

Администрация муниципального образования
«Анивский городской округ»

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества» г. Анива

РАССМОТРЕНА
на педагогическом совете
МБУДО «ДДТ» г. Анива
Протокол № 4 от 24.05.2023 г.



УТВЕРЖДЕНА приказом
директора МБУДО «ДДТ» г. Анива
№ 146-ОД от «24» мая 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная
(общеразвивающая) программа

«Основы программирования»

Направленность программы: техническая
Уровень программы: стартовый
Возраст обучающихся: 5 - 7 лет
Срок реализации: 1 год

Пальцева Ольга Александровна,
педагог дополнительного образования

Анива,
Сахалинская область
2023

Содержание программы

	стр.
1. Целевой раздел.	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
2.Содержательный раздел.	6
2.1. Учебный план	6
2.2. Содержание учебной программы.....	8
2.3. Система оценки достижения планируемых результатов.....	9
2.4. Календарный учебный график.....	10
3.Организационный раздел.	10
3.1. Методическое обеспечение программы.....	10
3.2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов	11
3.3. Материально-техническое обеспечение программы.....	12
3.4. Кадровое обеспечение программы.....	13
Приложение 1	14
Приложение 2	15
Приложение 3	17
Приложение 4	18

1. Целевой раздел

1.1. Пояснительная записка.

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Основы программирования» составлена с учетом действующего законодательства в РФ и Сахалинской области:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями).
2. Государственная программа РФ «Развитие образования» на 2018-2025 года, утвержденная Постановлением Правительства РФ 26.12.2017 г. № 1642;
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
4. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
6. Приказ Минтруда России от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
7. Закон Сахалинской области «Об образовании в Сахалинской области», принятого Сахалинской областной Думой от 18 марта 2014г. №9-30.
8. Государственная программа Сахалинской области «Развитие образования в Сахалинской области до 2025 г.», утвержденная Постановлением Правительства Сахалинской области 28.06.2013 г. № 331;
9. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Сахалинской области, утвержденная распоряжением Правительства Сахалинской области 22.09.20г. №3.12-902-р.
10. Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы. СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28;
11. Распоряжение Министерства образования Сахалинской области от 16.09.2021 №3.12-1170-р «Об утверждении методических рекомендаций по проектированию и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».
12. Устав МБУДО "ДДТ" г. Анива.

Актуальность программы вызвана потребностью современного общества. В настоящее время IT-специалисты востребованы практически во всех сферах деятельности, включая медицину, производство, образование и многое другое. Сфера-IT постоянно развивается, мир технологий совершенствуется непрерывно. Поэтому начинать изучать программирование детям как можно раньше, очень актуально. Это позволяет в современной и увлекательной форме вовлечь обучающихся в проектную и исследовательскую деятельность с использованием методов программирования. Это позволит развить склонности обучающихся к творческой деятельности. В процессе освоения программы обучающиеся создают творческие проекты, учатся работать в группе. Обучение по программе «Основы программирования» повысит познавательный интерес обучающихся к изучению компьютерных технологий, будет способствовать развитию творческих возможностей обучающихся и ранней профориентации.

Направленность программы: техническая.

Уровень сложности программы - стартовый уровень.

Язык реализации программы: государственный язык РФ - русский.

Отличительные особенности.

Обучение по программе — это первый шаг к востребованной профессии программиста. Обучающиеся попробуют себя в среде визуального программирования ScratchJr и поймут нравится ли им заниматься программированием. Программа полностью построена на практике: задания, финальный проект и постоянная обратная связь от педагога.

Методические особенности реализации программы предполагают сочетание возможности развития индивидуальных творческих способностей и формирование умений взаимодействовать в коллективе, работать в группе.

Содержание и материал программы рассчитаны на 1 год.

Адресат программы:

Программа рассчитана на обучающихся 5-7 лет.

Формы и методы обучения, тип и формы организации занятия.

Формы обучения:

- очная с применением электронного обучения.

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные;
- проблемно-поисковые;
- прикладные.

Типы занятий:

- занятие - сообщение и усвоение новых знаний.
- занятие - повторение и обобщение полученных знаний.
- занятие - применение знаний, умений и навыков.
- комбинированное занятие.

Формы организации деятельности:

- групповая;
- в микрогруппах;
- в парах.

Виды учебных занятий:

- беседа;
- демонстрация;
- практика;
- творческая работа;
- проектная деятельность.

Режим занятий:

от 5 до 6 лет – 25 минут;

от 6 и более лет – 30-40 минут.

