

УПРАВЛЕНИЕ ПО ОБРАЗОВАНИЮ И НАУКЕ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ ГОРОД-КУРОРТ СОЧИ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ ГОРОДА СОЧИ

Принята на заседании
педагогического/методического совета
От «_16_»_мая_2022г.
Протокол №_5_____

Утверждаю
Директор МБУ ДО СЮТ г.Сочи
_____/Полуян Е.А./
Приказ № 28
от «16_»_мая_____2022г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«МАЛЕНЬКИЙ ПРОГРАММИСТ»

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год (128 ч)
Возрастная категория: от 6 до 7 лет
Вид программы модифицированная
Форма обучения: очная, дистанционная
Программа реализуется на внебюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 47299

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Любимова Галина Львовна

г. Сочи
2022

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».

Пояснительная записка

В сегодняшнем мире дети практически с рождения видят вокруг себя различные технические устройства. Многие дети с раннего возраста мечтают стать программистами и создателями компьютерных игр.

Увлекательный мир Scratch Junior через игру и анимацию позволяет сформировать у детей интерес к программированию. Создание игр и программ не просто увлекательное занятие, но и отличная возможность для творчества, совмещающая искусство и логику. Обучение в этом объединении служит хорошей предварительной подготовкой для всех форм последующего обучения школьников среднего и старшего возраста в объединениях занимающихся изучением компьютерной направленностей.

1.1. Направленность дополнительной общеобразовательной программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Юный программист" (далее Программа) реализуется в соответствии с технической направленностью. Данная программа разработана для занятий по изучению компьютерных программ детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.

Такой навык пригодиться в формировании интереса к дальнейшему изучению программирования и профориентации.

Программа составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

1. Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральным проектом «Успех каждого ребенка», утвержденным 07.12.2018;
3. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
4. Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р (далее – Концепция);
5. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных Правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
7. Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополни-

- тельного образования детей и взрослых»;
8. Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
 9. Краевыми методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих общеобразовательных программ.

1.2. Новизна, актуальность, педагогическая целесообразность

Актуальность программы состоит в том, что умение программировать развивает логику и интеллект. Scratch Junior — это детский вводный язык программирования, похожий на конструктор Lego: скрипты собираются из разноцветных «кирпичиков» — блоков. Подходит для обучения детей от 5 до 7 лет программированию.

При помощи Scratch Junior ребенок воплотит свои фантазии в мультфильмы, игры и другие произведения. Курс подходит детям дошкольного возраста, которые еще не умеют читать.

Помимо развития логики, интеллектуальных способностей первым шагом программы «Маленький программист» станет компьютерная грамотность.

Формирование навыков работы на компьютере и освоение популярных компьютерных технологий, самое главное для эффективного применения компьютера – это развитое логическое, алгоритмическое и системное мышление.

1.3. Отличительные особенности данной программы

За основу взята дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа автора Костина В.А. "Программирование в Scratch Junior". От существующей типовой программы настоящая программа отличается оптимальным набором и соотношением времени и применяемых средств.

1.4. Адресат программы

Данная программа рассчитана на детей начального общего образования, возраст 6 – 7 лет. Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие, все, кто проявил интерес. Занятия построены так, чтобы заинтересовать всех ребят.

Наполняемость в группах составляет: 8 человек.

В программе предусмотрено участие детей с особыми образовательными потребностями: детей с ограниченными возможностями здоровья; талантливых (одарённых, мотивированных) детей; детей, находящихся в трудной жизненной ситуации.

Дети с ОВЗ принимаются после собеседования родителей (законных представителей) с педагогом-психологом. Собеседование проводится с целью установления уровня трудностей у ребенка и выстраивания индивидуального образовательного маршрута или рекомендации родителям обучаться в другой образовательной организации с более подходящими условиями для данной нозологии и уровня трудностей у ребенка.

1.5. Формы обучения. Режим занятий

Форма обучения – очная.

Формы проведения занятий – групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом, при которой все учащиеся одновременно выполняют одно и то же задание. Объяснения руководителя относятся ко всем и воспринимаются одновременно. При этом учитываются возрастные и психофизические возможности учащихся.

Наполняемость в группах составляет: 8 человек.

Основная форма организации занятий – практическая работа. Итогом занятий по программе является творческий проект.

