокол
от 14.06.2023 № 129
Председатель А.Ю. Решетова

УТВЕРЖДЕНА
Приказом
ГАНОУ МО «ЦО «Лапландия»
от 14.06.2023 № 245
Директор С.В. Кулаков



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

**«Информационные технологии.
Введение в программирование на языке Scratch. Линия 0»**

Возраст учащихся: **10-12 лет**
Срок реализации программы: **1 год**

Авторы-составители:
Рзаев Роман Александрович,
Огарков Роман Николаевич,
педагоги дополнительного образования

Мурманск
2023

I. Пояснительная записка

1.1 Область применения программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в программирование на языке Scratch. Линия 0» (далее Программа) предполагает создание интерактивного образовательного пространства для погружения учащихся в научную и инженерную культуру, базируется на принципах инновационности, научности и доступности. Программа может применяться в учреждениях дополнительного образования при наличии материально-технического обеспечения, педагогических кадров и соблюдении санитарных норм.

Направленность программы: техническая.

1.2. Нормативно-правовая база разработки и реализации программы

Программа разработана в соответствии с нормативными правовыми актами и государственными программными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утвержденная Указом Президента РФ от 01.12.2016 № 642;
- Постановление Правительства РФ от 18.04.2016 № 317 «О реализации Национальной технологической инициативы» в редакции от 01.07.2021;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы

и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

1.3. Актуальность программы

Актуальность и новизна программы дополнительного образования обусловлена тем, что у детей практически любого возраста отмечается повышенный интерес к компьютерным играм и ко всему, что с ними связано. В рамках представленной программы предлагается использовать существующий интерес к игровым приложениям со стороны учащихся для того, чтобы постепенно сместить акцент с простого потребления игровых приложений на групповую, командную или самостоятельную разработку подобного рода программных продуктов. Новизна программы заключается в интегрировании содержания, методов обучения и образовательной среды, обеспечивающие расширенные возможности детей и молодежи в получении знания из различных областей науки и техники в интерактивной форме: «исследовать – действовать – знать – уметь».

Отличительной особенностью программы является то, что она основана на проектной деятельности и кейс-технологиях. Во время занятий перед учащимися ставятся ситуационные задачи из жизни, которые они совместно решают, проходя через основные этапы жизненного цикла программного продукта.

Программа преимущественно ориентирована на решение технологических задач, в том числе с участием промышленных предприятий, для проектной деятельности детей, обучающихся в Технопарке. Основные требования к образовательной программе Кванториума: интерактивность, проектный подход, работа в команде.

Разработка и реализация программы осуществляется с учетом следующих базовых принципов: интерес, инновационность, доступность и демократичность, качество, научность.

1.4. Цель программы

Цель программы - освоение hard и soft компетенций учащимися в области информационных технологий и программирования посредством использования кейс-технологий.

1.5 Задачи программы

Обучающие:

- познакомить с общими идеями создания игровых приложений;
- сформировать представление о средствах разработки;
- познакомить с одной из сред разработки игровых приложений;

- научить создавать простейшие компьютерные игры;
- привить навыки проектной деятельности.

Развивающие:

- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать развитию алгоритмического мышления;
- способствовать формированию интереса к техническим знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

1.6. Адресат программы: программа предназначена для учащихся в возрасте 10-12 лет.

1.7. Форма реализации программы: очные занятия.

1.8. Уровень программы: стартовый.

1.9. Срок реализации программы: 1 год. Объем программы составляет 90 часов (72 - информационные технологии, 18 - шахматы).

1.10. Форма организации занятий: индивидуальная, групповая.

1.11. Режим занятий:

Информационные технологии: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Модуль шахматы: 18 часов в течении учебного года.

Режим занятий соответствует санитарно-эпидемиологическим требованиям к учреждениям дополнительного образования детей.

1.12. Виды учебных занятий: лекция, практические работы, дискуссия, самостоятельная работа.

Количество учащихся в группе: 10-12 человек.

1.13. Ожидаемые результаты обучения

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку учителя и сверстников;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе ее оценки и учета характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;

- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с преподавателем и сверстниками: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;
- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;

- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты:

В результате освоения программы учащиеся должны

Знать:

- виды основных компьютерных игр;
- основы визуального языка программирования Scratch;
- основные алгоритмические конструкции;
- принципы ввода и вывода данных;
- принципы управление внутриигровыми объектами;
- некоторые принципы разработки игровых программ.

Уметь:

- анализировать игровые приложения;
- проектировать простые игровые приложения;
- разрабатывать простые игровые приложения с использованием конструктора компьютерных игр;
- представлять свой проект.

Владеть:

- основной терминологией в области алгоритмизации, программирования, разработки компьютерных игр, компьютерной графики.
- методами разработки простейших компьютерных игр.

II. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности.	2	1	1	Тестирование.
2.	Развитие базовых навыков	10	4	6	Тестирование.
3.	Кейс: «Мультфильм».	18	6	12	Демонстрация решений кейса.
4.	Кейс: «Приключения в джунглях».	18	6	12	Демонстрация решений кейса. Тестирование.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
5.	Кейс: «Викторина».	20	6	14	Демонстрация решений кейса Тестирование.
6.	Общекультурные компетенции.	4	2	2	Участие в мероприятиях
7.	Квантошахматы	18	8	10	Турниры (соревнования)
8.	Итого:	90	31	59	

III. Содержание программы

1. Введение в образовательную программу, техника безопасности (2ч.):

- *Теория (1ч):* Введение в образовательную программу. Ознакомление учащихся с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по ОТ, ПБ, ГО, ЧС.
- *Практика (1ч):* Знакомство с группой. Игры на командообразование.

