

Управление образования администрации Ровеньского района  
Муниципальное бюджетное учреждение  
дополнительного образования  
«Ровеньский районный Дом детского творчества»

Принята на заседании педагогического  
совета МБУДО «РРДТ»  
Протокол №1 от 01.09.2022 г.



**АДАптированная дополнительная  
общЕобразовательная  
общЕразвивающая программа  
технической направленности  
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ Scratch»**

Возраст обучающихся - 10-13 лет  
Срок реализации программы – 2 года  
Уровень программы - стартовый

Составитель:  
**Соловьев Максим Станиславович,**  
педагог дополнительного образования

п. Ровеньки, 2022г.

## Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	6
3. Учебно-тематический план	7
4. Содержание учебного плана	9
5. Календарный учебный график	10
6. Календарно-тематический план (1а, 1б группы)	11
7. Прогнозируемые результаты, формы аттестации	14
8. Организационно-педагогические условия реализации программы	16
9. Список литературы	17
10. Контрольно-оценочные материалы	18

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование в среде Scratch» разработана на основе следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.

2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).

3. Сан-Пин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)

4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. приказом Министерством просвещения РФ от 09.11.2018 №196).

5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

6. Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе в МБУДО «Ровеньский районный Дом детского творчества» от 31.05.2019 г.

**Направленность программы – техническая.**

**Актуальность** данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека, а также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании, в проектной деятельности и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям.

**Новизна** программы заключается в комбинировании исследовательской деятельности с изучением основ программирования и создания проекта в программной среде Scratch. Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает программу практически значимой для современного школьника. Это дает возможность увидеть

практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

В Концепции модернизации российского образования заявлен принцип равного доступа молодых людей к полноценному качественному образованию в соответствии с их интересами и склонностями, независимо от материального достатка семьи, места проживания и состояния здоровья.

Ребенок с ограниченными возможностями должен рассматриваться, независимо от своей дееспособности и полезности для общества, как объект социальной помощи и защиты, ориентированный на создание ему условий для максимально возможной его самореализации, реализации всех имеющихся возможностей его интеграции в общество. Помочь ребенку-инвалиду – это, прежде всего, воспринять и понять его мир. В данный момент образование лиц с ограниченными возможностями здоровья рассматривается как приоритетное направление современной политики. Особую значимость приобретает проблема социальной адаптации не только ребенка, страдающего той или иной патологией, но и семьи, в которой он воспитывается, т. к. социальная изоляция отрицательно сказывается на развитии и самореализации личности ребенка. Таким образом, исходя из вышесказанного, важной задачей в работе с семьями, имеющими детей с ОВЗ является социализация родителей и детей, выведение этих семей из стен квартир в общество сверстников, вовлечение их в активную детскую жизнь.

У ребенка с ОВЗ, не занимающегося дополнительным образованием, не происходит наработки жизненных навыков, позволяющих ему существовать со своими особенностями во взрослой жизни. Многие дети не имеют представления о своих возможностях, так как воспитываются в условиях повышенной опеки и низкой требовательности. Представления ребенка о себе неадекватны. Многие из них не имеют базовых навыков, таких как ремонт одежды, приготовление пищи, навыков общения со здоровыми людьми. Многие дети ни разу не побывали в музее, театре, на выставках.

Дети с ограниченными возможностями здоровья имеют свои психологические особенности. Наиболее значимыми мотивами для них являются:

- «потребности во внешних впечатлениях», которые реализуются при участии взрослого, его поддержке и одобрении, что способствует созданию климата эмоционального благополучия;

- познавательная потребность, выражающаяся в желании приобретать новые знания;

- потребность в общении, принимающая форму желания выполнять важную общественно значимую деятельность, имеющую значение не только для него самого, но и для окружающих взрослых.