Объем и срок программы:

5-7 лет: 1 год обучения 33 часа;

Цель реализации программы: формирование у обучающихся логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования, формирование ранней профориентации.

Задачи:Обучающие:

- ознакомить со средой программирования ScratchJr;
- овладеть навыками составления алгоритмов;
- сформировать базовые навыки работы с компьютером и планшетом;
- научить основам программирования;
- формировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать пространственное воображение;
- развивать творческий потенциал.

Воспитательные:

- воспитывать интерес к техническим видам творчества;
- развивать коммуникативную компетенцию: навыки сотрудничества в коллективе, малой группе (в паре), участие в беседе, обсуждении.

Планируемые результаты:**В результате обучения обучающийся должен знать:**

- 1) Правила безопасности работы;
- 2) Компьютерную среду ScratchJr;
- 3) Основные части компьютера;
- 4) Основы программирования.

В результате обучения обучающийся должен уметь:

- 1) Работать на компьютере и ноутбуке;
- 2) Владеть базовыми навыками составления алгоритмов;
- 3) Создавать мультфильмы, игры и презентации.

Личностные: сформирована творческая личность обучающегося.

Метапредметные: развиты исследовательские и проектные умения.

Предметные: обучены составлению последовательности команд, предметов, геометрических фигур, чисел и другое по правилу. Обучены составлению, записи и выполнению простого алгоритма.

2. Содержательный раздел

2.1. Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Беседа, опрос, практика
	1.1. Введение. Знакомство с персональным компьютером. Зачем нужны компьютеры, устройство компьютера. Правила пользования компьютером и планшетом. Техника безопасности.	1	1	0	Беседа, опрос
	1.2. Стартовый контроль. Диагностика. Вопросы и задания.	1	0	1	Практика
2.	Путешествие в страну программирования ScratchJr.	7	0	7	Рассказ, практика
	2.1. Знакомство с ScratchJr. Интерфейс программы. Работа в графическом редакторе.	1	0	1	Рассказ, практика
	2.2. Пусковые блоки (события). «На море».	1	0	1	Рассказ, практика
	2.3. Блоки движения. «Устраиваем гонки».	1	0	1	Рассказ, практика
	2.4. Блоки внешнего вида. «Ночное небо».	1	0	1	Рассказ, практика
	2.5. Звуковые блоки.	1	0	1	Рассказ, практика
	2.6. Блоки управления. «По дороге домой».	1	0	1	Рассказ, практика
	2.7. Блоки окончания. «На природе».	1	0	1	Рассказ, практика
3.	События. Мультипликация.	15	0	15	Рассказ, практика
	3.1. Автомобили.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.2. В парке.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.3. Диалог.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.4. Облака.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.5. Аквариум.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.6. Убегаем от змея.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.7. Промежуточный Контроль. Практическое занятие «Встречаем Новый год».	1	0	1	Рассказ, практика

	3.8. Падающие яблоки.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.9. Концерт талантов.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.10. Открытка на день рождения.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.11. Весенние цветы.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.12. Гонка малышей.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.13. Сафари.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.14. Полет на луну.	1	0	1	Рассказ, практика
	3.15. Светофор на дороге.	1	0	1	Рассказ, практика
4.	Реализация игровой механики	5	0	5	Рассказ, практика
	4.1. Игра «Погоня».	1	0	1	Рассказ, практика
	4.2. Игра «Рыбалка».	1	0	1	Рассказ, практика
	4.3. Игра «Самолет».	1	0	1	Рассказ, практика
	4.4. Игра «Перейди дорогу».	1	0	1	Рассказ, практика
	4.5. Игра «Путешествие на Сатурн».	1	0	1	Рассказ, практика
5	Мастера программирования.	2	0	2	Рассказ, практика, викторина
	5.1. Головоломки.	1	0	1	Рассказ, практика
	5.2. Загадки.	1	0	1	Рассказ, практика
6	Защита проектов. Выставка работ.	2	0	2	Творческая работа, выставка, зачет
	6.1 Проект «Космические приключения».	1	0	1	Творческая работа, выставка
	6.2. Итоговый контроль. Презентация проекта.	1	0	1	Зачет
	Всего:	33	2	31	

