

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №18»

Принята:  
Педагогическим советом  
МАОУ «СОШ №18»  
Протокол №15  
от «01» июля 2024 года

Утверждаю:  
Директор МАОУ «СОШ №18»  
Чушева С.Н.  
Приказ МАОУ «СОШ №18»  
№780 от «01» июля 2024 года



Дополнительная общеобразовательная программа-  
дополнительная общеразвивающая программа

**«Программирование в среде Scratch»**

Направленность:  
техническая

Уровень сложности:  
стартовый

Возраст учащихся:  
8-10 лет

Срок реализации - 1 год

Составители:  
Турубанов Виктор Владимирович,  
учитель информатики

Сыктывкар 2024

## Раздел 1.

### Комплекс основных характеристик программы

#### 1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «**Программирование в среде Scratch**» (далее Программа) разработана на основе нормативных документов, таких как:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Проект концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года;
- Постановление Правительства Коми от 11.04.2019 №185 «О стратегии социально- экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»;
- Решение Совета муниципального образования городского округа «Сыктывкар» от 08.07.2011 №03/2011-61 «О стратегии социально-экономического развития муниципального образования городского округа «Сыктывкар» до 2035 года»;

Обоснование, согласно «Стратегии социально-экономического развития Республики Коми на период до 2035 года»:

Поддержка молодых ученых и квалифицированных специалистов, студентов, учащихся общеобразовательных организаций, ориентированных на прикладную научно-исследовательскую работу, изобретательскую деятельность.

Содействие подготовке кадров с «инновационным мышлением», внедрению образовательных программ, ориентированных на обучение научно-техническому творчеству, основам интеллектуальной собственности, интеллектуального права, патентования, инновационному менеджменту, эффективной организации работы с учетом лучших практик и технологий, разработка, апробация и реализация дополнительных общеразвивающих программ технической направленности, направленных в том числе на поддержку изобретательства в техническом творчестве детей.

Программа имеет **стартовый уровень сложности**. Стартовый уровень (ознакомительный) — формирование мотивации к выбранному виду деятельности; освоение элементарной грамотности в области программирования, через использование и реализацию педагогом общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность содержания программы; создание условий для адаптации и социализации.

Программа имеет **техническую направленность**.

#### **Актуальность:**

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch

позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования.

Новизна программы 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 в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch, у учащихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Когда у ребенка сформирован необходимый набор знаний и умений, выполнен ряд задач и упражнений по разным темам, он может, используя их, работать над собственным проектом. Это позволяет развивать творческие способности, проводить собственные исследования, работать в команде, и, что немаловажно, видеть результат собственной работы, вносить в неё коррективы и развивать её.

**Адресат программы** – учащиеся 8-10 лет. Программа особенно будет интересна и полезна тем учащимся, которые интересуются программированием.

Набор в группу осуществляется на основе письменного заявления родителей (законных представителей) через сайт ПФДО Коми (<https://komi.pfdo.ru/>).

Условия набора учащихся: для обучения принимаются все желающие.

Количество учащихся в группе не более 15 человек

**Сроки освоения программы:** Программа рассчитана на 1 год обучения. Объем программы — 34 часа.

**Формы обучения:** Очная, очно-заочная в период невозможности организации учебного процесса в очной форме: карантин, неблагоприятной эпидемиологической обстановки, активированных дней, может быть организована с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

**Формы организации образовательного процесса** - Групповая, индивидуальная.

**Режим занятий** — периодичность и продолжительность занятий:

Год Обучения	Продолжительность одного занятия	Количество занятий в неделю	Всего часов в неделю	Всего часов в год
Один год обучения	40 минут	1	1	34

Таким образом, учащиеся имеют одно занятие в неделю; продолжительность занятия — два академических часа. Длительность одного академического часа составляет 40 минут, что соответствует требованиям СП. 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

## 1.2. Цель и задачи программы:

### Цель программы:

Воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

### Задачи программы:

#### Обучающие:

— формирование у детей базовых представлений о языке программирования Scratch, алгоритме, исполнителе;

— формирование навыков разработки, тестирования и отладки несложных программ;

— формирование понимания значимости информатики для научно-технического прогресса.