2. Развитие базовых навыков (10ч.):

- *Теория (4ч):* Общие сведения об устройстве компьютера. Файловая система. Электронная почта. Поисковые системы.
- *Практика (6ч):* Использование мыши. Использование клавиатуры. Использование электронной почты. Использование поисковых систем. Создание папок. Сохранение файлов.

3. Кейс 1: «Мультфильм». (18 часов):

- *Теория (6ч):* Скрипты: движение, внешность, звук, перо, данные, события, управления, сенсоры, операторы, другие блоки. Костюмы. Звуки. Основные элементы пользовательского интерфейса программной среды Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки команд, состояний, программ, запуска, действий и исполнителей. Установка русского языка для Scratch. Создание и сохранение документа. Понятия «спрайт», «сцена», «скрипт». Очистка экрана. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем. Библиотеки исполнителей. Сцена и разнообразие сцен, исходя из библиотеки сцен. Систематизация данных библиотек исполнителей. Иерархия в организации хранения костюмов персонажа и фонов для сцен. Импорт костюма, импорт фона. Метод координат. Движение спрайта. Повороты на угол. Градусы. Компьютерная графика. Векторные и растровые

графические редакторы. Встроенный растровый графический редактор. Основные инструменты графического редактора – кисточка, ластик, заливка (цветом или градиентом), рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов и окружностей, выбор фрагмента изображения и отражение его по горизонтали или вертикали, использование инструмента «Печать» для копирования выделенной области изображения, работа с текстом. Масштаб фрагмента изображения. Палитра цветов, установка цвета переднего плана и фона, выбор цвета изображения с помощью инструмента «Пипетка». Изменение центра костюма. Изменение размера костюма. Получение различных эффектов воспроизведения программы за счёт изменения костюмов исполнителей Scratch.

- *Практика (12ч):* Изучение среды разработки. Создание первого приложения со стандартным персонажем. Создание растрового и векторного рисунка. Создание и обработка спрайтов. Работа с текстом, графическими примитивами применение их в создании фонов. Создание анимации. Создание мультфильма. Практические задания. Работа над решением кейса.

4. Кейс 2: «Приключения в джунглях» (18ч).

- *Теория (6ч):* Алгоритм. Понятие алгоритма как формального описания последовательности действий исполнителя, приводящих от исходных данных к конечному результату. Схематическая запись алгоритма. Использование геометрических фигур для схематической записи алгоритма. Линейные алгоритмы. Основные признаки линейного алгоритма. Схематическое описание линейного алгоритма. Геометрические примитивы, используемые для описания линейного алгоритма. Программное управление исполнителем. Создание программ для перемещения исполнителя по экранному полю. Понятие «поворот исполнителя в определённое направление». Угол поворота 90° . Поворот исполнителя на 90° по часовой или против часовой стрелки. Создание программ для рисования линий. Изменение цвета и толщины рисуемой линии. Особенности пунктирной линии. Программа для исполнителя, чтобы он оставлял пунктирную линию при перемещении по экранному полю. Прямоугольник, квадрат – основные черты. Написание программ для движения исполнителя вдоль сторон квадрата, прямоугольника. Редактирование программы рисования квадрата для получения квадрата с другим размером стороны. Прерывание программы. Циклические алгоритмы. Организация циклического алгоритма при необходимости многократного повторения команд. Особенности использования цикла в программе. Оптимизация программы путём сокращения количества команд при переходе от линейных

алгоритмов к циклическим. Схематическая запись циклического алгоритма. Типы циклических алгоритмов. Основные конструкции программной среды, используемые для написания программ исполнителем с применением циклов. Конечный цикл. Оптимизация программы для исполнителя, рисующего линии, квадраты, прямоугольники при использовании цикла. Программа исполнителя для рисования нескольких однотипных геометрических фигур, например, нескольких квадратов из одной вершины, но с различным значением стороны. Конструкции программной среды «спрятаться/показаться». Выполнение программы исполнителем, не показанным в поле выполнения программы. Написание и отладка программ с применением конструкции «цикл в цикле». Бесконечный цикл. Повторяющаяся смена внешности исполнителя для имитации движения персонажа. Использование бесконечного цикла для создания анимации. Кнопочное управление. Джойстик. Счетчик. Соприкосновение спрайтов. Условия срабатывания счетчика.

- *Практика (12)*: выполнение практических заданий: движение спрайта, повороты на углы, движения по координатной сетке, линейный алгоритм, алгоритм ветвление, циклический алгоритм, передача сообщений. Работа над решением кейса.

5. Кейс «Викторина». (20ч.):

- *Теория (6ч)*: Параллелизм в программной среде. Использование нескольких исполнителей. Копирование программ исполнителей. Выполнение одинаковых программ разными исполнителями при использовании различных начальных условий. Параллельное выполнение однотипных действий. Принцип суперкомпьютерных технологий. Таймер для вычисления времени выполнения программы. Интерактивность программ. Возможность организации диалога между исполнителями. Операторы для слияния текстовых выражений. Взаимодействие исполнителей. Сенсоры касания объектов или цвета. Использование сенсоров при взаимодействии исполнителей. Задержка выполнения программы. Слои изображения. Выполнение команд исполнителями в разных слоях изображения. Ветвление в алгоритмах. Использование ветвления при написании программ. Короткая форма. Полная форма условного оператора. Конструкции ветвления для моделирования ситуации. Цикл «пока». Повторение команд исполнителя при выполнении определенного условия. Последовательное выполнение фрагментов программы разными исполнителями. Типы исполнителей программной среды Scratch. Системы команд исполнителей. Различные системы команд для разных типов исполнителей. Имитационные модели.

- *Практика (14ч):* Управление событиями. Передача сообщений исполнителям для выполнения определенной последовательности команд. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Практические задания. Работа над решением кейса.

6. Общекультурные компетенции (4ч).