2.2. Содержание учебной программы

1. Вводное занятие	
Теория	Практика
1.1. Правила поведения. Техника безопасности в кабинете и при работе с компьютером.	
	1.2. Стартовый контроль «Из каких частей состоит компьютер?»
2. Путешествие в страну программирования ScratchJr	
Теория	Практика
2.1. Знакомство с интерфейсом программы ScratchJr. (Категория блоков. Область программирования. Сцена. Персонажи. Страницы). Научить пользоваться инструментами графического редактора.	
2.2. Пусковые блоки (события, желтая палитра). Запуск программы по флажку, при нажатии, при касании, при отправке сообщений.	Демонстрация работы «На море».
2.3. Блоки движения (движение, синяя палитра). Выполнение действий: вправо, влево, вверх, вниз, повороты, прыжки, исходное положение.	Демонстрация работы «Устраиваем гонки».
2.4. Блоки внешнего вида (оформление, сиреневая палитра). Выполнение команд: диалог, увеличение и уменьшение размера, исходный размер, спрятать, показать.	Демонстрация работы «Ночное небо»
2.5. Звуковые блоки. Работа с ноутбуком или планшетом.	Демонстрация работы «Веселая ферма».
2.6. Блоки управления (оранжевая палитра). Время, стоп, скорость движения, цикл.	Демонстрация работы «По дороге домой».
2.7. Блоки окончания (красная палитра). Завершение команд.	Демонстрация работы «На природе».
3. События. Мультипликация.	
Теория	Практика
	3.1. Автомобили.
	3.2. В парке.
	3.3. Диалог.
	3.4. Облака.
	3.5. Аквариум.
	3.6. Убегаем от змея.
	3.7. Промежуточный контроль. Практическое занятие «Встречаем Новый год».
	3.8. Падающие яблоки.
	3.9. Концерт талантов.

	3.10. Открытка на день рождения.
	3.11. Весенние цветы.
	3.12. Гонка малышей.
	3.13. Сафари.
	3.14. Полет на луну.
	3.15. Светофор на дороге.
4. Реализация игровой механики	
Теория	Практика
	4.1. Игра «Погоня».
	4.2. Игра «Рыбалка».
	4.3. Игра «Самолет».
	4.4. Игра «Перейди дорогу».
	4.5. Игра «Путешествие на Сатурн».
5. Мастера программирования. Итоги года.	
Теория	Практика
	5.1. Головоломки.
	5.2. Загадки.
6. Защита проектов. Выставка работ.	
Творческая работа, выставка	Зачет
6.1 Проект «Космические приключения».	
	6.2. Итоговый контроль. Презентация проекта.

2.3. Система оценки достижения планируемых результатов.

С целью установления соответствия результатов освоения данной программы заявленным целям и планируемым результатам проводятся стартовый, промежуточный, итоговый контроль обучающихся по результатам обученности.

По данным сведениям, проводится контроль знаний, умений и навыков обучающихся. (Приложение 2, 3, 4).

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы:

Для подведения итогов по разделам и темам используются

- беседа
- устный опрос
- практикум
- творческая работа
- проект

Формы контроля

- викторина
- практикум
- соревнования.

Оценочные материалы — диагностика.

Оценка знаний, умений, **навыков** осуществляется по следующим уровням:

Критерий	Низкий	Средний	Высокий
Скорость выполнения работы	Работы выполнена за большее количество времени. Низкая скорость выполнения задания.	Соответствие заданию; Средняя скорость выполнения задания.	Высокая скорость выполнения задания
Фантазия	Не может придумать самостоятельно	Объясняет и самостоятельно выполняет большую часть операции по заданию	Высокий уровень решения.
Самостоятельность в работе	Требуется помощь в работе	Выполнение заданий самостоятельно, но иногда требуется помощь	Выполняется вовремя, самостоятельно

2.4. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во дней	Кол-во часов	Режим занятий
1	05.09.2023	25.05.2024	33	33	33	1/1

3. Организационный раздел**3.1. Методическое обеспечение программы**

Содержание программы реализуется на основе применения следующих *технологий*:

Названия метода	Цель применение метода	Результат применения метода	Частота использования
ТВИЗ	Развитие изобретательского мышления	Учит креативности, меняет мышление	еженедельно
Интерактивные задания	Углубленное изучение предмета	Ликвидация пробелов в знаниях	еженедельно
Кейс-метод	Закрепление навыков и умений, работа в команде	Активизирует мыслительную деятельность	еженедельно

Данная программа представляет широкие возможности для использования разнообразных организационных форм работы обучающихся:

- индивидуальная;
- парная;
- групповая работа.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе;

Воспитательная работа в объединении (Приложение 1).

3.2. Перечень рекомендуемых учебных изданий, интернет-ресурсов.