У детей с ограниченными возможностями здоровья существуют следующие специфические особенности:

- неустойчивое внимание;
- фрагментарное, поверхностное восприятие, малый объем памяти;
- пониженная работоспособность;
- общее недоразвитие речи;
- нарушение эмоционально-волевой сферы.

Поэтому, при составлении учебного плана были предусмотрены возможности и потребности в коррекционной работе каждого обучающегося. Занятия в объединении «Программирование в среде Scratch» обеспечивают возможность для исправления недостатков детей. Коррекционная направленность занятий – обязательное условие процесса.

**Цель** – обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

**Задачи:**

1. Научить работать с программой Scratch.
2. Сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования для управления действиями исполнителя, а также представления результатов исследования в виде авторских проектов в программной среде Scratch.
3. Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности.
4. Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

**Возраст** обучающихся, на который рассчитана данная образовательная программа, составляет **от 7 до 13 лет.**

**Срок реализации** программы 1 год.

**Объём программы** составляет – 72 часа.

Учебная недельная нагрузка обучающихся составляет: 2 часа в неделю – 1 день занятий по 2 часа в день. Режим занятий в кружке «Программирование в среде Scratch» таков: 45 минут занятий, 10 минут перерыв, 45 минут занятий.

**Уровень обучения:** «Стартовый». Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая, фронтальная, индивидуальная, парная. Виды занятий: теоретические, практические, мастер-класс соревнование, экскурсия, конкурсы.

Учебный план Программы  
1 год обучения

№ п/п	Наименование раздела	Всего часов	Количество часов		Форма аттестации, контроля
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие Программирование в реальном мире	4	2	2	беседа практические работы
2	Учим героев ходить и поворачиваться	14	3	11	Беседа практические работы
3	Тра-ля-ля...Дирижируем оркестром	2	1	1	Беседа практические работы
4	Графический редактор Скретч и новые спрайты	4	1	3	Беседа практические работы наблюдение
5	Короткие мультфильмы	8	1	7	Беседа практические работы защита мини проектов
6	Почему мы любим игры и как придумываем их	2	1	1	Беседа практические работы
7	Блоки управления и игра «Накорми зайца»	14	4	10	Беседа практические работы наблюдение
8	Математические узоры	6	1	5	Беседа практические работы
9	Первая большая игра	6	0	6	Беседа практические работы
10	Создание игр. Проекты	12	3	9	Презентация проектов
11	Игротека Итоговое занятие	2	0	2	Беседа Презентация проектов
<i>Всего по программе часов:</i>		72	14	58	

## Учебно-тематический план Программы

*1 год обучения*

№	Разделы и темы	Всего часов	Количество часов	
			Теория	Практика
1	Вводное занятие Программирование в реальном мире	4	2	2
	Тема 1. Техника безопасности организация рабочего места	2	1	1
	Тема 2. Что такое программирование. Звезды программирования	2	1	1
2	Учим героев ходить и поворачиваться	14	3	11
	Тема 3. Трудлюбивые и зловредные программы	2	1	1
	Тема 4. Запуск программы. Интерфейс Scratch	2	0	2
	Тема 5. Спрайты. Блоки и скрипты Система координат	2	1	1
	Тема 6. Создаем первую программу	2	0	2
	Тема 7. Блоки из группы «Движение»	2	1	1
	Тема 8. Крутой поворот. Вращение спрайта	2	0	2
	Тема 9. Блоки из групп «События» и «Управление»	2	0	2
3	Тра-ля-ля... Дирижируем оркестром	2	1	1
	Тема 10. Блоки из группы «Звук» Редактируем звуки	2	1	1
4	Графический редактор Скретч и новые спрайты	4	1	3
	Тема 11. Растровая и векторная графика. Графические редакторы	2	1	1
	Тема 12. Создание нового спрайта. Создание костюмов	2	0	2
5	Короткие мультфильмы	8	1	7
	Тема 13. Анимация. Диалоги Библиотека спрайтов	2	1	1
	Тема 14. Блоки «Внешность» для спрайтов	2	0	2
	Тема 15. Танцующие спрайты Блоки группы «Перо»			
	Тема 16. Создание мини-мультфильма Презентация проектов			
6	Почему мы любим игры и как придумываем их	2	1	1
	Тема 17. Классификация компьютерных игр Придумываем игру	2	1	1
7	Блоки управления и игра «Накорми зайца»	12	3	9

