

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ Г. ТУАПСЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе
от «31» мая 2023 г.
Протокол № 5

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе

Н.С. Логинова

2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ ИГР В SCRATCH»**

Уровень программы: ознакомительный

Срок реализации программы: 72 часа

Возрастная категория: 10-16 человек

Состав группы: 10 - 12 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер программы в Навигаторе: 56027

Автор-составитель:

Скрыпник Елена Васильевна

педагог дополнительного образования

г. Туапсе 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы.....	6
1.4. Планируемые результаты.....	11
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	13
2.1. Календарный учебный график.....	13
2.2. Условия реализации программы	16
2.3. Формы аттестации.....	17
2.4. Оценочные материалы.....	18
2.5. Методические материалы	22
2.5.1. Финансовая грамотность.....	25
2.5.2. Профессиональная ориентация	26
2.5.3. Воспитательная работа.....	29
Список литературы	32
Приложение 1	34

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

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы «Программирование игр в Scratch» - техническая. Программа составлена на основе пособий и книг по созданию игр в среде Scratch. В процессе работы рекомендуется использовать изданий:

1. - П.А. Трофимов Scratch. Создай свою игру!: учебное пособие для 5-6 классов. — Оренбург: Оренбургское ПКУ, 2015.

2. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. — СПб.: Питер, 2018.

Программа предназначена для учащихся после освоения первого знакомства с работой в среде Scratch, призвана дать ребенку азы создания игр (компьютерной игры), которые позволят ему дальше развить логику, анализировать и находить нестандартные решения задач и может быть рекомендована в качестве продолжающей программы ознакомительного уровня в изучении языков программирования.

Реализация программы предполагает освоение продолжающего ознакомительного уровня.

Актуальность программы.

Актуальность программы в том, что при изучении материала в основном предполагается игровая форма обучения. Игровая форма обучения позволяет на понятийном уровне в доступном для детей виде дать основные понятия программирования, такие как алгоритм, основные алгоритмические структуры, параллельность событий, переменная и др. Для преподавания предлагается система заданий, выполнение которых направлено на формирование у учащихся заданных свойств универсальных учебных действий.

Scratch (Скретч) — свободно распространяемая среда программирования, скачать которую можно с официального сайта: <http://info.scratch.mit.edu/> .

Новизна.

Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе не только простейшие, но и сложные игры, делает образовательную программу «Программирование игр в Scratch» практически значимой для современного школьника, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

На занятиях используются различные методы обучения с преобладанием игровых технологий. Все игры расположены по возрастанию степени их сложности. Доступная детям практическая деятельность помогает избежать умственного переутомления.

Педагогическая целесообразность.

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием через создание игр и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа направлена на практическое применение полученных знаний и умений. Подобно тому, как дети только-только начинающие говорить, учатся складывать предложения из отдельных слов, так и Scratch позволяет составлять сложные программы из отдельных кирпичиков-команд.

Отличительная особенность.

Данная программа основана на преимуществах дополнительного образования и призвана дать необходимые знания и умения в области изучения компьютерных технологий для школьников, а также выявить способных, талантливых детей и развить их способности. Дает большие возможности для творческого развития детей, предусматривая индивидуальный подход.

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

Адресат программы.

Данная программа предназначена для учащихся младшего и среднего школьного возраста: 10 – 16 лет. Учащиеся зачисляются после входного тестирования, должны уметь пользоваться мышью, запускать программы, а также знают основные команды и имеют навык программирования в Scratch.

Медицинские противопоказания отсутствуют. По данной программе, также, могут заниматься учащиеся с ограниченными возможностями здоровья. Для данной категории учащихся разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут, который планируется по форме (приложение 1).

Набор в объединение производится по желанию учащихся и в соответствии с положением «О порядке приема, перевода, отчисления, восстановления и учета движения учащихся МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе». Состав группы постоянный, разновозрастной. Группы формируются по 10-12 человек.

Уровень программы, объем и сроки.

Программа является ознакомительной. Программа рассчитана на 72 часа (32 часа в 1-ом полугодии, 40 часов – во 2-ом полугодии).

Форма обучения.

Очная, возможна дистанционная форма проведения занятий. В процессе занятий сочетаются индивидуальная, групповая и коллективная формы работы.

Режим занятий.

Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся с учетом СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к

организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Занятия по программе «Программирование игр в Scratch» проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа в день.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор производится по желанию учащихся и их родителей.

Обучение очное, но возможна дистанционная форма проведения занятий. Группы формируются в количестве 10-12 человек. Занятия проводятся очно по адресу: г. Туапсе, ул. К. Маркса 61 или дистанционно на платформе ZOOM по расписанию, материалы занятия выкладываются на страничку сообщества в группе ВКонтакте СЮТ г. Туапсе <https://vk.com/club193944197> и доступны учащимся по ссылке после запроса о регистрации в сообществе. Для прохождения курса необходимо наличие автоматизированного рабочего места с ПК (или ноутбуком), имеющим выход в Интернет.

Родителям необходимо учитывать, что во время занятий учащиеся проводят много времени за компьютером и это оказывает негативное влияние на зрение.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма; организовать проектную научно-познавательную деятельность творческого характера; сформировать у школьника познавательный интерес к учёбе и исследовательские навыки.

Занятия направлены на решение следующих задач:

Задачи программы.