Для педагогов:

1. Официальный сайт ScratchJr (<http://ScratchJr.mit.edu/>)
2. Голиков Денис. Книга ScratchJr для самых юных программистов. Издательство: ВHV, 2020 г.
3. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования ScratchJr: учебно-методическое пособие. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
4. Босова Л. Л., Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию / Л. Л. Босова, Т. Е. Сорокина // Информатика и образование. – № 7 (256). – 2014.
5. Сорокина Т. Е. Визуальная среда ScratchJr как средство мотивации учащихся основной школы к изучению программирования // Информатика и образование. – № 5 (264). – 2015.
6. Сорокина Т. Е. Методика раннего общедоступного программирования в основной образовательной программе. Сборник научных трудов XI Международной научно-практической конференции «Современные информационные технологии и ИТ-образование». – 2016. Т. 12. № 3-1. – С. 228–232.
7. Босова, Л.Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников: учебное пособие / Л.Л. Босова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Московский педагогический государственный университет. - Москва: МПГУ, 2019. - 179 с.
8. Босова, Л.Л. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования Московский педагогический государственный университет. - Москва: МПГУ, 2020. - 295 с.
9. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению Основы алгоритмики и логики с использованием оборудования центра цифрового образования детей IT-куб. Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. - Москва, 2021.
10. Тихомирова, О.В. Проектная и исследовательская деятельность дошкольников и младших школьников: учебное пособие О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Я. С. Соловьев; Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области "Институт развития образования". - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017. - 221 с.
11. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки Хухлаева О.В. - Москва: Генезис, 2020. — 176 с.
12. Интернет ресурс: <https://tproger.ru/articles/programmirovanie-dlja-detej-na-scratch-junior-besplatnye-videouroki-dlja-detej-ot-6-let/>

Для обучающихся:

1. Официальный сайт ScratchJr (<http://ScratchJr.mit.edu/>)
2. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. – Спб.: БХВ-Петербург, 2020. – 97с.
3. Инструкция по установке ScratchJr на ПК/ноутбук или планшет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://hwschool.online/scratchjr_inst?ysclid=15tgtw6iwp520368252

4. Официальный сайт Scratch Junior. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://www.scratchjr.org/>
5. Программирование для детей на Scratch Junior - бесплатные видеоуроки для детей от 6 лет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://tproger.ru/articles/programmirovanie-dlja-detej-na-scratch-junior-besplatnye-videouroki-dlja-detej-ot-6-let/?ysclid=15hmfe1044515301290>

Для родителей:

1. Официальный сайт ScratchJr (<http://ScratchJr.mit.edu/>)
2. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. – Спб.: БХВ-Петербург, 2020. – 97с.
3. Инструкция по установке ScratchJr на ПК/ноутбук или планшет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://hwschool.online/scratchjr_inst?ysclid=15gtw6iwp520368252
4. Официальный сайт Scratch Junior. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://www.scratchjr.org/>
5. Программирование для детей на Scratch Junior - бесплатные видеоуроки для детей от 6 лет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://tproger.ru/articles/programmirovanie-dlja-detej-na-scratch-junior-besplatnye-videouroki-dlja-detej-ot-6-let/?ysclid=15hmfe1044515301290>

3.3 Материально-техническое обеспечение программы.

В качестве платформы для обучения основам программирования используется детская визуальная среда программирования ScratchJr. Для мотивации, в качестве демонстрации, а также обучения используется открытый банк работ, накопленный сообществом ScratchJr. Методика обучения предусматривает выполнение обучающимися самостоятельного практического задания на каждом занятии. Прохождение обучения сопровождается созданием обучающимися проектов по предлагаемым темам. Занятия по программе проводятся на основе общих педагогических принципов:

- проектного обучения. Включает в себя проектирование предполагаемого результата, который достигается в процессе обучения. Используемые методы: объяснительно-иллюстративный, тренинговый, проблемный, поисковый.
- систематичности обучения. Предполагает такое построение учебного процесса, в ходе которого происходит связывание ранее усвоенного с новым изучаемым материалом.
- увлекательности (интересности). Соблюдение данного принципа делает сам процесс овладения программированием интересным, приносящим чувство радости и удовлетворения.

Для каждого обучающегося необходимо:

1. Персональный компьютер.
2. Ноутбук.
3. Планшет.
4. Программы, обеспечивающие возможность работы с мультимедийным контентом (воспроизведение видео, изображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др.).
5. Акустические колонки или наушники.
6. Микрофон.
7. Визуальная среда программирования ScratchJr
8. Интерактивная доска, проектор.
9. Методическое обеспечение: авторские презентации, авторские обучающие пособия по программированию, обучающие видеоролики.
10. Доступ в Интернет.

3.4. Кадровое обеспечение реализации программы.