#### Развивающие:

— развивать алгоритмическое и логическое мышление;

— развивать умение постановки задачи, выделения основных объектов, математическое модели задачи;

— развивать умение поиска необходимой учебной информации;

— формировать мотивацию к изучению программирования.

#### Воспитательные:

— воспитывать умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;

— воспитывать трудолюбие, упорство, желание добиваться поставленной цели;

— воспитывать информационную культуру.

### 1.3. Содержание программы:

#### 1.3.1. Учебный план

№	Раздел	Количество часов		Всего
		теория	практика	
<b>1.</b>	<b>Введение в курс.</b>	1	-	1
<b>2.</b>	<b>Знакомство со средой программирования «Scratch»</b>	16	17	33
2.1.	Алгоритм. Команды и исполнители. Требования к командам.	1	1	2
2.2.	Блок-схема. Свойства алгоритмов.	1	1	2
2.3.	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	1	1	2
2.4.	Команды и блоки. Программные единицы: скрипты.	1	1	2
2.5.	Линейный алгоритм. Scratch.	1	1	2
2.6.	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки "Движение", "Перо".	1	1	2
2.7.	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки: Контроль, Внешность.	1	1	2
2.8.	Линейный алгоритм. Scratch. Блоки: Контроль, Операторы.	1	1	2
2.9.	Работа с несколькими спрайтами одновременно.	1	1	2
2.10.	Система координат на сцене.	1	1	2
2.11.	Циклические алгоритмы. Цикл "Повторить n раз".	1	1	2
2.12.	Циклические алгоритмы. Цикл "Всегда".	1	1	2
2.13.	Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен.	1	1	2
2.14.	Анимация формы.	1	1	2
2.15.	Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора.	1	1	2
2.16.	Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка.	1	1	2
2.17.	Редактирование изображений.	0	1	1
<b>Итого:</b>		<b>17</b>	<b>17</b>	<b>34</b>

## 1.3.2 Содержание учебного плана

### *Тема 1. Вводное занятие.*

Всего часов – 1, из них: теоретических – 1, практических – 0.

**Теория:** Решение организационных вопросов: ознакомление с правилами внутреннего распорядка, знакомство с помещением и оборудованием, с организацией рабочего места, с планом работы на учебный год. Проведение инструктажа по технике безопасности. Демонстрация наглядных пособий, используемых в работе.

### *Тема 2. Знакомство со средой программирования «Scratch»*

Всего часов – 33, из них: теоретических – 16, практических – 17.

**Теория:** Интерфейс. Разделы блоков кода. Смена фона. Спрайты и рисование. Переменные и арифметические операторы. Базовые структуры: следование, ветвление, цикл с предусловием и с постусловием. События и «сообщения». Вывод данных пользователю. Тестирование проекта.

**Практика:** Знакомство со Scratch; Звук в Scratch; Фоны и спрайты; Движения спрайта; Цикл. Понятие цикла; Цикл и ожидание; Условия и сенсоры; Ожидание и цикл с условием; Переменные и математические операции; Общение со спрайтом; Математические операции; Условные события; Подготовка к проектному занятию; Доработка и защита проекта Scratch3 (<https://scratch.mit.edu/>) - Визуально-блочная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты**

- умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- трудолюбие, упорство, желание добиваться поставленной цели;

#### **Метапредметные результаты**

- Сформировано базовое представление о языке программирования Scratch, алгоритме, исполнителе;
- Сформирован навык разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- Понимание значимости информатики для научно- технического прогресса.

#### **Предметные результаты**

- развито алгоритмическое и логическое мышление;
- развито умение постановки задачи, выделения основных объектов, математическое моделирование задачи;

- развито умение поиска необходимой учебной информации;
- сформировано мотивация к изучению программирования.

## **Раздел 2.**

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

#### **2.1. Условия реализации программы**

##### **Материально-техническая база «Школьного Кванториума»**

Компьютерное и периферийное оборудование базового комплекта:

1. Точка доступа WiFi 1 Гбит/сек.
2. Лазерное многофункционально-печатающее устройство (МФУ) – 1 шт.
3. Ноутбук – 15 шт.
4. Мышь проводная – 15 шт.

#### **2.2. Информационно- методическое обеспечение**

- дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ).
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).
- сетевые ресурсы Scratch.
- видеохостинг (видеоуроки «работа в среде Scratch»).
- учебно-тематический план.

