

**Муниципальное образовательное учреждение
«Гаевская основная общеобразовательная школа»**

Принята на заседании

Педагогического совета от «30» августа 2023

г.

Протокол №9

Утверждаю:

Директор МОУ «Гаевская ООШ»

Шарапова О.В.

Приказ №87-ОД от «31 » августа 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Юный программист»

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Автор - составитель:

Нуриахметова Инесса Николаевна

д. Гаева

2023 г.

Содержание

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы.....	2
1.1 Пояснительная записка.....	2
1.2 Цель и задачи программы... ..	4
1.3 Планируемые результаты	5
Раздел №2. «Комплекс организационно – педагогических условий»	8
2.1 Учебный план	8
2.2 Календарный учебный график.....	9
2.3 Рабочие программы.....	9
2.4 Методические материалы.....	12
Раздел №3. «Комплекс форм аттестации».....	14
3.1 Формы аттестации.....	14
3.2 Оценочные материалы	15
3.3 Список использованной литературы.....	16

Раздел №1. «Комплекс основных характеристик программы».

1.1 Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист» - технической направленности, рассчитана на 1 год, носит индивидуальный и групповой характер обучения.

Уровень освоения – стартовый.

Актуальность данной программы: современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ, так как именно в рамках этого предмета созданы условия для формирования видов деятельности, имеющих общедисциплинарный характер: моделирование объектов и процессов; сбор, хранение, преобразование и передача информации; управление объектами и процессами.

Отличительные особенности программы:

В курсе «Информатика» наиболее целесообразно сконцентрировать основное внимание на развитии логического и алгоритмического мышления школьников и на освоении ими практики работы на компьютере.

Занятия развития логического и алгоритмического мышления обучающихся:

- не требуют обязательного наличия компьютеров,
- проводятся преимущественно учителем начальной школы или учителем информатики, что создаёт предпосылки для переноса освоенных

умственных действий на изучение других предметов, а в последующем помогает реализации **принципа преемственности и последовательности изучения курса.**

Логико-алгоритмический компонент предназначен для развития логического, алгоритмического и системного мышления, создания предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой, которые вследствие непрерывного обновления и изменения в аппаратных и программных средствах выходят на первое место в формировании научного информационно-технологического потенциала общества.

Цели изучения логико-алгоритмических основ информатики:

- развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:
 - применение формальной логики при решении задач – построение выводов путём применения к известным утверждениям логических операций «если ..., то ...», «и», «или», «не» и их комбинаций – «если ... и ..., то ...»;
 - алгоритмический подход к решению задач – умение планировать последовательность действий для достижения какой-либо цели, а также решать широкий класс задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
 - системный подход – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
 - объектно-ориентированный подход – постановка во главу угла объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и

действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)».

В реализации программы участвуют дети в возрасте 7-10 лет.

Разработанная программа по своему тематическому содержанию применима для обучающихся младшего звена.

Новизна данной программы - ориентация на осуществление учебно-творческих коллективах дополнительного образования, набранных из обучающихся начального и среднего звена.

Форма обучения: очная.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель данной программы - развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылок успешного освоения учащимися инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой.

Основные учебно – воспитательные задачи дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Юный программист»:

Обучающие:

- расширение представления обучающихся о возможностях компьютера, областях его применения;
- обучение навыкам самостоятельного использования компьютера в качестве средства для решения практических задач;
- углубление обучающихся в мире современных профессий.

Развивающие:

- развитие у школьников навыков решения задач с применением таких подходов к решению, которые наиболее типичны и распространены в областях деятельности, традиционно относящихся к информатике:
- применение формальной логики при решении задач – построение выводов путем применения к известным утверждениям логических операций «если, то», «и», «или», «не», и их комбинаций – «если... и, то.....»;

- развитие алгоритмического подхода к решению задач – умение планирования последовательности действий для достижения какой-либо цели, а так же решения широкого класса задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий;
- развитие системного подхода – рассмотрение сложных объектов и явлений в виде набора более простых составных частей, каждая из которых выполняет свою роль для функционирования объекта в целом; рассмотрение влияния изменения в одной составной части на поведение всей системы;
- развитие объектно–ориентированного подхода – акцентирование объектов, а не действий, умение объединять отдельные предметы в группу с общим названием, выделять общие признаки предметов этой группы и действия, выполняемые над этими предметами; умение описывать предмет по принципу «из чего состоит и что делает (можно с ним делать)».