Обучение проходит в группах по 8 человек, обусловлено условиями техники безопасности при работе с компьютерами. Режим занятий для каждой группы 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

Также возможна дистанционная форма обучения с ярко выраженным индивидуальным подходом.

1.6. Особенности организации образовательного процесса

Занятия проводятся в группах, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом.

Предусмотрены формы организации образовательного процесса:

- лекционная/рассказ/беседа (получение нового материала);
- практикум (учащиеся выполняют практические работы);
- самостоятельная (учащиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или одного-двух занятий).

—

1.7. Уровень содержания программы, объем и сроки реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения. Годовая нагрузка учащегося составит 128 часов. Режим занятий соответствует нормам САН ПиН: два раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

1.8. Цель и задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Цель:

– формирование и развитие творческих способностей учащихся, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном совершенствовании на занятиях по освоению инструментальных компьютерных сред.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- формировать у учащихся навыки безопасной работы за компьютером
- формировать у дошкольников базовые представления о языках программирования, алгоритме (программе), исполнителе;
- находить закономерности.
- понимать язык стрелок и как ими пользоваться.
- определять последовательность событий.

Развивающие:

- развивать потребности детей в освоении новых информационных технологий;
- развивать способности, интерес к поисковой деятельности;
- развитие образного и пространственного мышления, памяти, воображения, внимания;

Воспитывающие:

- совершенствовать коммуникативные навыки детей при работе в паре, коллективе;
- расширить представление о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира и о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль.
- воспитание у детей положительных личностных и коммуникативных качеств;
- воспитание настойчивости, целеустремлённости и ответственности за достижение высоких творческих результатов.

Метапредметные – создать условия для опыта переноса и применения навыков проектной деятельности в жизненных ситуациях, для решения творческих задач и познавательного развития учащихся.

При использовании дистанционных технологий обучения решаются следующие задачи:

- формирование навыка владения ТСО и программами;
- формирование навыка самостоятельного поиска информации через информационные онлайн-платформы, сайты и блоги;
- развитие умения анализировать и корректировать собственную деятельность.

1.9. Планируемые результаты

Измеряемым количественным результатом будет: процент полностью выполненных практических работ (не менее 90%).

Предметные результаты:

По окончании программы учащийся должен:

- иметь первоначальные знания о технике безопасности и навыки безопасной работы за компьютером;
- иметь первоначальные знания и сформированы базовые представления о языках программирования, алгоритме (программе), исполнителе, способах записи алгоритма;
- иметь первоначальные навыки разработки проектов;
- узнать о своей потребности к продолжению изучения выбранного вида деятельности.

Личностные результаты:

- уметь творчески подходить к решению задачи;
- развить навыки самооценки и взаимооценки;

- развить интерес к творческой деятельности;
- приобрести навык работать и взаимодействовать в коллективе.

Метапредметные результаты:

- приобрести способность к самостоятельному принятию решения, исходя из анализа текущей ситуации.

1.10. Учебный план программы и его содержание

1.10.1 Учебно-тематический план

№	Наименование темы/раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I полугодие					
1.	Вводное занятие.	2	2		текущий
1.1.	Знакомство с компьютерным классом.	1	1		текущий
1.2.	Техника безопасности.	1	1		
2.	Что мы знаем про компьютер.	2	2		текущий
2.1.	Устройство компьютера	1	1		текущий
2.2.	Приемы работы на компьютере.	1	1		текущий
3.	Знакомство со Scratch Junior.	10	3	7	текущий
3.1.	Что такое Scratch Junior?	2	1	1	текущий
3.2.	Интерфейс. Создание спрайтов (объекты, героев)	4	1	3	
3.3.	Алгоритмы в Scratch Junior	4	1	3	текущий
4.	Блоки	14	4	10	текущий
4.1.	Блоки движения. Как путешествуют спрайты?	8	2	6	текущий
4.2.	Блоки внешности	6	2	4	текущий
5.	Векторный графический редактор программы	10	2	8	текущий
5.1.	Экспериментируем с внешностью спрайта.	6	1	5	текущий
5.2.	Создаем фоны.	4	1	3	текущий
6.	Эксперименты со спрайтами	18	4	14	текущий
6.1.	Блок изменения размера спрайта	4	1	3	текущий
6.2.	Блок изменения скорости движения	6	1	5	текущий
6.3.	Блок изменения скорости движения и длительности движения	8	2	6	текущий
7.	Текст	4	2	2	текущий
7.1.	Надпись	2	1	1	текущий
7.2.	Диалог, передача сообщений	2	1	1	текущий
8.	Звук	8	2	6	текущий
8.1.	Звук	4	1	3	текущий
8.2.	Запись звука	4	1	3	текущий
9.	Циклы	28	7	21	текущий
9.1.	Циклы	4	1	3	текущий
9.2.	Создание очень долгого цикла	4	1	3	текущий