	Тема 18. Блоки управления. Паузы. Циклы	2	1	1
	Тема 19. Блок «Повторять всегда» «Повторять определенное число раз»	2	1	1
	Тема 20. Блок «Выполнить при условии» Блок «Выполнить при условии ... иначе выполнить ...»	2	0	2
	Тема 21. Блок «Повторять пока не выполнится условие» «Стоп» Клонирование	2	0	2
	Тема 22. Переменные. Счет в игре Настраиваем переменные	2	1	1
	Тема 23. Игра «Накорми зайца» Скрипт морковки Скрипты для Зайца	2	0	2
8	Математические узоры	6	1	5
	Тема 24. Математические операторы. Расширяющаяся спираль	2	1	1
	Тема 25. Строковые операторы Условные операторы	2	0	2
	Тема 26. Блоки из группы «Сенсоры»	2	0	2
9	Первая большая игра	6	0	6
	Тема 27. Библиотека фонов. Рисуем фон. Рисуем фигуры. Узоры из фигур	2	0	2
	Тема 28. Конец игры. Добавляем приз	2	0	2
	Тема 29. Что можно изменить в программе	2	0	2
10	Создание игр. Проекты	10	1	9
	Тема 30. Програмируем страшилки Жили- были спрайты	2	0	2
	Тема 31. Угадай число Бита и мяч	2	1	1
	Тема 32. Виртуальный зверек Гоночная машина	2	0	2
	Тема 33. Космическое путешествие Воздушные шары	2	0	2
	Тема 34. Разработка индивидуальных проектов	2	0	2
11	Игротека Итоговое занятие	2	0	2
	Всего по программе часов:	72	14	58

## Содержание учебного плана

### **Тема 1. Вводное занятие**

Теория: Техника безопасности и организация рабочего места при работе на компьютере.

### **Тема 2. Программирование в реальном мире**

Теория: Компьютерные языки. Звезды программирования. Трудолюбивые программы. Зловредные программы

Практика: Информация во Всемирной паутине

### **Тема 3. Учим героев ходить и поворачиваться**

Теория: Общие сведения о программе. Что такое система координат? Что такое угол поворота?

Практика: окно программы, создание первой программы, сохранение программы. Знакомство с библиотекой спрайтов. Блоки из группы «Движение»

### **Тема 4. Тра-ля-ля... Дирижируем оркестром**

Теория: Сведения о громкости звука, темпе.

Практика: блоки из группы «Звуки»; добавление звуков из библиотеки; редактирование звуков; запись звуков.

### **Тема 5. Графический редактор Скретч и новые спрайты**

Теория: Какие бывают графические редакторы. Растровая и векторная графика. Слои изображения.

Практика: создание нового спрайта в редакторе Скретч; создание костюмов; сохранение нового спрайта в отдельный файл. Группировка фигур.

### **Тема 6. Короткие мультфильмы**

Теория: Анимация. Диалоги.

Практика: блоки «Внешность» для спрайтов; блоки «Внешность» для сцены.

### **Тема 7. Почему мы любим игры и как придумываем их**

Теория: Классификация компьютерных игр.

Практика: придумываем свою игру.

### **Тема 8. Блоки управления и игра «Накорми зайца»**

Теория: Циклы. Клонирование.

Практика: блок «Повторять всегда», блок «Повторять определенное число раз», блок «Выполнить при условии», блок «Выполнить при условии ... иначе выполнить ...», блок «Повторять пока не выполнится условие», блок «Стоп»; счет в игре.