#### **2.3. Методы и технологии обучения и воспитания**

Для реализации программы используются следующие методы обучения:

- методика развивающего обучения,
- методы проблемного обучения,
- обучение в деятельности
- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии
- разноуровневое обучение
- технология использования в обучении игровых методов
- метод проектов.

## 2.4. Формы контроля, промежуточной аттестации

**Входящая диагностика** (Приложение 3) – проводится в начале учебного года для определения начального уровня знаний учащихся

**Текущий контроль** уровня усвоения материала (Приложение 4) осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий на каждом занятии. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в течение всего учебного периода в целях:

- оценки усвоения учащимися пройденного материала;
- проведения учащимся самооценки;
- оценки их работы педагогом с целью возможного совершенствования образовательного процесса.

**Промежуточная аттестация** – проводится по окончании изучения первых четырех разделов программы. Выражается в самостоятельной работе по разработке, моделированию и изготовлению изделия, направленного на решение конкретной задачи, поставленной преподавателем.

**Итоговый контроль** (Приложение 5) – выражается в защите итогового проекта.

Защита итогового проекта проходит в форме публичной защиты, проводится в конце учебного года и имеет набор оценочных критериев. Учащийся выполняет индивидуальный проект в качестве зачетной работы. На последнем занятии проводится конференция, на которой учащиеся представляют свои работы и обсуждают их.

По завершению обучения, по данной программе учащиеся получают сертификат об освоении дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

## Оценочные материалы

### Характеристика оценочных материалов программы

Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Критерии оценивания	Показатели оценивания	Виды контроля
Практические умения	<b>Текущий контроль.</b> Задания, соответствующие возрасту и умениям детей. (прил. № 1)	<b>Высокий</b> – самостоятельно, с учетом изученного материала, может придумать и смоделировать изделие. Соблюдает ТБ при работе. <b>Средний</b> - пытается некоторые затруднения при придумывании и изготовлении изделия. Требуется незначительная помощь педагога. Соблюдает ТБ при работе. <b>Низкий</b> - не может самостоятельно придумать и смоделировать изделие. Требуется постоянная помощь педагога.	<b>Баллы:</b> Высок.: 4-5 Сред.: 2,5-3,9 Низкий: 1-2,4	Текущий
Проектная деятельность. Теоретические, практические знания по итогам программы)	<b>Защита проекта.</b> Оценивается сам проект, как его теоретическая,	<b>Итоговый контроль:</b> 1. Общее оформление проекта и презентации. 2. Актуальность идеи. 3. Формулировка проблемы и темы проекта.	<b>Баллы:</b> Оценивается каждый критерий от 0 до 2 баллов.	Итоговый

	так и практическая составляющая (прил. № 2)	<p>4. Обоснование проблемы и темы проекта.</p> <p>5. Сбор информации по теме проекта, анализ существующих прототипов, возможных идей, выбор оптимальной идеи.</p> <p>6. Выбор технологии изготовления изделия, экономическая и экологическая оценка будущего изделия и технологии изготовления.</p> <p>7. Оригинальность конструкции, качество изделия, соответствие изделия проекта, практическая значимость.</p> <p>8. Глубина знаний и эрудиция. Четкость и ясность изложения</p> <p>9. Качество представленного продукта.</p> <p>10. Умение вести дискуссию. Ответы на вопросы. Время изложения и самооценка. .</p>	<p>Высокий: 14 -20</p> <p>Средний: 7-13</p> <p>Низкий: 0- 6</p>	
--	---	---	---	--

## 2.5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативная база

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <https://clck.ru/C7fwL>

- Распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р «Об утверждении стратегии развития воспитания на период до 2025 года» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://government.ru/docs/18312/>

- Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года №996-р) [Электронный ресурс]. –Режим доступа: <http://government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHlBitwN4gB.pdf>

- ПРИКАЗ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/74526602/>

- ПРИКАЗ Министерства Просвещения РФ о 03 сентября 2019 года №467 «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/561232576>

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://docs.cntd.ru/document/350163313>

- Стратегия социально-экономического развития Республики Коми до 2035 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://docs.cntd.ru/document/553237768>

- Стратегия социально-экономического развития города Сыктывкара до 2030 года [Электронный ресурс]. – Режим доступа <https://docs.cntd.ru/document/438993064>

- ПРИКАЗ Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Республике Коми» от 01.06.2018 года №214-п [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/550163236>

- Приложение к письму Министерства образования, науки и молодёжной политики Республики Коми от 27 января 2016 г. № 07-27/45 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных - дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/TqMbA>

### **Список литературы для педагогов и учащихся**

1. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.