- *Теория (2ч):* новые знания и теоретические задания по освоению общекультурных компетенций.
- *Практика (2ч):* выполнение практических заданий по освоению общекультурных компетенций.

7. Квантошахматы (18ч).

- *Теория (8ч):* Знакомство с программой «Шахматная школа». Режим занятий. Необходимое оборудование. Правила поведения на занятиях. Правила техники безопасности. Знакомство с программой «Шахматная школа». Режим занятий. Необходимое оборудование. Правила поведения на занятиях. Правила техники безопасности. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. *Практика.* Дидактические игры «Вертикаль», «Горизонталь», «Диагональ». Фигуры белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур. Отличие понятий шах, мат, пат. Виды шахов, матов, патов. Правила хода и взятия каждой из фигур. **ЛАДЬЯ.** Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. **СЛОН.** Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. **ФЕРЗЬ.** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. **КОНЬ.** Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. **ПЕШКА.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Правила хода фигурой: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка. Понятие битого поля при ходе пешкой и при рокировке. Виды шахматной игры. Шахматы Фишера, Глинского. Шведские шахматы. Знакомство с 3-D шахматами. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий. Основные понятия и виды тактических приёмов. Виды вилок, связок, двойных ударов. Запирание фигур (неактивность фигур). Основы теории эндшпиля (окончание партии). Основные правила игры в дебюте. Цель дебюта. Виды дебютов (открытые, полузакрытые, закрытые), шахматный гамбит. Понятие шахматного темпа. Выигрыш темпа как тактический приём получение преимущества и инициативы. Середина партии. Правила оценки позиции (своей и соперника). Слабости позиции (своей и соперника). Способы реализации преимущества в развитии. Позиционное преимущество.

- *Практика (10ч):* Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что общего?» и др. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» др.Рокировка как тактический приём, правила проведения рокировки. Основные цели в шахматной партии. «Игра на уничтожение», дидактические игры «Один в поле воин», «Лабиринт», «Битва часовых», «Атака, еще раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности». Дидактические игры: «Шах – не шах», «5 шахов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка». Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры «Два хода» и др.Задачи на тактические приёмы. разыгрывание дебютов, основные ошибки. Ладейный, ферзевый, коневой, слоновый и пешечный эндшпили. Сложные позиции. Теоретически выигранные и ничейные позиции в эндшпиле. Шахматный брейн-ринг. Шахматные часы, виды. Способы установки времени в шахматной партии (блиц, быстрые шахматы, классическая партия). Блиц- турнир (по 3 минуты каждому участнику) 3-4 тура.

4. Комплекс организационно-педагогических условий

4.1. Кейсы (Приложение 1).

4.2. Календарный учебный график (Приложение 2).

4.3. Ресурсное обеспечение программы:

Материально-техническое обеспечение:

- персональные компьютеры (ноутбуки) - не менее 1 устройства на 2 ученика;
- проектор;

- доска;
- доступ к сети Интернет
- браузер;
- доступ к сайту scratch.mit.edu;
- программа для создания презентаций.

Информационно-методическое обеспечение

Основной организационной формой обучения в ходе реализации данной образовательной программы является занятие. Эта форма обеспечивает организационную чёткость и непрерывность процесса обучения. Знание педагогом индивидуальных особенностей воспитанников позволяет эффективно использовать стимулирующее влияние коллектива на учебную деятельность каждого учащегося.

Неоспоримым преимуществом занятия, является возможность соединения фронтальных, групповых и индивидуальных форм обучения.

Формы занятий: соревнования, выставки, конкурсы, практикум, занятие – консультация, занятие - ролевая игра, занятие – презентация, занятие проверки и коррекции знаний и умений.

Методы организации учебного процесса:

- Информационно – рецептивный метод (предъявление педагогом информации и организация восприятия, осознания и запоминание учащимися данной информации).
- Репродуктивный метод (составление и предъявление педагогом заданий на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности, руководство и контроль за выполнением; воспроизведение воспитанниками знаний и способов действий по образцам, произвольное и произвольное запоминание).
- Метод проблемного изложения (постановка педагогом проблемы и раскрытие доказательно пути его решения; восприятие и осознание учащимися знаний, мысленное прогнозирование, запоминание).
- Эвристический метод (постановка педагогом проблемы, планирование и руководство деятельности учащихся; самостоятельное решение учащимися части задания, произвольное запоминание и воспроизведение).
- Исследовательский метод (составление и предъявление педагогом проблемных задач и контроль за ходом решения; самостоятельное планирование учащимися этапов, способ исследования, самоконтроль, произвольное запоминание).

В организации учебной познавательной деятельности используются также словесные, наглядные и практические методы.

Словесные методы. Словесные методы педагог применяет тогда, когда главным источником усвоения знаний учащимися является слово (без опоры на наглядные способы и практическую работу). К ним относятся: рассказ, опрос, объяснение и т.д.

Наглядные методы. К ним относятся методы обучения с использованием наглядных пособий.

Практические методы. Методы, связанные с процессом формирования и совершенствования умений и навыков учащихся. Основным методом является практическое занятие.

1. **Дидактические средства.**

В ходе реализации образовательной программы педагогом используются дидактические средства: учебные наглядные пособия, демонстрационные устройства, технические средства.

2. **Формы подведения итогов:** промежуточные проекты, тестирования

Формы и методы обучения:

1. Формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, практика).

2. Познавательный (восприятие, осмысление и запоминание учащимися нового материала с привлечением наблюдения готовых примеров, моделирования, изучения иллюстраций, восприятия, анализа и обобщения демонстрируемых материалов).

3. Метод проектов (при усвоении и творческом применении навыков и умений в процессе разработки собственных моделей).

4. Систематизирующий (опрос по теме, составление систематизирующих таблиц, графиков, схем и т.д.).

5. Контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

6. Групповая работа (используется при совместной сборке моделей, а также при разработке проектов).

