

**МУ «КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ Г. УЛАН-УДЭ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ Г. УЛАН-УДЭ»**

Принята на заседании
методического совета
от «21» 08 2025 г.
Протокол № 02/25

Утверждаю:

Директор МБУ ДО «Станция юных
техников г. Улан-Удэ»

«09» 09 2025 г.
П.Г. Филатов



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности «Программирование для начинающих и
продвинутых»**

Возраст обучающихся: 8 – 17 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Черниговский Сергей Викторович,
педагог дополнительного образования

Программа реализуется в рамках проекта МИП «От игрушки механической
до кораблей космических»

Улан-Удэ, 2025 г.

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
 - 1.3. Содержание программы
2. Комплекс организационно педагогических условий
 - 2.1. Календарный учебный график
 - 2.2. Условия реализации программы
 - 2.3. Формы аттестации
 - 2.4. Оценочные материалы
 - 2.5. Методические материалы
 - 2.6. Рабочие программы учебных предметов
 - 2.7. Список литературы

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Программирование для начинающих и продвинутых» (далее - Программа) реализуется в соответствии **нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ» <https://www.zakonrf.info/zakon-ob-obrazovanii-v-rf/75/>
- 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 <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/>
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14". <https://docs.cntd.ru/document/420207400>
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; <https://rg.ru/documents/2015/06/08/vospitanie-dok.html>
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»). https://summercamps.ru/wp-content/uploads/documents/document__metodicheskie-rekomendacii-po-proektirovaniyu-obscherazvivayuschih-program.pdf
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2.

<https://укцсн.рф/upload/documents/informatsiya/organizatsiya-otdykha-i-ozdorovleniya-detey/3.%20%D0%A1%D0%9F%202.4.3648-20.pdf>

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»

<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73931002/>

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405245425/>

Актуальность:

Программирование — это дисциплина, которая находится на передовой современных информационных технологий. С помощью интересных задач по написанию игр ученики курсов получают базовые представления о программировании, синтаксисе языков, алгоритмах и структурах данных, дизайне программного обеспечения, познакомятся с программным обеспечением для разработки игр и программ, а также немного порисуют. Создание игр заинтересует детей прикладными практическими задачами, в которых необходимы логическое мышление и творческий подход одновременно. Разработка игр станет отличным фундаментом из практических и теоретических знаний на будущее для ваших детей, мотивирует их на развитие и сделает более уверенными в своих силах, а будущее сегодня за информационными технологиями.

Обучение включает в себя следующие основные предметы: информатика и программирование, логика, основы математики, физики и алгоритмов, основы графического дизайна.

Вид программы: адаптированная

Направленность программы: научно-техническая.

Адресат программы: школьники (1-11 класс)

Срок и объем освоения программы:

Срок реализации программы - 2 года

1 год обучения - 144 часа. (1 час = 40 мин.)

2 год обучения - 216 час. (1 час = 40 мин.)

Форма обучения: очная.

Особенности организации образовательной деятельности:

группы разновозрастные (преемственная связь).

Режим занятий:

Первая группа первого года обучения: 2 час x 2 раза в нед. = 4 час в нед.

Вторая группа первого года обучения: 2 час x 2 раза в нед. = 4 час в нед.

Третья группа второго года обучения: 3 часа x 2 раза в нед. = 6 час в нед.

Четвертая группа второго года обучения: 3 час x 2 раза в нед. = 6 час в нед.

1.2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.

Цели программы: Развитие у ученика навыков логического мышления, знакомство с основами программирования, способности к самообучению, применения своей фантазии на практике и уверенности в своих силах. Развитие у ученика фундаментальных навыков по программированию (синтаксис языков, алгоритмы и структуры данных, дизайн программного обеспечения), логического мышления, применения своих творческих способностей на практике и уверенности в своих силах.