2. «Раннее обучение программирование в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.

3. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>

4. Scratch | Галерея | Gymnasium №3 [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/54042>

5. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации. М.: Просвещение, 2008. 25 с. (Стандарты второго поколения).

6. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.

7. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
8. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. 59 с.
9. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 420 с.
10. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
11. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
12. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.
13. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: [http://letopisi.ru/index.php/Школа\\_Scratc](http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratc)



**Приложение 1**  
к дополнительной общеобразовательной  
программе – дополнительной общеразвивающей  
программе «Программирование в среде Scratch»

**Промежуточная аттестация (текущий контроль)**

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. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

3. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

4. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

5. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb3
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

6. Что такое «алгоритм»?

- А) Последовательность команд, которую выполняет компьютер.
- Б) Это точный набор инструкций, описывающих порядок действий некоторого исполнителя для достижения результата.
- В) Это указание компьютерной программе действовать как некий действие для решения задачи.

7. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Движение»?

8. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Внешний вид»?

9. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «События»?

10. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Управление»?

11. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Сенсоры»?

12. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Операторы»?

13. Опишите своими словами, для чего предназначен блок «Переменные»?

**Приложение 2**  
к дополнительной общеобразовательной  
программе – дополнительной общеразвивающей  
программе «Программирование в среде Scratch»»

**Итоговый контроль**

*Защита проекта*

Основная работа над проектом проходит на занятиях. Учащиеся могут разделиться на группы (по 2-3 человека) или работать индивидуально.

Тему проекта может назначить педагог в соответствии с данной программой или учащиеся формулируют ее самостоятельно. Главное, чтобы в проекте учащиеся смогли показать все чему они научились за время обучения.

Педагог учит детей формулировать цели, находить информацию, работать с познавательной литературой, решать творческие задачи. Важно, чтобы результат проекта был осязаемым и по возможности его можно было использовать в обычной жизни. Требования к оформлению проектной документации не предъявляются.

Перед защитой проектов педагог пишет отзыв на проект, который является допуском к защите проекта. В отзыве педагог отмечает на сколько учащихся смог проявить личностные и метапредметные результаты, достоинства и недостатки проекта, дает свое заключение.

Защита проекта проходит на последнем занятии в присутствии комиссии. Комиссия состоит из педагога и приглашенных специалистов.

Во время защиты проекта оценке подлежат следующие критерии:

1. Общее оформление проекта и презентации.
2. Актуальность идеи.
3. Формулировка проблемы и темы проекта, их обоснование
4. Анализ существующих прототипов и идей.
5. Выбор технологии изготовления изделия. Разработка конструкторской документации, качество графики.
6. Экономическая и экологическая оценка будущего изделия и технологии изготовления.
7. Оценка конструкции: оригинальность, качество изделия, соответствие изделия теме проекта, практическая значимость.
8. Качество публичного выступления, владение материалом
9. Качество представления продукта проекта.
10. Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика

Показатели оценивания:

2 балла – показатель соответствует полностью;

1 балл – показатель соответствует частично;

0 баллов – показатель не соответствует или не представлен.

Итоговый уровень определяется по сумме баллов по всем критериям.

Характеристика уровней:

Высокий уровень (14 – 20 баллов): в работе обоснован выбор темы, в соответствии с темой сформулирована цель, тема раскрыта полностью, в конце работы сделаны выводы, которые полностью соответствуют теме и цели работы. Во время выступления у ребенка грамотная и безошибочная речь, он хорошо владеет материалом проекта, оригинально и качественно представляет выполненный продукт. В процессе обсуждения грамотно и четко отвечает на вопросы комиссии, умеет вести дискуссию, доказательно и корректно защищает свои идеи. Продукт отличается креативностью – новые оригинальные идеи и пути решения. Защита сопровождается презентацией.