Образовательные задачи:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии Программист;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Метапредметные задачи:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;

- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Личностные задачи:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

1.3. Содержание программы Учебный план

Таблица 1

№	Название темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1 (1-ое полугодие)32					
1.1.	Введение. Виды компьютерных игр. Профессии программистов и дизайнеров игр.	2	2		Беседа.
1.2.	Первый сюжет. Игра "Пароль" Создание спрайтов и фона. Покадровая анимация спрайта и фона.	2	1	1	Беседа. Практикум
1.3.	Второй сюжет. Игра "«Летучий Котенок»" Управление стрелками.	2	1	1	Беседа. Устный опрос
1.4.	Подсчет жизни и расстояния в переменных. Анимация полета птицы. Финал игры.	2		2	Практическая работа
1.5.	Третий сюжет. Игра "Пакмен". Создание спрайтов и фонов для уровней. Анимация	2	1	1	Практическая работа
1.6.	Переменные, подсчет бонусов, уровни игры. Финал игры	2		2	Практическая работа
1.7.	Четвертый сюжет. Игра "Пилотирование звездолета". Создание фонов и спрайтов.	2	1	1	Беседа. Устный опрос
1.8.	Анимация фонов. Фоновый звук. Клонирование астероидов.	2		2	Практическая работа
1.9.	Анимация взлета. Управление кораблем стрелками.	2		2	Практическая работа
1.10.	Анимация столкновения. Анимация метеоритной атаки	2		2	Практическая работа
1.11.	Пятый сюжет. Игра "Футбол". Создание спрайтов и переменных.	2	1	1	Устный опрос Практическая работа
1.12.	Физика полета мяча. Звуки удара. Подсчет голов. Анимация игрока.	2		2	Практическая работа
1.13.	Анимация вратаря. Анимация сообщений. Звуки болельщиков.	2		2	Практическая работа

1.14.	Финал игры по окончании времени. Анимация заставки.	2		2	Практическая работа
1.15.	Бонус. Птичка на стадионе. Анимация полета птицы.	2		2	Практическая работа
1.16.	Ошибки игрока и вратаря. Конец игры. Вывод счета. Презентация игр модуля I.	2		2	Презентация проектов
Модуль 2 (2-ое полугодие)40ч					
2.1.	Шестой сюжет. Игра "Накорми пингвина". Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук	2		2	Практическая работа
2.2.	Создание переменных. Контроль времени игры и скорости спрайтов. Подсчет ресурсов	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.3.	Анимация и управление движением спрайтов. Финальные сообщения. Варианты конца игры.	2		2	Практическая работа
2.4.	Полезная и вредная еда. Как накормить пингвина быстрее.	2		2	Практическая работа
2.5.	Седьмой сюжет. Игра "Пристыковка на Сатурн" Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук и код	2		2	
2.6.	Анимация дрейфа станции. Переменные скорости, положения станции и корабля.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.7.	Управление стрелками направлением и скоростью корабля. Условия стыковки в коде.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.8.	Анимация аварии. Передача сообщений о стыковке и финал.	2		2	
2.9.	Восьмой сюжет. Игра "Астероиды" Создание спрайтов и фона.	2		2	
2.10.	Кодирование движения астероидов. Управление звездолета стрелками.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.11.	Переменные. Создание и использование переменных. Подсчет очков и жизней.	2		2	
2.12.	Управление скоростью корабля. Направление корабля. Неуязвимость корабля.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.13.	Управление стрельбой. Метеоритная угроза.	2		2	Практическая работа
2.14.	Клонирование астероида. Касание планеты. Финал игры.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.15.	Девятый сюжет. Игра 5 уровней "Затерянный город". Правила игры. Фоны. Заставка и меню.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.16.	Управление героем. Задание переменных. Уровень1. Препятствия: Платформа, Лава. Блок движение.	2		2	Практическая работа

2.17.	Уровень 2. Пики. Надгробный камень. Звуки игры. Блок Касание камня	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.18.	Уровень 3. Контроль жизней и расстояния до препятствий. Фоновые сообщения.	2	1	1	Беседа Практическая работа
2.19.	Уровень 4. Ядовитые пауки. Уровень 5. Клубки змей. Финал игры. Выход найден.	2		2	Практическая работа
2.20.	Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля II.	2		2	Презентация проектов.
	Всего:	72	16	56	

Содержание учебного плана Модуль 1.

Тема 1.1. Введение. Виды компьютерных игр. Профессии программистов и дизайнеров игр.

Теория: Обзор программного обеспечения "Scratch", знакомство с компьютером, знакомство с правилами поведения и техники безопасности в рамках компьютерного класса. Виды компьютерных игр. Обзор профессий, связанных с программированием игр.

Тема 1.2. Первый сюжет. Игра "Пароль".

Теория: Сюжет игры. Покадровая анимация. Алгоритм игры.

Практика: Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены Программирование стражника и фона.

Тема 1.3. Второй сюжет. Игра "«Летучий Котенок»"

Теория: Алгоритм игры. Смена костюмов. Управление спрайтами: если стрелка нажата.

Практика: Создание новых костюмов спрайтов. Программирование движения спрайтов. Анимированное действие.

Тема 1.4. Подсчет жизни и расстояния в переменных. Анимация полета птицы. Финал игры.