Задачи программы:**1. Образовательные:**

- ~ сформировать у детей теоретические и практические знания о процессе создания программ;
- ~ формирование навыков программирования;
- ~ стимулировать познавательную активность;
- ~ обучить детей созданию логических цепочек;
- ~ знакомство с понятием компьютерного программирования и обучение основам работы в компьютерных программах.
- ~ Развитие навыков слепой печати, скорости печати.

2. Развивающие:

- развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся;
- развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом;
- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел;
- ~ развивать умения творчески подходить к решению задачи;
- ~ развивать применение знаний из различных областей знаний;
- ~ развивать умения излагать мысли в чёткой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логического рассуждения;

3. Воспитательные:

- воспитание трудолюбия, ответственности, усидчивости;
- воспитание нравственных качеств личности ребёнка, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитание аккуратности, целеустремленности, умения доводить начатое до логического завершения;
- формирование этических норм в межличностном общении;
- формирование гражданской ответственности и патриотизма через создание предметов и механизмов окружающего мира.

Перспективы развития программы.

Процесс изучения темы направлен на формирование следующих компетенций.

Общекультурные компетенции (ОК):

- ~ владение культурой мышления; способность к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке цели и выбору путей её достижения;
- ~ умение логически верно, аргументировано и ясно строить устную и письменную речь;
- ~ готовность к взаимодействию со сверстниками, к работе в коллективе;
- ~ владение основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации, навыками работы с компьютером как средством управления информацией;

~ способность понимать сущность и значение информации в развитии современного информационного общества;

~ способность использовать навыки публичной речи, ведения дискуссии;

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

~ осознание социальной значимости своей будущей профессии, обладание мотивацией к осуществлению профессиональной деятельности;

~ способность использовать систематизированные теоретические и практические знания при решении поставленных

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

1 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	9	3	6	Беседа, рассказ
2.	Компьютер и его устройство.	12	4	8	Беседа, рассказ, практическая работа.
3.	Знакомство с операционной системой Windows.	12	4	8	Беседа, рассказ, практическая работа.
4.	Знакомство со средой разработки Scratch.	12	4	8	Беседа, рассказ, практическая работа.
5.	Линейный алгоритм.	21	7	14	Беседа, рассказ, практическая работа.
6.	Циклы.	9	3	6	Беседа, рассказ, практическая работа.
7.	Ветвления.	9	3	6	Беседа, рассказ, практическая работа.

8.	Рисование в Scratch.	9	3	6	Беседа, рассказ, практическая работа, творческое задание
9.	Сенсоры в Scratch.	9	3	6	Беседа, практическая работа, творческое задание
10.	Создание игр.	33	11	22	Беседа, практическая работа, тестовое задание
11.	Создание мультфильма.	9	0	9	Творческое задание
Итого:					144

Содержание программы 1 года обучения:

1. Вводное занятие – 9 ч.

Вводная лекция. Что такое компьютер и из чего он состоит. История развития компьютерной техники. Техника безопасности.

2. Компьютер и его устройство – 12ч.

Ознакомление с компьютером: блок питания, материнская плата, процессор, оперативная карта, жесткий диск. Знакомство с существующими операционными системами. Элементы ПК. Устройства ввода и вывода информации. Мышь – устройство управления. Клавиатура – устройство ввода информации. Периферийные устройства. Знакомство с рабочим столом. Запуск программы Проводник. Перемещение по файловой структуре. Создание папок. Создание файлов на ПК, удаление, копирование, переименование, перемещение файлов и папок. Создание ярлыков.

3. Знакомство с операционной системой Windows – 12ч.

Знакомство с Windows, работа в текстовых и графических редакторах. Рисование в Paint, работа в Word.

4. Знакомство со средой разработки Scratch – 12 ч.

Решение логических задач. Формальные и неформальные языки. Понятие «программы». Знакомство со средой Scratch. Возможности среды Scratch. Знакомство с интернет-сообществом Scratch. Публикация готовых проектов на сайте Scratch. Онлайн-версия. Установка и запуск офлайн-версии. Знакомство с исполнителем «Рыжик», его возможностями. Режим презентации. Сохранение проекта. Скрипты. Костюмы. Звуки. Изучение блоков «движение», «внешность», «контроль» в среде Scratch.