9.3.	Вложенные циклы.	4	1	3	текущий
9.4.	Блок задержки	4	1	3	текущий
9.5.	Блок бесконечного цикла.	4	1	3	текущий
9.6.	Блок касания	4	1	3	текущий
9.7.	Таймер, исчезновения и появление спрайтов	4	1	3	текущий
10.	Управление спрайтом при помощи кнопок	10	2	8	текущий
10.1.	Управление спрайтом при помощи кнопок	2	1	1	текущий
10.2	Перемещение в начальную точку	2		2	
10.3	Перемещение в конечную точку	2		2	
10.4	Создаем квест. Переключение сцен	4	1	3	
11.	Творческий проект. Тематические проекты к праздникам, конкурсам и пр.	20	4	16	рейтинг
<i>те- ма</i>	<i>Открытки к праздникам Творческий проект к Новому году, 23 февраля, 8 марта и пр.</i>	20	4	16	Участие в конкурсах, выставках, внешняя оценка Готовая работа.
12.	Итоговое занятие.	2	1	1	
	Всего	128	36	92	

Содержание учебного плана программы

Тема № 1 Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория. Техника ТБ, «Правила поведения в кабинете информатики. Практика. Игра «Закрепляем правила поведения в компьютерном классе»

Тема № 2. Что мы знаем про компьютер.

Теоретические сведения:

2.1. Устройство компьютера. Внешний вид персонального компьютера. История развития вычислительной техники.

2.2. «Устройство компьютера». Составление рассказа-истории «Как я познакомился с компьютером»

Тема №3. Знакомство со Scratch Junior.

3.1. Что такое ScratchJR? Теория. История создания ScratchJR. Возможности программы.

3.2. Интерфейс программы. Создание спрайтов (объекты, героев). Объекты, спрайт, сцена. Фон, пиксел, костюм. Поведение объектов. Сценарий (скрипт). Практика. Запуск программы. Просмотр готовых работ.

3.3. Алгоритмы в ScratchJR. Теория. Алгоритм + сценарий = скрипт. Алгоритм, шаг алгоритма, исполнитель алгоритма. Как записать алгоритмы? Словесный способ записи алгоритма. Блок-схема алгоритма. Программный способ записи алгоритма. Практика. Составление простейших алгоритмов. Действие по алгоритму.

Тема № 4. Блоки

4.1. Блоки движения. Теория. Как путешествуют спрайты? Способы движения. Повороты. Запуск программы. Практика. Собираем скрипт.

4.2. Блоки внешности. Теория. Блоки изменения внешности. Как изменить внешность объектов? Практика. Ферма.

Тема № 5. Векторный графический редактор программы

5.1. Экспериментируем с внешностью. Теория. Векторный графический редактор программы. Интерфейс редактора. Растровое изображение. Растр. Импорт изображения. Центрирование объекта. Трансформация объекта. Приемы работы. Применение графических эффектов. Координатная сетка. Практика. Костюмерная: создаем костюмы.

5.2. Создаем фоны. Теория. Приемы редактирования фона. Создание своего фона. Практика. Создание своего фона.

Тема № 6. Эксперименты со спрайтами

6.1. Блок изменения размера спрайта. Теория. Инструменты увеличения и уменьшения спрайта. Когда размер имеет значение. Практика. Кушаем яблочки.

6.2. Блок изменения скорости движения Теория. Блок изменения скорости движения. Практика. Полет на Сатурн, Посадка на Луну.

6.3. Блок изменения скорости движения и длительности движения Теория. Блок изменения скорости движения. Изменение длительности движения Практика. Автогонка.