### **Тема 9. Математические узоры**

Теория: Операторы

Практика: рисуем шарфики и каляки-маляки. Блоки группы «Перо». Блоки из группы «Операторы»: математические, строковые, условные.

### **Тема 10. Первая большая игра**

Практика: создаем игру «Морковкопад» - рисуем фоны, скрипт морковки, скрипты для Зайца, конец игры; добавляем приз.

### **Тема 11. Создание игр. Проекты**

Практика: создание игр «Угадай число», «Бита и мяч», «Гоночная машина», «Космическое путешествие», «Прыжки», «Воздушные шары».

### **Тема 12. Игротека. Итоговое занятие**

Теория: Подведение итогов года Практика: защита проектов

## Календарный учебный график

*1 год обучения*

Начало учебного года: 01.09.2022г.

Окончание учебного года: 31.05.2023г.

Расчетная продолжительность учебного года: 38 недель (72 часа)

№ группы	Дни недели	Время проведения занятий
1 а	Понедельник	15.00-16.40
1 б	Понедельник	16.50-18.30

№ п\п	Название темы	Сроки начала и окончания тем	Кол-во часов в теме	Формы контроля
1	Вводное занятие Программирование в реальном мире	05.09-12.09	4	Устный опрос. Практическое задание.
2	Учим героев ходить и поворачиваться	19.09-31.10	14	Устный опрос. Выставка творческих работ.
3	Тра-ля-ля. Дирижируем оркестром	07.11.2021	2	Устный опрос. Выставка творческих работ.
4	Графический редактор Скретч и новые спрайты	14.11-21.11	4	Устный опрос. Практическое задание.
5	Короткие мультфильмы	28.11-19.12	8	Устный опрос. Выставка творческих работ.
6	Почему мы любим игры и как придумываем их	26.12.2021	2	Устный опрос. Выставка творческих работ.
7	Блоки управления и игра «Накорми зайца»	09.01-13.02	12	Устный опрос. Выставка творческих работ.
8	Математические узоры	20.02-06.03	6	Устный опрос. Выставка. Анализ выполненных работ.
9	Первая большая игра	13.03-27.03	6	Устный опрос. Коллективная работа, анализ
10	Создание игр. Проекты	13.04-22.05	12	Выставка. Анализ выполненных работ.
11	Игротека Итоговое занятие	29.05.2022	2	Защита проектов
			Итого:72	

**Календарный учебный график**  
**по адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей**  
**программе «Программирование в среде Scratch»**  
**группы 1а,1б на 2022-2023 учебный год**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма	Место	Форма контроля
<b>1. Вводное занятие. Программирование в реальном мире</b>								
1.	Сентябрь	05	15:00-16:40 16:50-18:30	Техника безопасности и организация рабочего места	2	беседа	Каб. №13	опрос
2.		12	15:00-16:40 16:50-18:30	Что такое программирование. Звезды программирования	2	беседа	Каб. №13	опрос
<b>2. Учим героев ходить и поворачиваться</b>								
3.		19	15:00-16:40 16:50-18:30	Трудолюбивые и зловредные программы	2	практическое занятие	Каб. №13	наблюдение опрос
4.		26	15:00-16:40 16:50-18:30	Запуск программы. Интерфейс Scratch	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
5.	Октябрь	03	15:00-16:40 16:50-18:30	Спрайты. Блоки и скрипты Система координат	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
6.		10	15:00-16:40 16:50-18:30	Создаем первую программу	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
7.		17	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки из группы «Движение»	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	опрос
8.		24	15:00-16:40 16:50-18:30	Крутой поворот. Вращение спрайта	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
9.		31	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки из групп «События» и «Управление»	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>3. Тра-ля-ля. Дирижируем оркестром</b>								
10.	Ноябрь	07	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки из группы «Звук» Редактируем звуки	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>4. Графический редактор Скретч и новые спрайты</b>								
11.		14	15:00-16:40 16:50-18:30	Растровая и векторная графика. Графические редакторы	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
12.		21	15:00-16:40 16:50-18:30	Создание нового спрайта. Создание костюмов	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>5. Короткие мультфильмы</b>								
13.		28	15:00-16:40 16:50-18:30	Анимация. Диалоги Библиотека спрайтов	2	беседа	Каб. №13	опрос