5. Линейный алгоритм – 21ч.

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Свойства, исполнитель и запись алгоритма. Понятие линейного алгоритма. Игра «LightBot»: учимся составлять линейный алгоритм. Команды «вперед», «поворот», «прыжок», «light!». Решение задач. Формы записи команд (блок-схема алгоритма).

6. Циклы – 9ч.

Понятие цикла. Цикл с фиксированным числом повторений. Принцип работы. Тело цикла. Блок-схема. Цикл с предусловием. Вложенные циклы. Блок-схемы вложенных циклов. Бесконечный цикл. Формулировка условия выхода из цикла.

7. Ветвления – 9ч.

Решение логических задач. Логические выражения. Операции сравнения. Условный оператор. Полная форма. Сокращенная форма. Блок-схема разветвленного алгоритма. Сложные условия. Операции сравнения и сложные условия в блоке «Операторы»

8. Рисование в Scratch – 9ч.

Решение логических задач. Работа с блоком «Перо». Понятие угол, виды углов, изображение углов по заданным данным. Составление алгоритмов написания букв. Многоугольники. Решение задач на построение многоугольников. Ввод данных и их использование в программе. Переменная-сенсор «Ответ». Создание проекта с использованием переменной «ответ».

9. Сенсоры в Scratch – 9ч.

Работа с блоком «Сенсоры». Стандартные переменные-сенсоры «Таймер», «Громкость», «Расстояние до указателя мыши», «Рычажок» в Scratch.

10. Создание игр – 33ч.

Реализация игры на двух игроков. Координатная система в Scratch. Изменение х-координаты. Изменение у-координаты. Управление персонажами с помощью клавиш. Использование сенсора «касается спрайта». Дублирование спрайтов. Подсчет очков. Возврат к первоначальным настройкам для новой игры.

Эскиз проекта. Обучение кота подпрыгиванию и приземлению. Код для перемещения влево-вправо. Создание летающего баскетбольного кольца. Спрайт хитбокс. Спрайт баскетбольного мяча. Учет успешных бросков. Исправление ошибки в счете. Режим для двух игроков. Чит-режим для остановки кольца.

11. Создание мультфильма – 9ч.

Изображение и его виды. Трёхмерная и двумерная графика. Растровая и векторная графика. Понятия «пиксель» и «графический примитив». RGB-палитра. Расширения файлов изображений. Встроенный графический редактор в Scratch. Раздел «Сцена» в Scratch. Каталог фонов. Рисование и импорт фона. Скрипты для сцены в Scratch. Управление сценой. Создание презентации с использованием различных фонов.

2 год обучения

№	Тема занятия	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие по основам программирования.	14	5	9	Беседа, рассказ
2.	Архитектура и компоненты ЭВМ.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа, творческая задание
3.	Парадигмы программирования.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа

4.	Основы логики.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа, творческое задание
5.	Основы алгоритмизации, построение блок-схем.	21	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа, творческое задание, тестовое задание
6.	Элементы математической логики.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа
7.	Основы программирования и написания программ.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа
8.	Циклы.	18	6	12	Беседа, рассказ, практическая работа, творческое задание
9.	Условия.	18	6	12	Беседа, практическая работа, творческое задание
10.	Базовые структуры данных и алгоритмы.	33	11	22	Беседа, практическая работа, тестовое задание
11.	Творческий проект. Самостоятельная работа.	22	0	22	Творческое задание
Итого:					216

Содержание программы 2 года обучения

1. Вводное занятие по основам программирования – 14 ч.

Знакомство с основами программирования. Что такое программирование, как оно возникло, и что из себя представляет работа программиста.

2. Архитектура и компоненты ЭВМ – 18ч.

Ознакомление с компьютером, его основными компонентами и программным обеспечением.