7. Индивидуальная работа (используется при работе с одарёнными детьми и детьми - инвалидами)

Рефлексия

Возможность обдумать то, что учащиеся запрограммировали, помогает им более глубоко понять идеи, с которыми они сталкиваются в процессе своей деятельности на предыдущих этапах. Размышляя, учащиеся устанавливают связи между полученной ими новой информацией и уже знакомыми им идеями, а также предыдущим опытом.

Развитие

Творческие задачи, представляющие собой адекватный вызов способностям ребёнка, наилучшим образом способствуют его дальнейшему обучению и развитию. Радость свершения,

атмосфера успеха, ощущение хорошо выполненного дела – всё это вызывает желание продолжать и совершенствовать свою работу.

4.4. Формы отслеживания и фиксации результатов

В течение учебного года для определения уровня усвоения программы учащимися осуществляются диагностические срезы:

- входная диагностика – тестирование, где выясняется стартовый уровень ЗУН учащегося (*Приложение 3*).
- промежуточная диагностика позволяет выявить достигнутый на данном этапе уровень ЗУН учащихся, в соответствии с пройденным материалом программы. Предлагается тестирование, а также учитывается участие в соревнованиях и проектная деятельность учащихся (*Приложение 4*).
- итоговая диагностика проводится в конце учебного года (демонстрация и публикация проектов) и предполагает комплексную проверку образовательных результатов в виде теста по всем ключевым направлениям, а также учитывается участие в соревнованиях и проектная деятельность учащихся. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы учащимися (*Приложение 5*).

Результаты контроля фиксируются в диагностической карте.

Таблица 1

Диагностическая карта по образовательной программе дополнительного образования детей

Педагог д/о _____
 Группа № _____ год обучения _____
 Уровень теоретических знаний и практических умений и навыков _____
 Форма проведения _____

№ п/п	ФИО обучающегося	Оценка теоретических знаний	Оценка практических умений и навыков	Итоговая оценка
1				
2				
3				
4				
5				
6				
...				

Сводные показатели освоения дополнительной общеобразовательной программы

Уровни освоения программы (в %):

Низкий _____

Средний _____

Высокий _____

Оценка уровней освоения программы

Уровни / количество %	Параметры	Общие критерии оценки результативности обучения	Показатели
Высокий уровень/ 80-100%	Теоретические знания.	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Учащийся освоил материал в полном объеме. Знает и понимает значение терминов, самостоятельно ориентируется в содержании материала по темам. Учащийся заинтересован, проявляет устойчивое внимание к выполнению заданий.
	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Способен применять практические умения и навыки во время выполнения самостоятельных заданий. Правильно и по назначению применяет инструменты. Работу аккуратно доводит до конца. Может оценить результаты выполнения своего задания и дать оценку работы своего товарища.
Средний уровень/ 50%-79%	Теоретические знания.	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Учащийся освоил базовые знания, ориентируется в содержании материала по темам, иногда обращается за помощью к педагогу. Учащийся заинтересован, но не всегда проявляет устойчивое внимание к выполнению задания.
	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Владеет базовыми навыками и умениями, но не всегда может выполнить самостоятельное задание, затрудняется и просит помощи педагога. В работе допускает небрежность, делает ошибки, но может устранить их после наводящих вопросов или самостоятельно. Оценить результаты своей деятельности может с подсказкой педагога.
Низкий уровень / Ниже 50%	Теоретические знания.	Оценка уровня теоретических знаний по программным требованиям: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Владеет минимальными знаниями, ориентируется в содержании материала по темам только с помощью педагога.
	Практические умения и навыки.	Оценка уровня практической подготовки учащихся: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности	Владеет минимальными начальными навыками и умениями. Учащийся способен выполнять каждую операцию только с подсказкой педагога или товарищей. Не всегда правильно применяет необходимый инструмент или не использует вовсе. В работе допускает грубые ошибки, не может их найти даже после указания. Не способен самостоятельно оценить результаты своей работы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Анеликова Л. А., Гусева О. Б. Программирование на алгоритмическом языке КуМир, Издательство Солон-Пресс, 2011
2. Винницкий Ю.А., Григорьев А.Т. Scratch и Arduino для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
3. Вордерман К., Вудкок Дж., Макаманус Ш. Программирование для детей. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
4. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
5. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
6. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Кн. 2: Scratch. Ученик игродела. – М.: ДМК Пресс, 2017.
7. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК Пресс, 2016.
8. Кушниренко А. Г., Лебедев Г. В. 12 лекций о том, для чего нужен школьный курс информатики и как его преподавать: Методическое пособие. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.
9. Торгашёва Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. – СПб.: Питер, 2018.

Для учащихся и родителей:

1. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018.
2. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
3. Интернет ресурсы: <https://scratch.mit.edu/>
4. Мир вокруг нас: Книга проектов: Учебное пособие.- Пересказ с англ.-М.: Инт, 1998.
5. Торгашёва Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. – СПб.: Питер, 2018.

Кейс 1. «Мультфильм». 6-12

Описание. Ребята обожают смотреть мультфильмы. И, наверное, каждому хоть раз в жизни хотелось создать свой мультфильм. Теперь у нас есть такая возможность!

Предлагается выбрать короткое литературное произведение и создать мультфильм по данному произведению.

Задачи:

1 уровень. Найдите информацию о том, как делают мультфильмы?

2 уровень. Подобрать произведение для создания мультфильма.

3 уровень. Напишите программу анимации на языке Scratch,.

4 уровень. Добавьте в программу анимации интерактивную составляющую на языке Scratch.

Категория кейса. Вводный.

Место кейса в структуре модуля. Стартовый.

Количество учебных часов. 18 часов.

Продолжительность одного занятия. 2 * 45 минут.