Воспитывающие:

- формирование творческого подхода к поставленной задаче;
 - формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые и этические нормы работы с информацией;
- формирование и развитие дисциплинированности, добросовестного отношения к занятиям.

1.3. Планируемые результаты.

Характеристика ожидаемых результатов .

В результате изучения данной программы обучающиеся **должны знать:**

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;

- овладеть правилами поведения в компьютерном классе и элементарными действиями с компьютером (включение, выключение, сохранение информации на диске, вывод информации на печать);
 - понимать роль компьютера в жизни и деятельности человека;
 - познакомиться с названиями составных частей компьютера (монитор, клавиатура, мышь, системный блок и пр.);
 - познакомиться с основными аппаратными средствами создания и обработки графических и текстовых информационных объектов (мышь, клавиатура, монитор, принтер) и с назначением каждого из них;
 - научиться представлять информацию на экране компьютера с помощью клавиатуры и мыши: печатать простой текст в текстовом редакторе, изображать простые геометрические фигуры в цвете с помощью графического редактора;
 - узнать правила работы текстового редактора и освоить его возможности;
 - узнать правила работы графического редактора и освоить его возможности (освоить технологию обработки графических объектов);
 - типы информации, воспринимаемой человеком с помощью органов чувств (зрительная, звуковая, обонятельная, вкусовая и тактильная);
 - способы работы с информацией, заключающиеся в передаче, поиске, обработке, хранении;
 - понятия алгоритма, исполнителя;
 - назначение основных устройств компьютера (устройства ввода/вывода, хранения, передачи и обработки информации);
 - этические правила и нормы, применяемые при работе с информацией, и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.
- Обучающиеся **должны уметь:**
- ориентироваться в пространственных отношениях предметов;

- выделять признак, по которому произведена классификация предметов;
- находить закономерность в ряду предметов или чисел и продолжать этот ряд с учетом выявленной закономерности;
- выявлять причинно-следственные связи и решать задачи, связанные с анализом исходных данных;
- решать логические задачи;
- осуществлять поиск информации в словарях, справочниках, энциклопедиях, каталогах; использовать ссылки, научиться понимать «Справку» в различном ПО;
- организовать одну и ту же информацию различными способами: в виде текста, рисунка, схемы, таблицы в пределах изученного материала;
- выделять истинные и ложные высказывания, делать выводы из пары посылок; выделять элементарные и сложные высказывания, строить простейшие логические выражения с использованием связок "и", "или", "не", "найдется", "для всех";
- исполнять и составлять несложные алгоритмы для изученных исполнителей;
- вводить текст, используя клавиатуру компьютера.
- использовать информацию для построения умозаключений;
- понимать и создавать самостоятельно точные и понятные инструкции при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- работать с наглядно представленными на экране информационными объектами, применяя мышь и клавиатуру;
- уверенно вводить текст с помощью клавиатуры;
- создавать и преобразовывать информацию, представленную в виде текста и таблиц;
- производить поиск по заданному условию;

теме.

- готовить к защите и защищать небольшие проекты по заданной

Обучающиеся **должны уметь использовать приобретенные знания**

и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.;
- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Раздел №2. «Комплекс организационно – педагогических условий»

2.1. Учебный план

Программа разработана для детей начального школьного возраста с учетом особенностей их развития. Занятия проводятся 4 раза в неделю по 1 академическому часу.

Курс рассчитан на 136 часов (в том числе, теоретические занятия - 37, практические занятия – 99).

2.2. Календарный учебный график. Начало

учебного года – 1 сентября

Окончание учебного года – 31 мая.

Продолжительность учебного года – 34 недели.

Праздничные и выходные дни:

- 4 ноября – День народного единства;
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 января – Новогодние каникулы;
- 7 января – Рождество Христово;
- 23 февраля – День защитника Отечества;
- 8 марта – Международный женский день;
- 1 мая – Праздник Весны и Труда;

- 9 мая – День победы;

- 12 июня – День России.

Продолжительность учебной недели – 5 дней.

Продолжительность занятий – 45 минут.

Перерывы между занятиями – не менее 10 минут.

Сроки проведения промежуточной аттестации – с 15 по 26 мая.