Практика: Создание переменных. Управление спрайтами: команды плыть, повернуться на угол. Подсчет жизней кота и птицы. Расчёт расстояния полета. Финал игры

Тема 1.5. Третий сюжет. Игра "Пакмен". Создание спрайтов и фонов для уровней. Анимация

Теория: Сюжет игры. Разработка логики игры.

Практика: Создание новых спрайтов. Загрузка фонов. Программирование движения спрайтов. Анимация игры.

Тема 1.6. Переменные, подсчет бонусов, уровни игры. Финал игры

Практика: Задание уровней игры. Новые фоны и спрайты. Усложнение игры. Переменные Бонусы и Жизнь. Финальные сообщения. Условие окончания игры.

Тема 1.7. Четвертый сюжет. Игра "Пилотирование звездолета". Создание фонов и спрайтов.

Теория: Сюжет игры. Условие смены фона. Управление клавишами-стрелками.

Практика: Создание фона мерцающего неба. Создание астероидов и планет. Спрайт звездолета с костюмами запуска, полёта, взрыва, торможения.

Тема 1.8. Анимация фонов. Фоновый звук. Клонирование астероидов.

Практика: Программирование анимации фонов. Включение звуков при игре. Разработка скрипта астероидов.

Тема 1.9. Анимация взлета. Управление кораблем стрелками.

Практика: Конструкция всегда. Создание скрипта звездолета. Запуск игры.

Тема 1.10. Анимация столкновения. Анимация метеоритной атаки

Практика: Программирование столкновения с астероидами и планетами. Усложнение игры: метеоритная атака. Финал игры.

Тема 1.11. Пятый сюжет. Игра "Футбол". Создание спрайтов и переменных.

Теория: Игра «Футбол». Правила игры.

Практика: Создание спрайтов, фонов. Создание необходимых переменных: счет игры, время, скорость и ускорение мяча.

Тема 1.12. Физика полета мяча. Звуки удара. Подсчет голов. Анимация игрока.

Практика: Программирование реалистичного действия спрайта. Команда повернуть в направлении. Подключение звуков в скрипты игрока, мяча.

Тема 1.13. Анимация вратаря. Анимация сообщений. Звуки болельщиков.

Практика: Спрайт вратаря. Костюмы спрайта и анимация. Создание сообщений для последовательного программирования. Фоновые сообщения. Подключение звуков болельщиков.

Тема 1.14. Финал игры по окончании времени. Анимация заставки.

Практика: Скрипт финала игры. Правильный подсчет времени. Анимация финала.

Тема 1.15. Бонус. Птичка на стадионе. Анимация полета птицы.

Практика: Бонусный персонаж – Птичка. Соблюдение условий. Анимация полета птицы.

Тема 1.16. Ошибки игрока и вратаря. Конец игры. Вывод счета. Презентация игр модуля I.

Практика: Программирование условий ошибки игрока и вратаря. Программирование окончания игры и подведения итога.

Презентация игр модуля 1. Подведение итогов 1й половины программы.

Модуль II

Тема 2.1. Шестой сюжет. Игра "Накорми пингвина". Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук.

Практика: Подготовка спрайтов и фонов игры. Отрисовка новых костюмов. Костюм голодного пингвина. Звуки игры. Звуки фона. Смена фонов.

Тема 2.2. Создание переменных. Контроль времени игры и скорости спрайтов. Подсчет ресурсов

Теория: Блок данные. Работа с переменными.

Практика: Создание переменных, ускорение спрайтов еды, соблюдение условий полезности еды. Анимация движения спрайтов еды.

Тема 2.3. Анимация и управление движением спрайтов. Финальные сообщения. Варианты конца игры.

Практика: Создание скриптов движения пингвина. Контроль времени кормления. Финальные сообщения. Варианты финала.

Тема 2.4. Полезная и вредная еда. Как накормить пингвина быстрее.

Практика: Контроль здоровья Пингвина. Бонус – вторая рыбка.

Тема 2.5. Седьмой сюжет. Игра "Посадка на Сатурн" Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук и код.

Практика: Загрузка спрайтов и фонов. Создание фонового скрипта. Тестовый запуск игры.

Тема 2.6. Анимация дрейфа станции. Переменные скорости, положения станции и корабля.

Теория: Команда повернуть в направлении. Циклы.

Практика: Создание скрипта станции. Создание переменных для дрейфа станции и полета корабля.

Тема 2.7. Управление стрелками направлением и скоростью корабля. Условия стыковки в коде.

Теория: Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Контроль скорости и ускорения корабля.

Практика: Создание скриптов корабля. Управление стыковкой. Программирование условий стыковки. Анимация стыковки.

Тема 2.8. Анимация аварии. Передача сообщений о стыковке и финал.

Практика: Анимация аварии. Передача сообщений о стыковке и финале игры. Варианты финала. Звуки завершения игры.

Тема 2.9. Восьмой сюжет. Игра "Астероиды" Создание спрайтов и фона.

Практика: Сюжет игры "Астероиды" Создание спрайтов и фона.

Тема 2.10. Кодирование движения астероидов. Управление звездолета стрелками.

Теория: Создание клонов. Работа с клонами спрайтов.

Практика: Кодирование движения астероидов. Управление звездолета стрелками.

Тема 2.11. Переменные. Создание и использование переменных. Подсчет очков и жизней.

Практика: Создание переменных проекта. Использование переменных при подсчете жизни звездолета и очков игры.