1 занятие		2 занятия		2 занятия	
Цель: настроить учащихся на совместную работу, командное мышление.		Цель: подать учащимся новый материал.		Цель: наставить учащихся на необходимость детальной проработки кейса	
Деление на группы. Определяют проблему. Мозговой штурм. Уч-ся формулируют цель своей работы и средства достижения цели. Осуществляют поиск необходимой информации.	Soft: 4К-компетенции, умение генерировать идеи указанными методами, слушать и слышать собеседника. Hard: искать информацию в свободных источниках и структурировать ее.	Лабораторные работы.	Hard: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации.	Детальная проработка кейса. Распределение ролей в группе.	Soft: 4К-компетенции, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи. Умение грамотно письменно формулировать свои мысли.
3 занятия		1 занятие			
Цель: создать условия учащимся для решения кейса		Цель: реализовать возможность учащихся продемонстрировать решения кейса			
Создание сценария, прорисовка спрайтов, работа со звуком,	Soft: 4К-компетенции, умение грамотно письменно формулировать	Создание презентаций. Представление решений кейсов	Soft: командная работа, коммуникативность, основы ораторского искусства, опыт		

написание программы анимационного мультфильма.	свои мысли, опыт публичных выступлений. Hard: рисование спрайтов, программирование анимации	экспертной группе. Рефлексия.	публичных выступлений, умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard: основы работы в программе для создания презентаций.	
--	---	----------------------------------	---	--

Метод работы с кейсом. Метод проектов.

Минимально необходимый уровень входных компетенций. Отсутствуют.

Предполагаемые образовательные результаты учащихся. В процессе работы над кейсом учащиеся сформируют навыки Soft skills: 4К-компетенции, умение генерировать идеи, слушать и слышать собеседника, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи, грамотно письменно формулировать свои мысли, основы ораторского искусства, опыт публичных выступлений, умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard skills: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации, основы работы в текстовом редакторе и программе для создания презентаций. Результатом решения кейса будет являться программный продукт в виде анимированного мультфильма или серии анимированных мультфильмов для детей.

Процедуры и формы выявления образовательного результата. Демонстрация решений кейса. Экспертные листы. Тестирование по hard skills.

Необходимые расходные материалы и оборудование. Ноутбук, мышь, з/у, -10 шт, предустановленная программа Scratch 3, текстовый редактор, программа для создания презентаций, доступ в интернет, экран, проектор.

Список рекомендуемых источников.

<https://scratch.mit.edu/>

Кейс 2. «Приключения в джунглях».

Описание. Ребята обожают смотреть мультфильмы. А ещё они очень любят играть в компьютерные игры. И каждый мечтает сделать свою супер игру. Теперь у нас есть такая возможность!

Предлагается сделать приключенческую игру. Игра должна иметь начало, основную игровую часть и осмысленное окончание.

Задачи:

1 уровень. Найти информацию об игровых механиках, применяемых на Scratch.

2 уровень. Разработать сценарий игры.

3 уровень. Напишите программу на языке Scratch.

4 уровень. Протестировать программу и внести изменения по результатам тестирования.

Категория кейса. Вводный.

Место кейса в структуре модуля. Стартовый.

Количество учебных часов. 18 часов.

Продолжительность одного занятия. 2 * 45 минут.

1 занятие		2 занятия		2 занятия	
Цель: настроить учащихся на совместную работу, командное мышление.		Цель: подать учащимся новый материал.		Цель: наставить учащихся на необходимость детальной проработки кейса	
Деление на группы. Определяют проблему. Мозговой штурм. Уч-ся формулируют цель своей работы и средства достижения цели. Осуществляют поиск необходимой информации.	Soft: 4К-компетенции, умение генерировать идеи указанными методами, слушать и слышать собеседника. Hard: искать информацию в свободных источниках и структурировать ее.	Лабораторные работы.	Hard: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации.	Детальная проработка с кейса. Распределение ролей в группе.	Soft: 4К-компетенции, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи. Умение грамотно письменно формулировать свои мысли.
3 занятия		1 занятие			
Цель: создать условия учащимся для решения кейса		Цель: реализовать возможность учащихся продемонстрировать решения кейса			
Создание сценария, прорисовка спрайтов, работа со звуком,	Soft: 4К-компетенции, умение грамотно письменно формулировать	Создание презентаций. Представление решений кейсов	Soft: командная работа, коммуникативность, основы ораторского искусства, опыт		

написание программы.	свои мысли, опыт публичных выступлений. Hard: рисование спрайтов, программирование анимации, основы работы в текстовом редакторе, и программе для создания презентаций.	экспертной группе. Рефлексия.	публичных выступлений, умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard: основы работы в программе для создания презентаций.	
----------------------	---	----------------------------------	---	--

Метод работы с кейсом. Метод проектов.

Минимально необходимый уровень входных компетенций. Отсутствуют.

Предполагаемые образовательные результаты учащихся. В процессе работы над кейсом учащиеся сформируют навыки Soft skills: 4К-компетенции, умение генерировать идеи, слушать и слышать собеседника, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи, грамотно письменно формулировать свои мысли, основы ораторского искусства, опыт публичных выступлений, умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard skills: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации, использование игровых механик, основы работы в текстовом редакторе и программе для создания презентаций. Результатом решения кейса будет являться программный продукт в виде игры (продолжительность геймплея должна составлять не менее 3 минут).

Процедуры и формы выявления образовательного результата. Демонстрация решений кейса. Экспертные листы. Тестирование по hard skills.

Необходимые расходные материалы и оборудование. Ноутбук, мышь, з/у, -10 шт, предустановленная программа Scratch 3, текстовый редактор, программа для создания презентаций, доступ в интернет, экран, проектор.

Список рекомендуемых источников.

<https://scratch.mit.edu/>

Кейс. «Викторина».