Средний уровень (7 – 13 баллов): в работе обоснован выбор темы, но цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью, выводы по работе представлены неполно. Во время выступления ребенок допускает речевые и грамматические ошибки. Представленный продукт оригинальный, но ребенок не может представить его. Во время ответов на вопросы комиссии и слушателей испытывает затруднения.

Низкий уровень (0 – 6 баллов): в работе нет обоснования темы, цель сформулирована нечетко, тема раскрыта не полностью, нет выводов. Во время защиты ребенок читает текст. Полученный продукт просто показывает комиссии, но не дает никаких пояснения по его работе. Во время ответов на вопросы комиссии и слушателей не может ответить на поставленные вопросы, слабо владеет материалом.

ОТЗЫВ РУКОВОДИТЕЛЯ  
на творческий проект  
Творческий проект выполнен  
Учащимся

\_\_\_\_\_ (ФИО)

Программа «Программирование в среде Scratch»

Группа \_\_\_\_\_

Название проекта

«\_\_\_\_\_»

Руководитель проекта:

\_\_\_\_\_ (ФИО)

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ПРОЕКТА

Критерии	Уровни оценивания на соответствие требованиям			
	Соответствует полностью	Соответствует частично	Не соответствует	Не оценивается (трудно оценить)
Оригинальность темы, обоснование ее выбора				
Корректность постановки цели и задач проекта				
Ясность, четкость, последовательность и обоснованность изложения				
Применение знаний и умений полученных на занятиях				
Использование программного обеспечения				
Степень сложности работы: применение в проекте знаний из других областей				
Качество оформления (общий уровень грамотности, стиль изложения, качество оформления работы)				

Достоинства проекта

1.

2.

...

Недостатки проекта

1.

2.

...

Заключение и выводы

На сколько учащийся смог проявить личностные и метапредметные результаты.

Соответствует ли работа заявленной теме, требованиям, предъявляемым к творческим проектам.

Дата проверки работы «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Руководитель проекта ..... \_\_\_\_\_

(фамилия, инициалы) (подпись)



ПРОТОКОЛ ЗАЩИТЫ  
творческого проекта

Творческий проект выполнен

Учащимся \_\_\_\_\_ (ФИО)

Программа «Программирование в среде Scratch»

Группа \_\_\_\_\_

Название проекта

« \_\_\_\_\_ »

Руководитель проекта: \_\_\_\_\_ (ФИО)

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ПРОЕКТА

п/п	Критерии оценки	Баллы		
		0	1	2
	1. Общее оформление проекта и презентации.			
	2. Актуальность идеи.			
	3. Формулировка проблемы и темы проекта, их обоснование			
	4. Анализ существующих прототипов и идей.			
	5. Выбор технологии изготовления изделия. Разработка конструкторской документации, качество графики.			
	6. Экономическая и экологическая оценка будущего изделия и технологии изготовления.			
	7. Оценка конструкции: оригинальность, качество изделия, соответствие изделия теме проекта, практическая значимость.			
	8. Качество публичного выступления, владение материалом			
	9. Качество представления продукта проекта.			
	10. Умение вести дискуссию, корректно защищать свои идеи, эрудиция докладчика			
<b>СРЕДНИЙ БАЛЛ:</b>				

Дата защиты работы « \_\_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

Эксперт \_\_\_\_\_

(фамилия, инициалы)

(подпись)

## Приложение 3

к дополнительной общеобразовательной  
программе – дополнительной общеразвивающей  
программе «Программирование в среде Scratch»

### Работа с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

1. организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
2. содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей

в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение открытых занятий в течение учебного года);

3. оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

Ожидаемые результаты:

Активные формы работы с родителями дадут возможность педагогам познакомиться с детско - родительскими отношениями в семье, создадут условия для формирования партнёрских отношений между родителями и детьми, будут способствовать согласованному принятию совместных решений.

## Приложение 4

к дополнительной общеобразовательной  
программе – дополнительной общеразвивающей  
программе «Программирование в среде Scratch»

### План воспитательных мероприятий

№ п/п	Название темы	Форма проведения	Время проведения
1.	ЗОЖ	Круглый стол	Декабрь
2.	Инженерно-техническое мышление	Беседа	Январь
3.	Творчество и программирование в среде Scratch	Занятие семинар	Март
4.	Этическая основа программирования в среде Scratch	Занятие семинар	Апрель