Тема 2.12. Управление скоростью корабля. Направление корабля. Неуязвимость корабля.

Теория: Использование счётчиков.

Практика: Управление скоростью корабля. Блок Направление корабля. Блок Неуязвимость корабля.

Тема 2.13. Управление стрельбой. Метеоритная угроза.

Практика: Бонус игры: метеоритная угроза. Управление стрельбой по метеоритам и астероидам.

Тема 2.14. Клонирование астероида. Касание планеты. Финал игры.

Практика: Клонирование астероида. Блок Касание планеты. Финал игры и финальные сообщения. .

Тема 2.15. Девятый сюжет. Игра-платформер 5 уровней "Затерянный город". Правила игры. Фоны. Заставка и меню.

Теория: Игра 5 уровней "Затерянный город". Правила игры. Описание уровней игры.

Практика: Подготовка 7 фонов и 7 спрайтов для игры. Фоновые скрипты. Звуки фона. Экран заставки. Создание кнопки старта игры.

Тема 2.16. Управление героем. Задание переменных. Уровень 1. Препятствия: Платформа. Блок движение.

Практика: Собираем скрипты Ученого. Переменные для задания координат и скорости движения персонажа. Блоки: Начало уровня, Движение вправо-влево, Прыжок.

Тема 2.17. Уровень 2. Пики, Лава. Надгробный камень. Звуки игры. Блок Касание камня

Практика: Блоки: Касание камня, и Касание опасности. Скрипты игровых звуков. Скрипт перехода на следующий уровень.

Тема 2.18. Уровень 3. Контроль жизней и расстояния до препятствий. Фоновые сообщения.

Теория: Использование сообщений для синхронизации программ.

Практика: Подсчет жизней и уровней. Обмен сообщениями. Создание переменных и программирование сложных условий.

Тема 2.19. Уровень 4. Ядовитые пауки. Уровень 5. Клубки змей. Финал игры. Выход найден.

Практика: Програмируем спрайты пауков. Добавление условия касания Пауков в скрипт Ученого. Создание скриптов для Клубков змей с вращением. Добавление условия касания Змей в скрипт Ученого. Финальные скрипты Ученого. Добавление костюмов сообщений финала.

Тема 2.20. Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля II.

Практика: Презентация готовых игр из коллекции Модуля II. Подведение итогов.

1.4. Планируемые результаты

В результате изучения курса получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и образовательные универсальные учебные действия, общая, предметная и пользовательская ИКТ-компетентность учащихся.

Образовательные:

- овладели навыками составления алгоритмов;
- овладели понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;

- изучили функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировано представление о профессии Программист;
- сформированы навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомились с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Метапредметные задачи:

- развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
- развиты внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развиты навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Личностные задачи:

- сформировано положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развиты самостоятельность и умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- сформировано умение демонстрировать результаты своей работы.

**Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»
2.1. Календарный учебный график**

Таблица 2

№ п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
Модуль 1 (1-ое полугодие)						
1.			Введение. Виды компьютерных игр. Профессии программистов и дизайнеров игр.	2	Беседа	Устный опрос
2.			Первый сюжет. Игра "Пароль" Создание спрайтов и фона. Покадровая анимация спрайта и фона.	2	Беседа практикум	Устный опрос Практическая работа
3.			Второй сюжет. Игра "«Летучий Котенок»" Управление стрелками.	2	Беседа практикум	Устный опрос Практическая работа
4.			Подсчет жизни и расстояния в переменных. Анимация полета птицы. Финал игры.	2	практикум	Практическая работа
5.			Третий сюжет. Игра "Пакмен". Создание спрайтов и фонов для уровней. Анимация	2	Беседа практикум	Устный опрос Практическая работа
6.			Переменные, подсчет бонусов, уровни игры. Финал игры	2	практикум	Практическая работа
7.			ОТКРЫТОЕ ЗАНЯТИЕ. Четвертый сюжет. Игра "Пилотирование звездолета". Создание фонов и спрайтов.	2	Беседа практикум	Устный опрос Практическая работа
8.			Анимация фонов. Фоновый звук. Клонирование астероидов.	2	практикум	Практическая работа
9.			Анимация взлета. Управление кораблем стрелками.	2	практикум	Практическая работа
10.			Анимация столкновения. Анимация метеоритной атаки	2	Беседа практикум	Устный опрос

11.		Пятый сюжет. Игра "Футбол". Создание спрайтов и переменных.	2	Беседа практикум	Устный опрос
12.		Физика полета мяча. Звуки удара. Подсчет голов. Анимация игрока.	2	практикум	Практическая работа
13.		Анимация вратаря. Анимация сообщений. Звуки болельщиков.	2	практикум	Практическая работа
14.		Финал игры по окончании времени. Анимация заставки.	2	практикум	Практическая работа
15.		Бонус. Птичка на стадионе. Анимация полета птицы.	2	практикум	Практическая работа
16.		Ошибки игрока и вратаря. Конец игры. Вывод счета. Презентация игр модуля I.	2	практикум	Презентация проектов
Модуль 2 (2-ое полугодие)					
17.		Шестой сюжет. Игра "Накорми пингвина". Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук	2	практикум	Практическая работа
18.		Создание переменных. Контроль времени игры и скорости спрайтов. Подсчет ресурсов	2		Устный опрос
19.		Анимация и управление движением спрайтов. Финальные сообщения. Варианты конца игры.	2	практикум	Практическая работа
20.		Полезная и вредная еда. Как накормить пингвина быстрее.	2	практикум	Практическая работа
21.		Седьмой сюжет. Игра "Посадка на Сатурн" Подготовка спрайтов и фонов. Фоновый звук и код	2	практикум	Практическая работа
22.		Анимация дрейфа станции. Переменные скорости, положения станции и корабля.	1	Беседа практикум	Устный опрос
23.		Управление стрелками направлением и скоростью корабля. Условия стыковки в коде.	2	Беседа практикум	Устный опрос
24.		Анимация аварии. Передача сообщений о стыковке и финал.	2	практикум	Практическая работа