2.3 Рабочие программы.

1. Учебно – тематическое планирование по курсу

«Юный программист»

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Интегрированная среда «ПервоЛого»	28	10	18	
1.1	Вводное занятие. Правила поведения и ТБ. Входящий контроль. Введение в ПервоЛого.	4	2	2	Анализ результатов тестирования
1.2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	3	1	2	Анализ опросов
1.3	Работа с рисунком и формами Черепашки	3	1	2	Анализ выполнения практической работы
1.4	Объекты, управление объектами	3	1	2	Анализ выполнения практической работы
1.5	Взаимодействие объектов.	3	1	2	Анализ опросов
1.6	Работа с текстом	3	1	2	Анализ результатов тестирования
1.7	Создание простейших альбомов.	3	1	2	Анализ выполнения практической работы
1.8	Создание мультфильма	3	1	2	Педагогическое наблюдение за выполнением практической работы
1.9	Творческий проект в ПервоЛого.	3	1	2	Анализ проектной деятельности
2.	Среда программирования Пиктомир	36	9	27	

2.1	Роботы – исполнители команд	4	1	3	Анализ опросов
2.2	Робот-Вертуна. Программа управления Вертуном. ПР «Знакомство с программой ПиктоМир»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
2.3	Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
2.4	ПР «Линейная программа для Робота-Вертуна»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
2.5	Повторители (циклы)	4	1	3	Анализ опросов
2.6	Программы с циклами. Игра «Робот – Садовник_2»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
2.7	ПР «Составление программ для Робота-Вертуна с использованием повторителей»	4	1	3	Анализ выполнения самостоятельной работы
2.8	Подпрограммы. ПР «Использование подпрограммы при написании букв»	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
2.9	ПР (итоговая) «Составление программ различного уровня сложности для Робота-вертуна»	4	1	3	Анализ проектной деятельности
3.	Визуальное программирование в Кодях.	36	9	27	
3.1	Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.2	Последовательность. Лабиринт. Художник.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.3	Циклы. Лабиринт. Художник.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.4	Пчела. Циклы.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.5	Отладка программы.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.6	Условные операторы.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.7	Двоичные браслеты.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
3.8	Лаборатория игр.	4	1	3	Анализ проектной деятельности
3.9	Лаборатория игр.	4	1	3	Анализ проектной деятельности

4	Среда программирования Scratch	36	9	27	
4.1	Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.	4	1	3	Педагогическое наблюдение за выполнением практической работы
4.2	Управление спрайтами.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
4.3	Понятие цикла. Команда Повторить	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
4.4	Спрайты меняют костюмы	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
4.5	Составные условия. Проекты	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
4.6	Переменные.	4	1	3	Анализ выполнения практической работы
4.7	Создание проектов. «Компьютерная игра».	4	1	3	Анализ проектной деятельности
4.8	Создание проектов. «Компьютерная игра».	4	1	3	Анализ проектной деятельности
4.9	WEB 2.0. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch.	4	1	3	Анализ проектной деятельности
	итого	136	37	99	

1. Содержание программы.

Тема 1. Информация и информационные процессы.

Раздел 1. Интегрированная среда «ПервоЛого»

Тема 1.1 Вводное занятие. Правила поведения и ТБ. Входящий контроль.

Введение в ПервоЛого.

Теория. Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта *Новый* в меню *Альбома*. (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.

Практика. Знакомство с меню *Альбом*: *Новый*, *Открой*, *Запиши*, *Сохрани*,

Тема 1.2 Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы

Теория. Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап).

Практика. Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Тема 1.3 Работа с рисунком и формами Черепашки.

Теория. Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинки, сформированной в другой программе, отсканированной картинки или фотографии.

Практика. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

Тема 1.4 Объекты, управление объектами

Теория. Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке».

Практика. Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Тема 1.5 Взаимодействие объектов.

Теория. Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение

использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз.

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепаху. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Тема 1.6 Работа с текстом

Теория. Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном.

Практика. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

Тема 1.7 Создание простейших альбомов.

Теория. Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом.

Практика. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

Тема 1.8 Создание мультфильма

Теория. Повторение изученных команд и операций.

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование истории. Создание мультфильма по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма.

Тема 1.9 Творческий проект в ПервоЛого.

Теория. Повторение изученных команд и операций.