3. Парадигмы программирования – 18ч.

Парадигмы программирования в упрощенной форме: функциональное, объектно-ориентированное, процедурное.

4. Основы логики – 18 ч.

Понятие логики. Двоичная логика, принципы ее работы.

5. Основы алгоритмизации, построение блок-схем – 21ч.

Алгоритм. Виды алгоритмов. Свойства, исполнитель и запись алгоритма. Понятие линейного алгоритма. Учимся составлять линейный алгоритм. Решение задач. Формы записи команд (блок-схема алгоритма).

6. Элементы математической логики – 18ч.

Доказуемость математических суждений. Природа математического доказательства в целом. Решение задачи.

7. Основы программирования и написания программ – 18ч.

Написание собственной программы на свободную тему, с условием соблюдения основных принципов программирования и написания программ.

8. Циклы– 18ч.

Тело цикла. Блок-схема. Цикл с предусловием. Вложенные циклы. Блок-схемы вложенных циклов. Бесконечный цикл. Формулировка условия выхода из цикла.

9. Условия – 18ч.

Условный оператор. Полная форма. Сокращенная форма. Блок-схема разветвленного алгоритма. Сложные условия. Операции сравнения и сложные условия в блоке «Операторы».

10. Базовые структуры данных и алгоритмы – 33ч.

Массив, список, стек, очередь, хеш-таблица. Простейшие алгоритмы, организация разветвлений в алгоритмах.

11. Творческий проект. Самостоятельная работа – 22ч.

Практическая работа. Создание собственной программы учащимися и её презентация.

2. Комплекс организационно педагогических условий

2.1. УЧЕБНЫЙ КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН

№	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь	02	15.00 – 17.20	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Введение. Правила поведения. Техника безопасности.	Практическое задание
2.		09		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Компьютер и его устройство.	Практическое задание
3.		16		Беседа, прак. работа	3	Знакомство со средой разработки.	Практическое задание
4.		23		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Линейный алгоритм. Понятие алгоритма.	Практическое задание
5.		30		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Виды алгоритмов. Свойства, исполнитель и запись алгоритма. Понятие линейного алгоритма.	Практическое задание
6.	октябрь	07		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Решение задач. Формы записи команд (блок-схема алгоритма).	Практическое задание
7.		14		Рассказ, беседа,	3	Понятие цикла. Цикл с фиксированным числом	Практическое задание

				прак. работа		повторений. Принцип работы. Тело цикла. Блок-схема. Цикл с предусловием.	Практическое задание
8.		21		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Вложенные циклы. Блок-схемы вложенных циклов. Бесконечный цикл. Формулировка условия выхода из цикла.	Практическое задание
9.		28		Беседа, творческая работа	3	Ветвления. Решение логических задач. Логические выражения. Операции сравнения. Условный оператор.	Практическое задание
10.		09		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Блок-схема разветвленного алгоритма. Сложные условия. Операции сравнения и сложные условия в блоке «Операторы».	Практическое задание
11.	ноябрь	11		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Правильные многоугольники. Решение логических задач. Работа с блоком «Перо». Понятие угол, виды углов, изображение углов по заданным данным. Составление алгоритмов написания букв. Многоугольники.	Практическое задание
12.		18		Рассказ, беседа, прак. работа е	3	Решение задач на построение многоугольников. Ввод данных и их использование в программе. Переменная-сенсор «Ответ». Создание проекта с использованием переменной «ответ».	Практическое задание