25.		Восьмой сюжет. Игра "Астероиды" Создание спрайтов и фона.	2	практикум	Практическая работа
26.		Кодирование движения астероидов. Управление звездолета стрелками.	2	Беседа практикум	Устный опрос
27.		Переменные. Создание и использование переменных. Подсчет очков и жизней.	2	практикум	Практическая работа
28.		Управление скоростью корабля. Направление корабля. Неуязвимость корабля.	2	Беседа практикум	Устный опрос
29.		Управление стрельбой. Метеоритная угроза.	2	практикум	Практическая работа
30.		Клонирование астероида. Касание планеты. Финал игры.	2	Беседа практикум	Устный опрос
31.		ОТКРЫТОЕ ЗАНЯТИЕ Девятый сюжет. Игра 5 уровней "Затерянный город". Правила игры. Фоны. Заставка и меню.	2	Беседа практикум	Устный опрос
32.		Управление героем. Задание переменных. Уровень 1. Препятствия: Платформа, Лава. Блок движение.	2	практикум	Практическая работа
33.		Уровень 2. Пики. Надгробный камень. Звуки игры. Блок Касание камня	2	Беседа практикум	Устный опрос
34.		Уровень 3. Контроль жизней и расстояния до препятствий. Фоновые сообщения.	2	Беседа практикум	Устный опрос
35.		Уровень 4. Ядовитые пауки. Уровень 5. Клубки змей. Финал игры. Выход найден.	2	практикум	Практическая работа
36.		Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля II.	2	Презентация проектов	Презентация проектов
Итого:			72		

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Характеристика помещения, используемого для реализации программы «Программирование игр в Scratch», соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Занятия проводятся очно по адресу: г. Туапсе, ул.К.Маркса 61 или дистанционно на платформе ZOOM по расписанию, материалы урока выкладываются на страничку сообщества в группе ВК СЮТ г. Туапсе <https://vk.com/club193944197> и доступны учащимся по ссылке после регистрации.

Перечень оборудования, инструментов и материалов:

1. Персональные компьютеры для учащихся;
2. Ноутбук для педагога;
3. Проектор;
4. Экран;
5. Инструменты и расходные материалы.
6. Канцелярские принадлежности, бумага, картриджи, и др.

Кадровое обеспечение.

Для реализации программы дополнительного образования «Программирование игр в Scratch» педагог дополнительного образования должен иметь высшее или среднее педагогическое образование. Требования к педагогическому стажу работы и квалификационной категории педагога не предъявляются. Педагог дополнительного образования должен систематически повышать свою профессиональную квалификацию.

Программу реализует педагог дополнительного образования **Скрыпник Елена Васильевна**, имеющий высшее образование по специальности «Электронные вычислительные машины», окончила Харьковский институт радиоэлектроники в 1984г и курсы переподготовки в АНПО «Многопрофильная Академия непрерывного образования» г. Омск, по программе «Педагог дополнительного образования», 2017г.

Педагог первой квалификационной категории.

Курсы повышения квалификации:

- Российская Федерация Образовательный Фонд «Талант и успех» по программе: «Инновационные проекты практики и междисциплинарные программы в сфере дополнительного образования детей естественно-научного профиля, организация конкурсов проектных и исследовательских работ» 05.12.2016 г.

- 2020 г. - повышение квалификации «Современные образовательные технологии в контексте модернизации системы дополнительного образования» г. Краснодар.

- 2021 г. – повышение квалификации «Наставничество в образовательной организации» г. Краснодар.

- 2023 г. – повышение квалификации «Основы сборки, настройки и управления квадрокоптером для преподавания в учреждениях дополнительного образования детей.

Награды за успехи:

- Юбилейная Почетная грамота 180-лет городу Туапсе «За вклад в развитие образования г. Туапсе» - 2018 г.;

- Почетная грамота за профессиональное мастерство, педагогический талант и многолетний вклад в дело воспитания подрастающего поколения Туапсинского района – 2020 г.;

- Сертификат за прохождение аттестации судей по направлению First Lego League Challenge в г. Сочи, 2021 г.

2.3. Формы аттестации

При реализации программы используются следующие формы контроля проверки знаний учащихся.

1.Традиционные: устный опрос в виде фронтальной и индивидуальной проверки знаний; самостоятельная работа; практическая работа, тестирование; выставки; конкурсы.

2.Нетрадиционные: решение кроссвордов; викторин; защита творческих работ или проектов. Индивидуальный опрос учащегося с устным комментарием товарища, опрос-игра «Спроси-отвечай», опрос по цепочке всех учащихся, конкурс на лучший ответ-вывод по изученной теме.