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование истории. Создание мультфильма по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма.

Раздел 2. Среда программирования Пиктомир

Тема 2.1 Роботы – исполнители команд

Теория. Знакомство с понятиями формализация алгоритма, исполнители,

система команд исполнителя. Различия в системах команд разных исполнителей.

Практика. Решение задач на составление линейного алгоритма.

Тема 2.2 Робот-Вертуна. Программа управления Вертуном. ПР

Теория. Знакомство с понятиями программа, алгоритм, начальное положение исполнителя. Кто такие программисты?

Практика. Знакомство с интерфейсом и основными командами среды программирования ПиктоМир. «Знакомство с программой ПиктоМир»

2.3 Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».

Теория. Знакомство с линейными программами, с понятиями следующая команда, предыдущая команда, оптимальная программа.

Практика. Решение задач среды «Пиктомир»

Тема 2.4 «Линейная программа для Робота-Вертуна»

Теория. Разбор решения задач прошлых занятий.

Практика. Практические задания на составление линейной программы в среде программирования ПиктоМир.

Тема 2.5 Повторители (циклы)

Теория. Знакомство с программами с заданным числом повторений.

Практика. Решение задач вертуна с циклом.

Тема 2.6 Программы с циклами. Игра «Робот –Садовник_2»

Теория. Использование циклов с количеством шагов от 1 до 6.

Практика. Выполнение заданий на сокращение длины программы за счет использования циклов с количеством шагов от 1 до 6.

Тема 2.7 «Составление программ для Робота-Вертуна с использованием повторителей»

Теория. Программа с циклом. Отладка. Знакомство с понятием транслятор программ.

Практика. Практические задания на составление программы с циклами в среде программирования ПиктоМир.

Тема 2.8 Подпрограммы. ПР «Использование подпрограммы при написании букв»

Теория. Знакомство с понятием подпрограмма, правилами использования подпрограмм в основной программе в среде программирования ПиктоМир

Практика. Выполнение заданий на программирование изображения букв русского алфавита с использованием подпрограмм в среде программирования ПиктоМир

Тема 2.9 «Составление программ различного уровня сложности для Робота-вертуна»

Теория. Повторение изученных команд исполнителя

Практика. Составление программ для Робота-вертуна. Защита

Раздел 3. Визуальное программирование в Кодях.

Тема 3.1 Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.

Теория. Диктанты по клеточкам. Алгоритм. Программа. Алгоритм рисования фигуры.

Практика. Выполнение заданий на выполнение и составление алгоритмов. Прохождение этапов 1,2 на сайте code.org.

Тема 3.2 Последовательность. Лабиринт. Художник.

Теория. Линейный алгоритм. Блоки. Место сбора блоков. Постановка задачи. Интерфейс программы. Отладка исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 3,4 на сайте code.org.

Тема 3.3 Циклы. Лабиринт. Художник.

Теория. Зацикливание. Новый блок Повторить ... раз, его использование.

Практика. Прохождение этапов 5,6,7 на сайте code.org.

Тема 3.4 Пчела. Циклы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 8,9 на сайте code.org.

Тема 3.5 Отладка программы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 10,11 на сайте code.org.

Тема 3.6 Условные операторы.

Теория. Блок Повторить если, Блок Если... выполнить.

Практика. Прохождение 12 этапа на сайте code.org.

Тема 3.7 Двоичные браслеты.

Теория. Создание браслетов в виде двоичного представления первой буквы своего имени. Данные представляются и хранятся несколькими способами.

Практика. Прохождение этапа 14 на сайте code.org.

Тема 3.8.Лаборатория игр.

Теория. «Порхающий код», Команда «При нажатии на мышку», присоединение блока к блоку «при нажатии»,

Практика. Прохождение этапов 16,17 на сайте code.org.

Тема 3.9 Лаборатория игр.

Теория. Повторение изученных команд.

Практика. Прохождение этапа 17 на сайте code.org. Представление и защита проекта.

Раздел 4. Среда программирования Scratch

Тема 4.1 Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.

Теория. Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Пользуемся помощью Интернета.

Практика. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернет.

Тема 4.2 Управление спрайтами.

Теория. Управление спрайтами: команды Идти, Повернуться на угол, Опустить перо, Поднять перо, Очистить.