13.	декабрь	25	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Спирали и розетки. Решение логических задач. Работа с блоком «Перо». Алгоритм рисования спиралей. Алгоритм рисования розеток.	Практическое задание
14.		02	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Понятие переменной. Правило записи переменной. Имя переменной. Как задать переменную. Локальные и глобальные переменные в Scratch. Команда «присвоить».	Практическое задание
15.		09	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Радужные линии. Алгоритм рисования радуги из линий. Случайное число. Оператор «выдать случайное число» в Scratch. Использование случайных чисел в алгоритме рисования разноцветных линий.	Практическое задание
16.		16	Беседа, твор. работа	3	Фракталы. Понятие «фрактал». Повторяющиеся блоки. Работа с блоком «Операторы».	Тест, творческое задание
17.		23	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Правила записи арифметических выражений. Процедуры для рисования сложных фигур. Алгоритмы для рисования фракталов.	Практическое задание
18.		30	Рассказ, беседа, прак. работа	3	Графическое оформление сцены и спрайтов. Изображение и его виды. Трёхмерная и двумерная графика. Растровая и векторная	Практическое задание

						графика. Понятия «пиксель» и «графический примитив». RGB-палитра.	
19.	январь	13		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Расширения файлов изображений. Встроенный графический редактор в Scratch. Раздел «Сцена» в Scratch. Каталог фонов. Рисование и импорт фона. Скрипты для сцены в Scratch. Управление сценой. Создание презентации с использованием различных фонов.	Практическое задание
20.		20		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Передача сообщений. Получение фотографий с цифрового фотоаппарата. Получение изображения со сканера.	Практическое задание
21.		27		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Сюжетная линия и диалоги Работа со звуком. Характеристики звука: темп, громкость, высота звука. Работа с периферийными устройствами ввода-вывода звука: колонки, наушники, микрофон.	Практическое задание
22.	февраль	03		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Игра «Голодные зайцы». Реализация игры на двух игроков.	Практическое задание
23.		10		Рассказ, беседа, прак. работа	3	Координатная система в Scratch. Изменение x-координаты. Изменение y-координаты. Управление персонажами с	Практическое задание

					помощью клавиш. Использование сенсора «касается спрайта».	
24.		17		Рассказ, беседа, прак. работа	3 Игра. «Бегущий в лабиринте». Создание кода движения для спрайта кота. Создание уровней лабиринта. Проверка касания стен лабиринта. Добавление награды в конце лабиринта. Смена уровней.	Практическое задание
25.		24		Беседа, прак. работа	3 Программа «Баскетбол». Обучение кота подпрыгиванию и приземлению. Код для перемещения влево-вправо. Создание летающего баскетбольного кольца. Спрайт хитбокс. Спрайт баскетбольного мяча.	Практическое задание
26.		02		Беседа, прак. работа	3 Программа «Арканоид». Создание платформы-ракетки. Настройка движения мяча и отскакивания от стен.	Практическое задание
27.	март	14		Беседа, прак. работа	3 Программа «Змейка». Создание головы змеи, поворачивающейся во все стороны. Создание появляющихся яблок. Создание тела змеи. Проверка столкновения со стеной или с собственным телом.	Практическое задание
28.		16		Беседа, прак. работа	3 Программа «Фруктовый ниндзя». Создание начальной экранной заставки. Код для сцены. Создание	Практическое задание

						спрайта «Ломтик». Создание списков и переменных для спрайта «Ломтик». Запись перемещений указателя мыши.	
29.		23		Беседа, прак. работа	3	Сенсоры и удаленные датчики в Scratch. Работа с блоком «Сенсоры». Стандартные переменные-сенсоры «Таймер», «Громкость», «Расстояние до указателя мыши», «Рычажок» в Scratch.	Практическое задание
30.		30		Беседа, прак. работа	3	Работа с датчиками смартфона. Работа с блоком «Сенсоры».	Практическое задание
31.		06		Беседа, прак. работа	3	Работа с датчиками Lego WeDo. Работа с блоком «Сенсоры». Знакомство с лего-конструкторами LEGO WeDo Education.	Практическое задание
32.	апрель	13		Беседа, прак. работа	3	Работа с датчиками Lego WeDo 2.0. Работа с блоком «Сенсоры». Знакомство с лего-конструкторами LEGO WeDo 2.0. Отличия от конструктора LEGO WeDo.	Практическое задание
33.		20		Беседа, прак. работа	3	Самостоятельная работа над итоговыми проектами. Выбор темы проекта. Критерии качества Выбор темы творческого проекта.	Практическое задание