Формы контроля могут быть индивидуальные и групповые: блиц-турнир, персональная выставка, соревнование, творческий конкурс, защита творческой идеи, презентация сувенирной лавки, открытое итоговое занятие, эстафета творческих дел, город мастеров.

Для проверки эффективности и качества реализации программы обязательными являются следующие виды контроля и формы отслеживания результатов:

Входной контроль: проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора учащихся.

Промежуточная аттестация (мониторинг): проводится в середине учебного года (декабрь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно-тематического плана.

Итоговая аттестация (мониторинг): проводится в конце каждого учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения учащихся.

Наряду с обучающими задачами, программа «Разработка игр в Scratch» призвана решать и воспитательные. В образовательном процессе функционирует воспитательная система, которая создает особую ситуацию развития коллектива учащихся, стимулирует, обогащает и дополняет их деятельность.

Общим итогом реализации программы «Разработка игр в Scratch» является формирование ключевых компетенций учащихся.

Формы организации учебного занятия.

Первая часть занятия предполагает получение учащимся нового материала. Во время второй части занятия учащийся пробует самостоятельно реализовать поставленную задачу в рамках собственного проекта. Оценка результатов производится коллективно, всей группой. Некоторые занятия полностью отведены на реализацию проектной работы.

Общение на занятии ведётся в свободной форме — каждый учащийся в любой момент может задать интересующий его вопрос без поднятия руки. Данный момент очень важен в процессе обучения, так как любой невыясненный вопрос, может превратиться в препятствие для получения обучающимся последующих знаний и реализации им собственных проектов.

2.4. Оценочные материалы

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Для отслеживания результатов обучения по программе используется метод педагогического наблюдения, беседа с учащимися, педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий. Мониторинг освоения общеобразовательной (общеразвивающей) программы дополнительного образования «Программирование игр в Scratch» (таблица)

Цель: отслеживание динамики развития личностных качеств и исполнительских навыков учащихся.

С целью проверки эффективности развития личностных качеств и исполнительских навыков учащихся были разработаны ее критерии и уровни (таблица 3).

- Универсальные учебные действия;
- Подготовка по предмету.

Критерию «универсальные учебные действия» соответствуют следующие показатели:

- мотивация, активная позиция учащегося;
- интерес и потребность к данному виду деятельности, активность самоорганизации и стремление к занятиям, проявляемая активность при достижении целей, эмоциональное участие в процессе обучения, умение устанавливать личностный смысл деятельности, мотивировать ее внутренней или внешней необходимостью;
- умение самостоятельно находить способы решения поставленной задачи;
- осознание учащимися уровня освоения планируемого результата деятельности, приводящее к пониманию своих проблем и тем самым созданию предпосылок для дальнейшего самосовершенствования;
- умение работать в команде;
- наличие коммуникативных навыков как фактора социализации учащихся, создания благоприятного климата в детском коллективе для более легкого и успешного освоения программы.

Критерию «Подготовка по предмету» соответствуют следующие показатели:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на подзадачи; проанализировать результат и сделать **ВЫВОДЫ**;
- найти и исправить ошибки;
- подготовить небольшой отчет о работе; публично выступить с докладом;
- наметить дальнейшие пути развития проекта.

Таблица 3

№	Критерий	Оценка (в баллах)
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия: 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно

		I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	I	II	
1																				
2.																				
...																				
В се го	с высоким уровнем																			
	со средним уровнем																			
	с низким уровнем																			

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Основной целью программы является формирование и развитие у детей навыков и умений начального программирования, способность применять полученные знания при решении жизненных и учебных задач.

Достигнутые учащимися успехи демонстрируются во время проведения конкурсных мероприятий и оцениваются одноклассниками, родителями и педагогами. Для этого используются такие формы:

- открытые занятия;
- итоговые занятия;
- защита проектов.

Диагностические материалы к контролю

1. Знакомство со средой Scratch

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Познакомиться со средой программирования Scratch. Уметь создавать и редактировать спрайты и фоны для сцен. Выполнять и сохранять проекты.

Компьютер

2. Управление спрайтами.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать навигацию в среде Scratch, систему координат, команды управления, средства рисования группы перо. Уметь составлять проекты.

Компьютер

3. Циклы.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь составлять алгоритмы и проекты с циклами.

Компьютер

4. Создание анимационных проектов.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать этапы создания проектов.

Уметь применять анимацию в проектах.

Компьютер

5. *Разветвляющие алгоритмы.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь составлять алгоритмы и проекты с ветвлением.

Компьютер

6. *Случайности по заказу.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь применять датчики случайных чисел и сенсоры в проектах.

Компьютер

7. *Запуск и самоуправление спрайтов.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать понятие датчиков. Уметь запускать спрайты в проектах с клавиатуры и с помощью мыши.

Компьютер

8. *Переменные и рычажки.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать понятия переменных и рычажков.

Уметь применять их в проектах.

Компьютер

9. *Списки.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать понятия списки. Уметь применять их в программах.

Компьютер

10. *Музыка чисел.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь создавать музыкальные проекты.

Компьютер

11. *Свободное проектирование.*

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа, выступление

Уметь создавать проекты и представлять их.

Компьютер

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение – это методы и технологии, используемые для реализации образовательного процесса.

В процессе реализации программы используются следующие методы организации занятий:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе).