Тема № 7. Текст

7.1. Надпись Теория. Что такое надпись. Для чего ее можно использовать. Создание надписи. Практика. Новогодняя открытка

7.2. Диалог, передача сообщений Теория. О чем говорят и думают спрайты? Общение спрайтов. Блоки. Произнесение фраз.

Тема № 8. Звук

8.1. Звук Теория. Микрофон. Запись звука. Практика. Открытка на день рождения.

8.2. Запись звука Теория. Запись голоса. Передача сообщений. Практика. Диалог.

Тема № 9. Циклы

9.1. Циклы Теория. Что такое циклы. Примеры циклов. Применение блоков цикла. Создание очень долгого цикла. Изменение скорости движения. Изменение размера спрайтов Практика. Поездка на авто.

9.2. Создание очень долгого цикла Теория. Применение блоков цикла. Создание очень долгого цикла Практика. Аквариум.

9.3. Вложенные циклы. Теория. Применение блоков цикла. Последовательные циклы. Вложенные циклы Практика. Танец.

9.4. Блок задержки Теория. Блок задержки. Блок "скрыться" и "показаться". Практика. Весенние цветы.

9.5. Блок бесконечного цикла. Теория. Касание спрайтов. Бесконечный цикл Практика. Перепрыгни мячик. Лягушка и мухи. Фея собирает звезды.

9.6. Блок касания Теория. Блок бесконечного цикла. Блок касания Практика. Игра «Убегаем от змеи». Гонка малышей.

9.7. Таймер, исчезновения и появление спрайтов Теория. Что такое таймер. Исчезновение и появление спрайтов. Практика. Летучие мыши. Прыгучий котенок. Кораблик и киты.

Тема № 10. Управление спрайтом при помощи кнопок.

10.1. Управление спрайтом при помощи кнопок Теория. Применение блоков цикла. Создание очень долгого цикла. Изменение скорости движения. Слои. Смена порядка слоев. Управление с клавиатуры. Управление с помощью 2 кнопок. Практика. Облака. Ловим персики. Полет через астероиды 10.2. .Перемещение в начальную точку. Возврат в начальную точку. Бесконечный цикл. Столкновение. Практика. Пройди через магию. Лабиринт

10.3. Перемещение в конечную точку. Практика. Маг против крабов.

10.4. Создаем квест. Переключение сцен Теория. Блок переключения сцены. Добавление спрайтов и сцен. Блок задержки Практика. Времена года.

Тема № 11. Творческий проект.

Тематические проекты к праздникам, конкурсам и пр.

Открытки к праздникам

Творческий проект к Новому году, 23 февраля, 8 марта и пр.

Этапы работы над творческим проектом. Теория. Разработка сценария. Составление плана работы. Практика. «Составление плана по работе над созданием творческого проекта».

Работа над творческим проектом. Теория. Консультации по возникающим вопросам. Практика. Выполнение этапов плана по работе над созданием творческого проекта. Тестирование.

Тема № 12. Итоговое занятие «Мы программисты». Теория. Подведение итогов работы за год Практика. Показ лучших работ. готовый проект - мини-история, игра, открытка.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

2.1. Календарный учебный график программы

№ п/п	Дата	Тема занятия	количество часов	Время проведения	Форма занятия	Место проведения	Формы контроля	
Вводное занятие (2ч/2/0)								
1.		Вводное занятие. Знакомство с компьютерным классом.	1		беседа		текущий	
2.		Техника безопасности.	1		беседа		текущий	
Что мы знаем про компьютер (2ч/2/0)								
3.		Устройство компьютера	1		рассказ		текущий	
4.		Приемы работы на компьютере	1		беседа		текущий	
Знакомство со Scratch Junior (10ч/4/6)								
5.		Что такое Scratch Junior?	2		беседа		текущий	
6.						практика		текущий
7.		Интерфейс. Создание спрайтов (объекты, героев)	2		беседа		текущий	
8.						практика		текущий
9.				2		практика		текущий
10.						практика		текущий
11.		Алгоритмы в Scratch Junior	2		рассказ		текущий	
12.						практика		текущий
13.				2		практика		текущий
14.						практика		текущий
Блоки (14ч/4/10)								
15.		Блоки движения. Как путешествуют спрайты?	2		рассказ		текущий	
16.						практика		текущий