Описание. Несколько раз в году во всех школах проходят классные часы на знание правил дорожного движения. Мария Ивановна, классный руководитель 6 Б, очень расстроена. Перед каникулами она вновь повторяла со своими учениками ПДД. Но через 3 дня в школу пришла информация, что Саша Скакунов их нарушал! А все потому, что Саша на классном часу играл в игры на телефоне и не слышал, что говорит Мария Ивановна.

Мария Ивановна хотела бы, чтобы на следующем классном часу все ребята без исключения были вовлечены в процесс повторения и запоминания ПДД, но каким-нибудь очень необычным и оригинальным способом. Создайте викторину на знание правил дорожного движения.

Категория кейса. Вводный.

Место кейса в структуре модуля. Стартовый.

Количество учебных часов. 20 часов.

Продолжительность одного занятия. 2 * 45 минут.

1 занятие		2 занятия		2 занятия	
Цель: настроить учащихся на совместную работу, командное мышление.		Цель: подать учащимся новый материал.		Цель: наставить учащихся на необходимость детальной проработки кейса	
Деление на группы. Определяют проблему. Мозговой штурм. Уч-ся формулируют цель своей работы и средства достижения цели. Осуществляют поиск необходимой информации.	Soft: 4К-компетенции, умение генерировать идеи указанными методами, слушать и слышать собеседника. Hard: искать информацию в свободных источниках и структурировать ее.	Лабораторные работы.	Hard: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации.	Детальная проработка с кейса. Распределение ролей в группе.	Soft: 4К-компетенции, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи. Умение грамотно письменно формулировать свои мысли.
4 занятий		1 занятие			
Цель: создать условия учащимся для решения кейса		Цель: реализовать возможность учащихся продемонстрировать решения кейса			
Создание сценария, прорисовка спрайтов, работа со звуком, написание скетчей.	Soft: 4К-компетенции, умение грамотно письменно формулировать свои мысли, опыт	Создание презентаций. Представление решений кейсов экспертной группе.	Soft: командная работа, коммуникативность, основы ораторского искусства, опыт публичных выступлений,		

	<p>публичных выступлений. Hard: рисование спрайтов, программирование анимации, основы работы в текстовом редакторе, и программе для создания презентаций.</p>	<p>Рефлексия.</p>	<p>умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard: основы работы в программе для создания презентаций.</p>	

Метод работы с кейсом. Метод проектов.

Минимально необходимый уровень входных компетенций. Отсутствуют.

Предполагаемые образовательные результаты учащихся. В процессе работы над кейсом учащиеся сформируют навыки Soft skills: 4К-компетенции, умение генерировать идеи, слушать и слышать собеседника, аргументированно отстаивать свою точку зрения, организаторские качества, комбинировать, видоизменять и улучшать идеи, грамотно письменно формулировать свои мысли, основы ораторского искусства, опыт публичных выступлений, умение отвечать на вопросы, умение грамотно отстаивать свою точку зрения, умение оценивать себя. Hard skills: изучение блоков команд Scratch, виды алгоритмов, рисование спрайтов, растровая и векторная графика, программирование анимации, работа с генератором случайных чисел, основы работы в текстовом редакторе и программе для создания презентаций. Результатом решения кейса будет являться программный продукт в виде анимированной викторины, которые можно использовать для оценки уровня знаний других учащихся.

Процедуры и формы выявления образовательного результата. Демонстрация решений кейса. Экспертные листы. Тестирование по hard skills.

Необходимые расходные материалы и оборудование. Ноутбук, мышь, з/у, -10 шт, предустановленная программа Scratch 3, текстовый редактор, программа для создания презентаций, доступ в интернет, экран, проектор.

Список рекомендуемых источников.

<https://scratch.mit.edu/>

**Календарный учебный график на 2023/2024 учебный год
программы «Введение в программирование на языке Скретч. Линия 0» группа 1**

Педагог д/о – Рзаев Роман Александрович

Период обучения – 1 год

Кол-во учебных недель - 36

Количество часов – 72

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (45 минут)

Праздничные и выходные дни по производственному календарю по шестидневной рабочей неделе.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	11.09	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Введение в образовательную программу, ТБ первичный инструктаж.	каб.211	Беседа. Входная диагностика
2.	18.09	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
3.	25.09	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
4.	02.10	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
5.	09.10	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
6.	16.10	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Тестирование
7.	23.10	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
8.	30.10	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
9.	06.11	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
10.	13.11	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
11.	20.11	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
12.	27.11	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
13.	04.12	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
14.	11.12	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
15.	18.12	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Демонстрация решений кейса.
16.	25.12	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Общекультурные компетенции.	каб.211	Наблюдение
17.	15.01	15:10-15:55	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в	каб.211	Наблюдение

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
		16:05-16:50			джунглях».		
18.	22.01	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».		Наблюдение
19.	29.01	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
20.	05.02	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
21.	12.02	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
22.	19.02	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
23.	26.02	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
24.	04.03	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
25.	11.03	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Демонстрация решений кейса.
26.	18.03	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
27.	25.03	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
28.	01.04	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
29.	08.04	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
30.	15.04	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
31.	22.04	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
32.	29.04	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
33.	06.05	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
34.	13.05	15:10-15:55 16:05-16:50	ЛК/ПР	2	Общекультурные компетенции.	каб.211	Наблюдение
35.	20.05	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
36.	27.05	15:10-15:55 16:05-16:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Демонстрация решений кейса.