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять учащихся в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий.

Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Для успешной реализации программы используются следующие *методические материалы*:

- учебно-тематический план;
- календарно-тематический план;
- теоретический материал по изучаемым темам;
- инструкции по технике безопасности и правилам поведения в учреждении;
- справочники и переводчики в электронном виде;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования.

Дидактическое обеспечение программы включает в себя следующие материалы:

- учебные презентации по темам;
- материалы для практических и самостоятельных заданий;
- материалы для проведения конкурсных мероприятий.

Формы проведения занятий:

- занятие с использованием игровых технологий;
- занятие-игра;
- занятие-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- занятие-тестирование игры;
- занятие-презентация проектов;
- занятие с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Педагогические технологии

Таблица 5

Современные образовательные технологии /методики	Цель использования технологий /методик	Описание внедрения технологий/методик в практической профессиональной деятельности	Результат использования технологий/методик
Личностно - ориентированная	Максимальное развитие заранее данных индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта	Раскрытие возможностей каждого учащегося, организация совместной, познавательной, творческой деятельности каждого ребенка.	Раскрытие и использование субъективного опыта каждого учащегося, становление личности путем организации познавательной деятельности
Здоровье-сберегающая	Сохранение, формирование и укрепление здоровья обучающихся.	Профилактика сколиоза, укрепление мышечного корсета, коррекция недостатков осанки.	Формирование у детей необходимых знаний, навыков по здоровому образу жизни, использование обучающимися полученных знаний в повседневной жизни.
Групповая	Выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности, воспитать общественно-активную творческую личность и способствовать организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных жизненных ситуациях	Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Обучение есть общение учащихся и обучаемых.	Воспитывает чувство товарищества, взаимовыручки, взаимопомощи и понимания, что каждый влияет на сплоченность коллектива и способность ребенка найти свое место в детском обществе.
ИКТ	Развитие мышления, коммуникативных способностей, навыков исследовательской	Использование компьютерных технологий, как основного компонента	Формирование и развитие базовых знаний использования современных информационно-

	деятельности, формирование умений принимать решения в сложных ситуациях, воспитание информационной культуры.	для организации учебного процесса.	коммуникативных технологий как в учёбе, так и в любой другой деятельности человека
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

Алгоритм учебного занятия.

Занятие длится 2 часа по 40-45 мин. и состоит из следующих этапов:

1. Приветствие. Обсуждение темы занятия - 5 мин.
2. Практическое повторение пройденного материала — 15 мин.
3. Подготовка к работе в ПО Scratch – 5 мин.
4. Создание скрипта – 20 мин.
5. Физкультминутка – 3 мин.
6. Редактирование скрипта – 20 мин.
7. Защита проекта – 15 мин.
8. Финал занятия, подведение итогов — 7 мин.

2.5.1. Финансовая грамотность

Финансовое воспитание и формирование финансовой грамотности детей – актуальный тренд, который обсуждают, практикуют и внедряют в жизнь все больше.

Финансовая грамотность — это умение использовать знания и навыки для принятия правильных решений, связанных с деньгами и тратами. Финансовая грамотность затрагивает большой круг различных финансовых тем, начиная от ежедневных навыков ведения персонального финансового учета до долгосрочного планирования личных финансов для выхода на пенсию.

Познавая финансовую грамотность, дети проясняют для себя связи между работой, заработком, затратами и сбережениями; раньше **понимают цену деньгам** и учатся правильно принимать финансовые решения.

Для воспитания финансово-грамотной личности можно использовать учебные материалы, ресурсы, созданные в рамках проекта Минфина России и расположенные в библиотеке на портале <https://vashifinancy.ru/>

Также можно рекомендовать учащимся специальную литературу по финансовой грамотности:

- Алексей Горяев, «Финансовая грамота для детей и студентов»;
- Джейн Перл, «Дети и деньги. Уроки финансового благополучия»;
- Джолайн Годфри, «Как научить ребенка обращаться с деньгами»;
- Гейл Карлиц, «Руководство для начинающего инвестора»;
- Евгения Блискавка, «Дети и деньги» и др.

Настольные игры повышают интерес к изучению финансовой грамотности, формируют финансовые понятия, развивают коммуникативные

умения, учат учащихся принимать решения. Полезными могут быть следующие игры:

- «Не в деньгах счастье». Тренинг-игра поможет учащимся отправиться в будущее — время, где они выбирают профессию и получают зарплату, обзаводятся семьей, организуют досуг, контролируют здоровье свое и домочадцев. Игра учит грамотно планировать свои доходы и расходы.

- «Монополия». Игра развивает интеллект, внимание, аналитический ум, память, логическое мышление, стратегическое и тактическое мышление, тренирует умение обращаться с деньгами, объясняет суть товарно-денежных отношений, предпринимательства и торговли.

- «Денежный поток». *Цель игры – научить детей так обращаться с финансами, чтобы деньги приносили им пользу, а не вред.*

Старших детей можно знакомить и с интерактивными инструментами для учета финансов, мобильными приложениями для ведения бюджета, депозитными и кредитными калькуляторами на сайтах банков и т. д. Также, учащимся можно рекомендовать установить на телефон бесплатные мобильные приложения: «Финсовет», «Монеткины», «Финазнайка» и др.