Координатная плоскость. Точка отсчета, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда Идти в точку с заданными координатами.

Практика. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда Плыть в точку с заданными координатами. Режим презентации.

Тема 4.3 Понятие цикла. Команда Повторить

Теория. Понятие цикла. Команда Повторить. Рисование узоров и орнаментов.

Конструкция Всегда. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда Если край, оттолкнуться. Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда Повернуть в направлении.

Практика. Проект «Полет самолета»

Тема 4.4 Спрайты меняют костюмы

Теория. Спрайты меняют костюмы. Анимация. Соблюдение условий. Сенсоры. Блок Если. Управляемый стрелками спрайт.

Практика. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая через скакалку» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета

«Кот и птичка». Создание мультипликационного сюжета с Кот и птичка» (продолжение). Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котенок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».

Тема 4.5 Составные условия. Проекты

Теория. Составные условия. Циклы с условием. Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки Передать сообщение и Когда я получу сообщение.

Практика. Проекты на выбор учащихся «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажер памяти» Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».

Проект «Будильник». Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».
Проекты «Лампа» и «Диалог». Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».
Датчики. Проекты «Котенок-обжора», «Презентация».

Тема 4.6 Переменные.

Теория. Переменные. Их создание. Использование счетчиков. Проект Ввод переменных. Ввод переменных с помощью рычажка. Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов, Поиграем со словами. Строковые константы и переменные, Операции со строками

Создание тестов — с выбором ответа и без.

Практика. «Голодный кот». Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» — запоминание имени лучшего игрока. Проекты «Цветы» (вариант2), «Правильные многоугольники». Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник» Создание игры «Угадай слово»

Тема 4.7 Создание проектов. «Компьютерная игра».

Теория. Повторение изученных операторов.

Практика. Создание проектов по собственному замыслу

Тема 4.8 Создание проектов. «Компьютерная игра».

Теория. Повторение изученных операторов.

Практика. Создание проектов по собственному замыслу

Тема 4.9 WEB 2.0. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch.

Теория. Что такое сообщество. Регистрация. Публикация.

Практика. Регистрация на сайте. Публикация проектов Scratch.

Учебно – информационное обеспечение программы:

Программно-методический комплекс (CD –диск) «Мир информатики» 1-2 год обучения, 3-4 год обучения содержит:

- клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
- компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
- компьютерные лабиринты для управления объектом;
- компьютерные мозаики;
- логические игры на компьютере;
- компьютерные среды управления исполнителем.

Методическое обеспечение программы:

Методы и приемы, применяемые на занятиях.

- Демонстрация;
Фронтальные практические работы;
- Исследовательская проектная деятельность.
- Объяснительно – иллюстративный метод - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами);
- Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей)
- Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения обучающимися;
- Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу),
- Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый – самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.
- Проектно-ориентированное обучение – это систематический учебный метод, вовлекающий учащихся в процесс приобретения знаний и умений с помощью широкой исследовательской деятельности, базирующейся на комплексных, реальных вопросах и тщательно проработанных заданиях.

Раздел № 3. «Комплекс форм аттестации».

3.1 Формы аттестации.

Промежуточная аттестация проводится в следующих формах:

- проверочные работы, самостоятельные работы репродуктивного характера;
- вопросники, тестирование;
- разработка и защита проектов.

Формы подведения итогов реализации программы:

- представление проектов;
- участие в конкурсах различного уровня.

3.2. Оценочные материалы.

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ КОНТРОЛЬ ПО УСВОЕНИЮ ПРОГРАММЫ на период _____уч.год

Название программы _____

Название детского объединения _____

Год обучения _____

Педагог _____

№ п/п	Фамилия, Имя обучающегося	Возраст		
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				

Оценивание знаний, навыков и умений по 3-бальной шкале:

3 балла – отлично, 2 балла – хорошо, 1 балл – удовлетворительно. Если в объединении несколько групп разного года обучения, то на каждую заполняется свой педагогический контроль.

3.3. Список использованной литературы.

Для педагога:

1. Закон РФ «Об образовании». 2012
2. Могилев А.В., Булгакова Н.Н. Методические рекомендации к учебному комплексу «Мир информатики». Смоленск: Ассоциация XXI век, 2005.
3. «Информатика». Программа для начальной школы: 2 – 4 классы (ФГОС)/ Н.В.Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012 г.