**Календарный учебный график на 2023/2024 учебный год
модуля «Квантошахматы»
программы «Введение в программирование на языке Скретч. Линия 0» группа 1**

Педагог д/о – Огарков Роман Юрьевич

Период обучения – 1 год

Кол-во учебных недель - 36

Количество часов – 18

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 1 часу

Праздничные и выходные дни по производственному календарю по шестидневной рабочей неделе.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			ЛК/ПР	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Шахматная литература и программы.	каб.208	Опрос
2.			ЛК/ПР	1	Легенды о шахматах. Шахматная доска. Диагональ Вертикаль Горизонталь. Шахматная нотация. Шахматные часы. Расстановка фигур	каб.208	Опрос
3.			ЛК/ПР	1	Шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь. Пешка. Ценность фигур.	каб.208	Опрос
4.			ЛК/ПР	1	Основные понятия: шах, мат, пат, рокировка. Цель шахматной партии.	каб.208	Опрос
5.			ЛК/ПР	1	Ходы фигурами. Понятие рокировки, «битого поля», превращения пешки, невозможного (неправильного хода).	каб.208	Опрос
6.			ЛК/ПР	1	Взятие фигур. Шахматная нотация.	каб.208	Викторина
7.			ЛК/ПР	1	Шахматы народов мира. Виды шахматной игры. Шахматы Фишера. Шахматы Глинского. Шведские шахматы.	каб.208	Опрос
8.			ЛК/ПР		Знакомство с 3-D шахматами.	каб.208	
9.			ЛК/ПР	1	Тактические приёмы шахматной игры. Понятие «вилки», «связки», «запирание фигур».	каб.208	Опрос
10.			ЛК/ПР	1	Двойной и скрытый шах. Взаимодействие фигур.	каб.208	Решение задач

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
11.			ЛК/ПР	1	Стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	каб.208	Решение задач
12.			ЛК/ПР	1	Правила игры в дебюте	каб.208	Решение задач
13.			ЛК/ПР	1	Правила игры в дебюте	каб.208	Решение задач
14.			ЛК/ПР	1	Миттельшпиль. Оценка позиции и составление плана шахматной партии. Эндшпиль.	каб.208	Решение задач
15.			ЛК/ПР	1	Миттельшпиль. Оценка позиции и составление плана шахматной партии. Эндшпиль.	каб.208	Решение задач
16.			ЛК/ПР	1	Основы теории эндшпиля. Ничейные и выигрываемые окончания.	каб.208	Решение задач
17.			ПР	1	Основы теории эндшпиля. Ничейные и выигрываемые окончания.	каб.208	Решение задач
18.			ПР	1	Блиц-турнир по шахматам	каб.208	Соревнования

**Календарный учебный график на 2023/2024 учебный год
программы «Введение в программирование на языке Скретч. Линия 0» группа 2**

Педагог д/о – Рзаев Роман Александрович

Период обучения – 1 год

Кол-во учебных недель - 36

Количество часов – 72

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 2 часа (45 минут)

Праздничные и выходные дни по производственному календарю по шестидневной рабочей неделе.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	16.09	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Введение в образовательную программу, ТБ первичный инструктаж.	каб.211	Беседа. Входная диагностика
2.	23.09	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
3.	30.09	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
4.	07.10	12:10-12:55	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
		13:05-13:50					
5.	14.10	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Наблюдение
6.	21.10	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Развитие базовых навыков	каб.211	Тестирование
7.	28.10	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
8.	11.11	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
9.	18.11	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
10.	25.11	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
11.	02.12	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
12.	09.12	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
13.	16.12	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
14.	23.12	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Наблюдение
15.	30.12	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Мультфильм».	каб.211	Демонстрация решений кейса.
16.	13.01	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Общекультурные компетенции.	каб.211	Наблюдение
17.	20.01	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
18.	27.01	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».		Наблюдение
19.	03.02	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
20.	10.02	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
21.	17.02	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
22.	24.02	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
23.	02.03	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
24.	09.03	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Наблюдение
25.	16.03	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Приключения в джунглях».	каб.211	Демонстрация решений кейса.
26.	23.03	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
27.	30.03	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
28.	06.04	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
29.	13.04	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
30.	20.04	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
31.	27.04	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
32.	04.05	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
33.	11.05	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
34.	18.05	12:10-12:55 13:05-13:50	ЛК/ПР	2	Общекультурные компетенции.	каб.211	Наблюдение
35.	25.05	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Наблюдение
36.	01.06	12:10-12:55 13:05-13:50	ПР	2	Кейс: «Викторина».	каб.211	Демонстрация решений кейса.

**Календарный учебный график на 2023/2024 учебный год
модуля «Квантошахматы»
программы «Введение в программирование на языке Скретч. Линия 0» группа 2**

Педагог д/о – Огарков Роман Юрьевич

Период обучения – 1 год

Кол-во учебных недель - 36

Количество часов – 18

Режим проведения занятий: 1 раз в неделю по 1 часу

Праздничные и выходные дни по производственному календарю по шестидневной рабочей неделе.

Во время каникул занятия в объединениях проводятся в соответствии с учебным планом, допускается изменение расписания.

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.			ЛК/ПР	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Шахматная литература и программы.	каб.208	Опрос
2.			ЛК/ПР	1	Легенды о шахматах. Шахматная доска. Диагональ Вертикаль Горизонталь. Шахматная нотация. Шахматные часы. Расстановка фигур	каб.208	Опрос
3.			ЛК/ПР	1	Шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон,	каб.208	Опрос