17.			2		беседа		текущий
18.					практика		текущий
19.			2		практика		текущий
20.					практика		текущий
21.			2		практика		текущий
22.					практика		текущий
23.			2		рассказ		текущий
24.					практика		текущий
25.		Блоки внешности	2		беседа		текущий
26.					практика		текущий
27.			2		практика		текущий
28.					практика		текущий
Векторный графический редактор программы (10ч/2/8)							
29.		Экспериментируем с внешностью спрайта.	2		рассказ		текущий
30.					практика		текущий
31.			2		практика		текущий
32.					практика		текущий
33.			2		практика		текущий
34.					практика		текущий
35.		Создаем фоны.	2		беседа		текущий
36.					практика		текущий
37.			2		практика		текущий
38.					практика		текущий
Эксперименты со спрайтами (18ч/4/14)							
39.		Блок изменения размера спрайта	2		рассказ		текущий
40.					практика		текущий
41.			2		практика		текущий
42.					практика		текущий
43.		Блок изменения скорости движения	2		беседа		текущий
44.					практика		текущий
45.			2		практика		текущий
46.					практика		текущий
47.			2		практика		текущий
48.					практика		текущий
49.		Блок изменения скорости движения и длительности движения	2		беседа		текущий
50.					практика		текущий
51.			2		рассказ		текущий
52.					практика		текущий
53.			2		практика		текущий
54.					практика		текущий
55.			2		практика		текущий
56.					практика		текущий
Текст (4ч/2/2)							
57.		Надпись	2		рассказ		текущий
58.					практика		текущий
59.		Диалог, передача сообщений	2		беседа		текущий
60.					практика		текущий
Звук (8ч/2/6)							
61.		Звук	2		беседа		текущий
62.					практика		текущий
63.			2		практика		текущий

64.					практика		текущий
65.		Запись звука	2		беседа		текущий
66.					практика		текущий
67.			2		практика		текущий
68.					практика		текущий
Циклы (28ч/7/21)							
69.		Циклы	2		рассказ		текущий
70.					практика		текущий
71.			2		практика		текущий
72.					практика		текущий
73.		Создание очень долгого цикла	2		беседа		текущий
74.					практика		текущий
75.			2		практика		текущий
76.					практика		текущий
77.		Вложенные циклы.	2		рассказ		текущий
78.					практика		текущий
79.			2		практика		текущий
80.					практика		текущий
81.		Блок задержки	2		беседа		текущий
82.					практика		текущий
83.			2		практика		текущий
84.					практика		текущий
85.		Блок бесконечного цикла.	2		рассказ		текущий
86.					практика		текущий
87.			2		практика		текущий
88.					практика		текущий
89.		Блок касания	2		рассказ		текущий
90.					практика		текущий
91.			2		практика		текущий
92.					практика		текущий
93.		Таймер, исчезновения и появление спрайтов	2		рассказ		текущий
94.					практика		текущий
95.			2		практика		текущий
96.					практика		текущий
Управление спрайтом при помощи кнопок (10ч/2/8)							
97.		Управление спрайтом при помощи кнопок	2		беседа		текущий
98.					практика		текущий
99.		Перемещение в начальную точку	2		практика		текущий
100.					практика		текущий
101.		Перемещение в конечную точку	2		практика		текущий
102.					практика		текущий
103.		Создаем квест. Переключение сцен	2		беседа		текущий
104.					практика		текущий
105.			2		практика		текущий
106.					практика		текущий
Творческий проект.							
Тематические проекты к праздникам, конкурсам и пр. (20ч/4/16)							
107.		Творческий проект	2		беседа		рейтинг
108.					практика		рейтинг
109.		Тематические открытки, композиции к праздникам.	2		практика		рейтинг
110.					беседа		рейтинг

111.			2		практика		рейтинг
112.					практика		рейтинг
113.			2		практика		рейтинг
114.					практика		рейтинг
115.			2		практика		рейтинг
116.					практика		рейтинг
117.			2		беседа		рейтинг
118.					практика		рейтинг
119.			2		практика		рейтинг
120.					практика		рейтинг
121.			2		беседа		рейтинг
122.					практика		рейтинг
123.			2		практика		рейтинг
124.					практика		рейтинг
125.			2		практика		рейтинг
126.					практика		рейтинг
Итоговое занятие							
127.		Итоговое занятие	2		беседа		рейтинг
128.					практика		рейтинг
Итого: 128							

2.2. Условия реализации программы

Программа предоставляет условия и среду активного освоения деятельности.