14.	Декабрь	05	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки «Внешность» для спрайтов	2	беседа	Каб. №13	опрос
15.		12	15:00-16:40 16:50-18:30	Танцующие спрайты Блоки группы «Перо»	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
16.		19	15:00-16:40 16:50-18:30	Создание мини- мультфильма Презентация проектов	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>6. Почему мы любим игры и как придумываем их</b>								
17.		26	15:00-16:40 16:50-18:30	Классификация компьютерных игр Придумываем игру итоговое занятие за 1 полугодие 2022-2023 г.	2	беседа	Каб. №13	опрос
<b>7. Блоки управления и игра «Накорми зайца»</b>								
18.	Январь	9	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки управления Паузы. Циклы	2	практическое занятие	Каб. №13	наблюдение
19		16	15:00-16:40 16:50-18:30	Блок «Повторять всегда» «Повторять определенное число раз»	2	Практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
20		23	15:00-16:40 16:50-18:30	Блок «Выполнить при условии» Блок «Выполнить при условии ... иначе выполнить ...»	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
21		30	15:00-16:40 16:50-18:30	Блок «Повторять пока не выполнится условие» «Стоп» Клонирование	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
22	Февраль	06	15:00-16:40 16:50-18:30	Переменные. Счет в игре Настраиваем переменные	2	беседа	Каб. №13	опрос
23		13	15:00-16:40 16:50-18:30	Игра «Накорми зайца» Скрипт морковки Скрипты для Зайца	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>8. Математические узоры</b>								
24		20	15:00-16:40 16:50-18:30	Математические операторы. Расширяющаяся спираль	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
25		27	15:00-16:40 16:50-18:30	Строковые операторы Условные операторы	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
26	Март	06	15:00-16:40 16:50-18:30	Блоки из группы «Сенсоры»	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>9. Первая большая игра</b>								
27		13	15:00-16:40 16:50-18:30	Библиотека фонов. Рисуем фон. Рисуем фигуры. Узоры из фигур	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
28		20	15:00-16:40 16:50-18:30	Конец игры. Добавляем приз	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
29		27	15:00-16:40 16:50-18:30	Что можно изменить в программе	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа

<b>10. Создание игр, проекты.</b>								
30	Апрель	03	15:00-16:40 16:50-18:30	Программируем страшилки Жили-были спрайты	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
31		10	15:00-16:40 16:50-18:30	Угадай число. Бита и мяч	2	практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
32		17	15:00-16:40 16:50-18:30	Виртуальный зверек Гоночная машина	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
33		24	15:00-16:40 16:50-18:30	Космическое путешествие Воздушные шары	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
34	Май	15	15:00-16:40 16:50-18:30	Разработка индивидуальных проектов	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
35		22	15:00-16:40 16:50-18:30	Разработка индивидуальных проектов	2	беседа практическое занятие	Каб. №13	практическая работа
<b>11. Итоговое занятие. Игротека</b>								
36		29	15:00-16:40 16:50-18:30	Игротека Итоговое занятие	2	практическое занятие	Каб. №13	защита проектов

## Планируемые результаты реализации программы

### *Предметные результаты*

– Формирование представлений об основных предметных понятиях «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;

Обучающиеся получают возможность знать:

- что такое программирование;
- что такое языки программирования;
- о необходимости составлять программы;
- синтаксис в языках программирования;
- способы создания мультфильмов;
- способы создания игр;
- алгоритм проектной деятельности;
- правила техники безопасности в компьютерном классе.