34.		27		Беседа, прак. работа	3	Разработка алгоритма. Самостоятельная работа по оформлению алгоритма своей итоговой программы.	Практическое задание
35.		04		Беседа, прак. работа	3	Самостоятельная работа по написанию программного кода.	Практическое задание
36.	май	11		Творческая работа	3	Самостоятельная работа по написанию программного кода.	Творческое задание
37.		18		Творческая работа	3	Тестирование и отладка созданного программного продукта	Творческое задание
38.		25		Творческая работа	3	Тестирование и отладка созданного программного продукта	Творческое задание

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Аспекты	Характеристика
Материально-техническое обеспечение	1.Расположение: 1 этаж, кабинет №4. Помещение, оборудованное для многофункциональных занятий (учебный класс, шкаф для материалов и инструментов, стол для робототехники). 2.Технические средства обучения (-Интерактивная панель; - Ноутбуки.)
Информационное обеспечение	- https://scratch2.ru/ - https://habr.com/ru/post/211472/
Кадровое обеспечение	ПДО объединения «Программирование для

	начинающих и продвинутых» без категории
--	---

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формами аттестации являются: зачет на основе работы на основе проекта, беседа, опрос, межгрупповые соревнования, работа на основе проекта, показ и выступление с моделью, интеллектуальные викторины и т.д.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Учебно-методическое пособие «Мониторинг качества образовательного процесса в УДОД» Р.Д. Хабдаева, И.К. Михайлова
Уровень развития высших психических функций ребёнка	
Уровень развития социального опыта учащихся	
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень развития социального опыта учащихся	Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И. Мокшанцева)
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких Ссылка:
Уровень теоретической подготовки учащихся	Разрабатываются ПДО самостоятельно
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н. Степановой)

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Организация учебного процесса.

Изучение темы предусматривает организацию учебного процесса в двух взаимосвязанных и взаимодополняющих формах:

- ~ урочная форма, в которой педагог объясняет новый материал и консультирует обучающихся в процессе выполнения ими практических заданий;
- ~ внеурочная форма, в которой обучающиеся после занятий самостоятельно работают над проектами.

Основные виды деятельности:

- ~ знакомство с Интернет-ресурсами;
- ~ проектная деятельность;
- ~ работа в парах, в группах;
- ~ соревнования, олимпиады.

Формы организации образовательного процесса:

- ~ групповые учебно-практические и теоретические занятия;
- ~ индивидуальные;
- ~ комбинированные занятия;
- ~ коллективные;
- ~ индивидуально-групповые.

Методы обучения.

1. По способу организации занятия:

- ~ словесный - беседа, объяснение;
- ~ наглядный - демонстрация схем разработки программ. Показ видеоматериалов, иллюстраций, показ приёмов исполнения, работа по образцу и др.;
- ~ практический - обучаемые могут сознательно применять приобретенные ими знания на практике.

2. По уровню деятельности детей:

- ~ объяснительно-иллюстративный (метод обучения при котором демонстрируемая наглядная информация сопровождается объяснением);
- ~ частично-поисковый метод обучения (каждый ребёнок участвует в

коллективном поиске решения поставленной задачи);

- исследовательский метод обучения (овладение детьми методами научного познания, самостоятельной творческой работы);

- эвристический метод обучения (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы её решения).

Результаты изучения программы «Программирование для начинающих и продвинутых»:

- принимать и сохранять учебную задачу;

- устанавливать причинно-следственные связи;

- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;

- формировать умения ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели;

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия; развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения

- преодолевать трудности – качеств весьма важных в практической деятельности любого человека;

- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;

- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою;

- уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. «Scratch для детей: Самоучитель по программированию» Мажед Маржи
2. «Основы объектно-ориентированного программирования» Мейер Бертран
3. «Основы информатики и вычислительной техники» А. Г. Кушниренко