Для успешной реализации программы необходимо наличие кабинета с рабочими местами, а также необходимым оборудованием: учебный класс (6-8 рабочих мест); компьютеры, работающие под управлением ОС Windows 7 и выше (6-7 компьютеров); программа Scratch JR.

Предпочтительная конфигурация технических и программных средств включает:

- учебный класс (8 рабочих мест);
- оборудование, необходимое для проведения практических работ.

2.3. Формы аттестации

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов

- результаты практических работ.

Отслеживание и фиксация образовательных результатов происходит в форме: фото, видео-отчет, отзывы детей и родителей.

2.4. Оценка планируемых результатов

Мониторинг личностных результаты учащихся осуществляется в виде ежедневного наблюдения.

В пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение учащимися планируемых результатов, входят практические работы. Каждая практическая работа предполагает достижение результата.

Оценка достижения метапредметных результатов осуществляется в ходе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.5. Методические материалы

Программа предусматривает последовательное прохождение материала на основе поочередного изучения тем. Методическое обеспечение образовательного процесса осуществляется различными методами: прежде всего это демонстрация и показ того, что необходимо сделать на данном этапе работы. Основным методом проведения занятий – практическая работа – закрепление и углубление полученных теоретических знаний учащимися, формирование соответствующих навыков и умений. Теоретический материал (рассказ, беседа) сочетается с демонстрацией готовых работ, показом презентаций. Программа предусматривает личностный подход к каждому учащемуся в соответствии с его индивидуальными запросами, активизацию собственной познавательной деятельности ребёнка на различных этапах обучения (изучение теоретических вопросов, практическая отработка знаний и умений, самостоятельная работа). Знания, полученные при изучении курса «Программирование в программе ScratchJr», являются основой для последующего изучения языков программирования. Особое место в работе с программой имеют: обучающие программы, видео уроки, файлы с примерами для выполнения упражнений. Полученные теоретические и практические знания помогут учащимся в выполнении творческих проектов, в процессе выполнения заданий конкурсов, олимпиад различного уровня. В процессе самостоятельной работы на персональном компьютере формируются навыки грамотного пользователя: умение работать с носителями информации, поиск и обработка информации, и это происходит не путем пассивного восприятия материала, а путем активного, созидательного поиска в процессе выполнения различных видов деятельности. На занятиях дети получают знания о профессиях, связанных с работой на персональных компьютерах и обеспечивающих работу компьютеров, программистов. Обучение в этом творческом объединении служит хорошей предварительной подготовкой для всех форм последующего обучения школьников среднего и старшего возраста в объединениях занимающихся изучением компьютерной направленностей.

2.6. Список источников

Для педагога:

1. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 года №1726-р)//Дополнительное образование. Сборник нормативных документов. –М. Издательство «Национальное образование»2015. – 48с.
2. Профессиональный стандарт педагога дополнительного образования детей и взрослых//Официальные документы в образовании – 2015 - №34-С.33-57
3. Рыбалёва И.А. Десять шагов к развитию региональной системы дополнительного образования детей//Дополнительное образование и воспитание.- 2016-№3(197)-С. 3-6.
4. Сборник программ для внешкольных учреждений и общеобразовательных школ. Техническое творчество учащихся. – М.: Просвещение. 1988.
5. Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей»[Электронный ресурс]/Режим доступа <http://static.government.ru/media/files/MOoSmsOFZT2nIupFC25Iqkn7qZjkiqQK.pdf> (Дата обращения 24.03.2020)
6. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. [Текст]. Учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
7. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении. [Текст]. Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: Аркти, 2008. 112 с.

Для учащегося:

1. Издательство «Национальное образование»2015. – 48с.
2. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Scratch [Текст]. - Санкт Петербург, 2008. – 180 с.
3. Голиков Д., Программирование Scratch Junior для детей 5-6лет [Текст]. - Санкт Петербург, 2010. – 240 с.

Для родителей:

1. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена Распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 года №1726-р)//Дополнительное образование. Сборник нормативных документов. –М. Издательство «Национальное образование»2015. – 48с.