Обучающиеся получают возможность уметь:

- выбирать и запускать программную среду Scratch; работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
- создавать игры;
- создавать мультфильмы;
- использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
- сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

### *Личностные результаты*

– развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

– осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;

– умение самостоятельно собирать, сохранять, анализировать, преобразовывать (делать выводы, строить прогнозы, получать новые знания путем анализа и синтеза различных сведений и т.д.) и передавать информацию;

– свободное владение программным обеспечением персонального компьютера и офисной техникой.

- стремление к продуктивной деятельности;
- развитие любознательности, широты познавательных интересов;
- стремление поделиться лично добытой информацией;
- увеличение объёма запоминаемой информации;
- увеличение словарного запаса, повышение уровня понятийного аппарата;
- станет более устойчивым внимание;
- свои мысли и идеи формулирует ясно и лаконично;
- говорит свободно, громко, четко и внятно.;
- умеет приводить доказательства утверждениям;

- знать и выполнять правила поведения в компьютерном классе, школе, общественных местах;
- поведение определяется собственными суждениями, мнениями и убеждениями;
- гибко реагирует на изменения и вносит коррективы в планы и в свое поведение в соответствии с ситуацией;
- понимание того, что знание является жизненной необходимостью;
- осознание того, что каждый человек найдет свое место в жизни, если научится всему, что необходимо для реализации жизненных планов.

### ***Метапредметные результаты***

- умение учиться, самостоятельно организовывать свою учебную деятельность;
- умение грамотно ставить перед собой цель, принимать решение;
- умение грамотно фиксировать свои затруднения, выявлять их причину;
- умение планировать свою деятельность, определять сроки, способы и средства ее реализации;
- умение контролировать и адекватно оценивать свою деятельность;
- умение согласовывать и координировать свою деятельность с другими ее участниками; приобретение положительного опыта коллективного сотрудничества при создании презентаций;
- умение объективно оценивать свой вклад в решение общих задач коллектива;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач;
- готовность слушать собеседника и вести диалог;
- готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; приобретение опыта коллективной разработки и публичной защиты созданной презентации;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

## **Организационно-педагогические условия реализации программы**

Дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Программирование в среде Scratch» реализует педагог дополнительного образования МБУДО «РРДТ» Соловьев Максим Станиславович. Имеет высшее образование, общий педагогический стаж работы – 11 лет.

Обучение приемам программирования требует специально оборудованного кабинета. Занятия следует проводить в помещении с хорошим освещением и вентиляцией.

1. Кабинет
2. Компьютер (для педагога)
3. Компьютеры (для детей)
4. Интерактивная доска (по возможности)
5. Программа Scratch

### Список литературы и Интернет источники

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.
2. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. — Тамбов, 2014. — 29с: ил.
3. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
4. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch
5. <http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

Контрольно-оценочные материалы  
Контрольные вопросы  
1 год обучения 1 полугодие  
Тест на тему: «Основные понятия Scratch»

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

Тест  
1 год обучения 2 полугодие

Список вопросов теста

1. Как переводится с английского название программы

Варианты ответов

- А) Царапка
- Б) Котёнок
- В) Лисёнок

2. Для чего предназначена программа Скретч?

Варианты ответов

- А) Для программирования в режиме конструктора
- Б) Для рисования мультиков
- В) Для написания сайтов

3. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

Варианты ответов

- А) Движение
- Б) Внешность
- В) Фигуры
- Г) Контроль
- Д) Сенсоры
- Е) Картинки

4. Что такое спрайт?

Варианты ответов

- А) Объект программы
- Б) Напиток
- В) Загадочное существо

5. Что такое скрипт?

Варианты ответов

- А) Звуки в программе
- Б) Программа, по которой действует герой
- В) Отдельные действия спрайта

6. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

Варианты ответов

- А) Нет
- Б) Да
- В) Да, предварительно записав её через микрофон