№ п/п	Дата	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
					конь. Пешка. Ценность фигур.		
4.			ЛК/ПР	1	Основные понятия: шах, мат, пат, рокировка. Цель шахматной партии.	каб.208	Опрос
5.			ЛК/ПР	1	Ходы фигурами. Понятие рокировки, «битого поля», превращения пешки, невозможного (неправильного хода).	каб.208	Опрос
6.			ЛК/ПР	1	Взятие фигур. Шахматная нотация.	каб.208	Викторина
7.			ЛК/ПР	1	Шахматы народов мира. Виды шахматной игры. Шахматы Фишера. Шахматы Глинского. Шведские шахматы.	каб.208	Опрос
8.			ЛК/ПР		Знакомство с 3-D шахматами.	каб.208	
9.			ЛК/ПР	1	Тактические приёмы шахматной игры. Понятие «вилки», «связки», «запирание фигур».	каб.208	Опрос
10.			ЛК/ПР	1	Двойной и скрытый шах. Взаимодействие фигур.	каб.208	Решение задач
11.			ЛК/ПР	1	Стадии шахматной партии: дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	каб.208	Решение задач
12.			ЛК/ПР	1	Правила игры в дебюте	каб.208	Решение задач
13.			ЛК/ПР	1	Правила игры в дебюте	каб.208	Решение задач
14.			ЛК/ПР	1	Миттельшпиль. Оценка позиции и составление плана шахматной партии. Эндшпиль.	каб.208	Решение задач
15.			ЛК/ПР	1	Миттельшпиль. Оценка позиции и составление плана шахматной партии. Эндшпиль.	каб.208	Решение задач
16.			ЛК/ПР	1	Основы теории эндшпиля. Ничейные и выигрываемые окончания.	каб.208	Решение задач
17.			ПР	1	Основы теории эндшпиля. Ничейные и выигрываемые окончания.	каб.208	Решение задач
18.			ПР	1	Блиц-турнир по шахматам	каб.208	Соревнования

Входной контроль.

Тестирование.

Ф.И. _____

1. Что такое Scratch?
 - a. Сообщество, в котором собираются люди и обсуждают свои проблемы.
 - b. Язык программирования
 - c. Программа по созданию приложений на телефон.
 - d. Затрудняюсь ответить.
2. Что такое спрайт?
 - a. Фирма, логотип, работодатель.
 - b. Напиток.
 - c. Действующее лицо в программе Scratch.
 - d. Затрудняюсь ответить.
3. Для чего нужны языки программирования?
 - a. Для того, чтобы компьютер понимал и выполнял команды человека.
 - b. Для того, чтобы компьютер работал сам как ему нравится без участия человека.
 - c. Для того, чтобы у человека была работа.
 - d. Затрудняюсь ответить.
4. Кто такой программист?
 - a. Человек, который придумывает и собирает робота.
 - b. Человек, который следит за роботом.
 - c. Человек, который пишет алгоритм (шаги) для деятельности робота.
 - d. Затрудняюсь ответить.
5. Кто такой инженер?
 - a. Человек, который придумывает и собирает робота.
 - b. Человек, который следит за роботом.
 - c. Человек, который пишет алгоритм (шаги) для деятельности робота.
 - d. Затрудняюсь ответить.

Результаты тестирования:

Низкий уровень– 40-59%

Средний уровень– 60-79%

Высокий уровень- 80-100%

Текущий контроль.

Тестирование.

Ф.И. _____

Минимальная смысловая единица (команда) языка Скретч, которая служит для создания скриптов (сценариев) - это

- скрипт
- блок
- алгоритм
- действие
- стек

Алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Скретч для какого-либо объекта - это

- скрипт
- блок
- алгоритм
- действие
- стек

Подвижный графический объект, который действует на сцене проекта, выполняя разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны ВСЕ команды языка Скретч - это

- скрипт
- спрайт
- сцена

- интерфейс
- стек

Это неподвижный графический объект, который изображает место действия проекта. Является исполнителем алгоритмов, которому доступны почти все команды Скретч, кроме команд движения и рисования.

- скрипт
- спрайт
- сцена
- интерфейс
- стек

Понятная компьютеру система символов для точной записи алгоритмов и их выполнения компьютером.

- интерфейс
- язык программирования
- скрипт
- блок-схемы
- сценарий

Алгоритм, выраженный на языке программирования.

- интерфейс
- язык программирования
- программа
- блок-схемы
- сценарий

Результаты тестирования:

Низкий уровень– 40-59%

Средний уровень– 60-79%

Итоговый контроль

Тестирование.

Ф.И. _____

Форма блоков, которые служат для остановки выполнения одного скрипта или всех скриптов проекта. В Скретче всего 2 блока этого вида.

- стек
- заголовок
- заглушка
- логический
- С-блок

Самая многочисленная форма блоков, из которых создаются стопки (предложения) - последовательности блоков в скриптах.

- стек
- заголовок
- заглушка
- логический
- С-блок

Форма блоков, которые содержат логическое значение (истина-ложь), вставляются в шестиугольные и прямоугольные окна других блоков, позволяют создавать логические условия для ветвлений и циклов.

- стек
- репортер
- заглушка
- логический

- С-блок

Форма блоков, которые содержат данные и вставляются в прямоугольные и овальные окна других блоков.

- стек
- репортер
- заглушка
- логический
- С-блок

Форма блоков, которые всегда стоят в начале скриптов. Указывают на способ, событие запуска скрипта.

- стек
- заголовок
- заглушка
- логический
- С-блок

Форма блоков, которые служат для создания циклов и ветвлений.

- стек
- заголовок
- заглушка
- логический
- С-блок

Результаты тестирования:

Низкий уровень– 40-59%

Средний уровень– 60-79%

Высокий уровень- 80-100%

Сводная таблица результатов обучения

педагог д/о _____

№п/п	ФИ учащегося	Оценка теоретических знаний (на основе тестирования)	Участие в соревнованиях (10 баллов за каждое)	Работа над проектом (максимум 5 баллов за каждый проект)	Средний балл	Процент
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
11.						
12.		Итого:				

Диагностическая карта

учащихся по дополнительной общеобразовательной программе
«Введение в разработку программ и компьютерных игр» Линия 0

Педагог д/о _____

Группа № _____ год обучения _____

Вид контроля _____

№ п/п	ФИ учащегося	Уровень освоения программы
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		
11.		
12.		
Итого:		