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирования» обеспечивается педагогом дополнительного образования, имеющим среднее-специальное образование или высшее профессиональное образование, соответствующее технической направленности, и отвечающим квалифицированным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» в соответствии с Приказом Минтруда РФ от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

План воспитательной работы

№	Название мероприятия	Форма проведения	Сроки
1	«День Знаний»	Интерактивная программа	Сентябрь
2	«Как здорово, что все мы здесь сегодня собрались»	Родительское собрание	Сентябрь
3	«Мастерская Деда Мороза»	Творческая мастерская в рамках Дня открытых дверей	Ноябрь
4	«Новогодний Играй – город»	Городской праздник	Декабрь
5	Здоровый образ жизни	Библиотечный час	В течение года
6	«День науки»	Интерактивная программа	Февраль
	«Сказкотерапия - как современный психолого-педагогический метод. Женские и мужские архитипы в сказкотерапии»	Тренинг для родителей	Март
7	«День космонавтики»	Интерактивная программа	Апрель
8	«Мир глазами детей»	Итоговая выставка творческих работ	Май

Общеобразовательная программа «Основы программирования», 1 год обучения
Стартовый контроль

Тема: «Из каких частей состоит компьютер?».

Форма: диагностика - вопросы для диагностики.

Задача: выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Цель: выявить уровень знаний, умений и навыков обучающихся.

Вопросы:

1. Всемирная система, объединяющая все компьютерные сети. Что это?

- А. интернет
- Б. браузер
- В. Трафик

2. Как называются специальные программы, которые «лечат» компьютер от вирусов?

- А. лечебная программа
- Б. антивирусная программа
- В. Защитная программа

3. Что это?



- А. принтер
- Б. монитор
- В. Клавиатура

4. Как включить компьютер?

- А. Компьютер не нужно включать, он работает всегда
- Б. нажать кнопку "Включение" на рабочем столе Windows
- В. Нажать кнопку включения на системном блоке

5. Как правильно выключить компьютер?

- А. Компьютер не нужно выключать, он работает всегда
- Б. закрыть все работающие программы, нажать кнопку ПУСК - Завершение работы и дождаться окончания работы компьютера
- В. нажать кнопку выключения на системном блоке компьютера

Оценка выполнения задания:**Ключи к тесту:**

Вопросы	1	2	3	4	5
Вариант ответа	А	Б	В	В	Б

Обработка результатов диагностики:

За каждый правильный ответ (выбор) на предложенное задание ставится 1 балл. Максимальный балл по итогам всей диагностики 5.

0 баллов – «Полное отсутствие».

1 балл – «Слабое недостаточное».

2 балла – «Удовлетворительное».

3-4 балла – «Хорошее».

5 баллов – «Отличное усвоение».

Результат диагностики интерпретируется педагогам для построения индивидуальной траектории обучения.

Общеобразовательная программа «Основы программирования», 1 год обучения
Промежуточный контроль.

Тема: ScratchJr «Встречаем Новый Год».

Форма: «Практическая работа».

Задача для детей: составить мультфильм по теме «Встречаем Новый Год».

Цель: выявить уровень знаний, умений и навыков обучающихся к середине учебного года.



Обработка результатов промежуточного контроля:

Оценка начисления баллов производится по итогам сборки модели по следующим параметрам:

- скорость выполнения работы;
- фантазия;
- самостоятельность в работе.

За каждое выполнение пункта от 1-3 балла.

- 0 - 2 баллов - «Полное отсутствие»
- 3 - 4 баллов - «Слабое недостаточное»
- 5 - 6 баллов - «Удовлетворительное»
- 7 - 8 баллов - «Хорошее»
- 9 баллов - «Отличное знание»

Общеобразовательная программа «Основы программирования», 1 год обучения
Итоговый контроль

Форма: Проект.

Тема: ScratchJr «Космические приключения».

Задача: составить проект по теме.

Цель: проверить знания и умения изученного материала к концу учебного года.

На основе знаний, полученных в течение учебного года, обучающиеся самостоятельно выполняют проект по теме.

Обработка результатов итогового контроля:

Оценка начисления баллов производится по итогам выполнения работы по следующим параметрам:

- скорость выполнения работы;
- фантазия;
- самостоятельность в работе.

Максимальный балл по итогам всей диагностики - 9.

За каждое выполнение пункта от 1-2 балла.

- 0 - 2 баллов - «Полное отсутствие»
- 3 - 4 баллов - «Слабое недостаточное»
- 5 - 6 баллов - «Удовлетворительное»
- 7 - 8 баллов - «Хорошее»
- 9 баллов - «Отличное знание»