2.5.2. Профессиональная ориентация

С учетом психологических и возрастных особенностей школьников можно выделить следующие этапы, содержание профориентационной работы в школе:

1 - 4 классы:

- формирование у младших школьников ценностного отношения к труду, понимание его роли в жизни человека и в обществе;

- развитие интереса к учебно-познавательной деятельности, основанной на посильной практической включенности в различные ее виды, в том числе социальную, трудовую, игровую, исследовательскую.

5 - 7 классы:

- развитие у школьников личностного смысла в приобретении познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности;

- представления о собственных интересах и возможностях (формирование образа «Я»); приобретение первоначального опыта в различных сферах социально-профессиональной практики: технике, искусстве, медицине, сельском хозяйстве, экономике и культуре. Этому способствует выполнение учащимися профессиональных проб, которые позволяют соотнести свои индивидуальные возможности с требованиями, предъявляемыми профессиональной деятельностью к человеку.

8-9 классы:

- уточнение образовательного запроса в ходе факультативных занятий и других курсов по выбору;

- групповое и индивидуальное консультирование с целью выявления и формирования адекватного принятия решения о выборе профиля обучения;

- формирование образовательного запроса, соответствующего интересам и способностям, ценностным ориентациям.

10-11 классы:

- обучение действиям по самоподготовке и саморазвитию, формирование профессиональных качеств в избранном виде труда, коррекция профессиональных планов, оценка готовности к избранной деятельности.

В программе учащиеся познакомятся с основными инженерными профессиями будущего технической направленности в соответствии с «Атласом профессий», пройдут профориентационную игру «Самая-самая» и составят портрет «идеального робототехника». Будет проведена «примерочная профессий». Учащиеся изучат карту компетенций, hard и softskills навыки и компетенции. Составят перечень навыков, умений, личностных качеств, которые есть и которые могут пригодиться в будущей профессии.

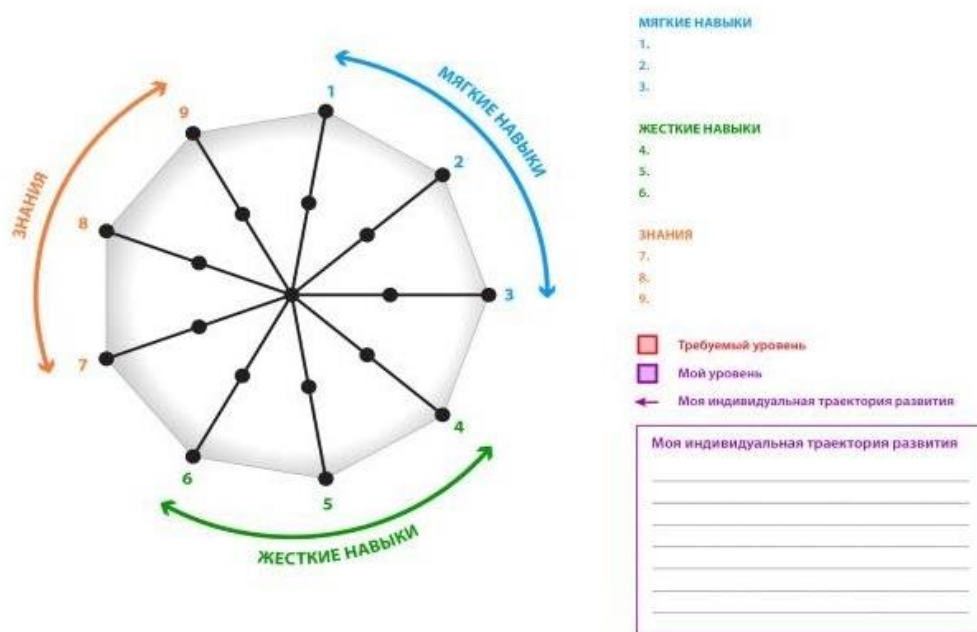
ШАБЛОН КАРТЫ КОМПЕТЕНЦИЙ ДЛЯ ЗАПОЛНЕНИЯ

Уровень владения навыками и знаниями оценивается по 3-балльной шкале:

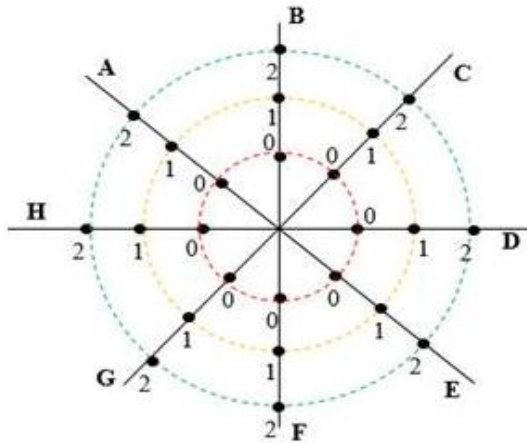
Центральная точка в карте компетенций = 0 баллов - требуется, но не владею

Средние точки = 1 балл - необходимый навык, но не самый важный, владею средне

Крайние точки = 2 балла - очень важный, владею очень хорошо

**Инструкция. Методика «8 углов профессий»**

Познакомьтесь с 8 основными критериями выбора профессии и оцените свой выбор в соответствии с ними. Отметьте точку, соответствующую вашему выбору (0, 1, 2), на нужной линии лепестковой диаграммы А, В, С, D, E, F, G, H



А. Оцените позицию старших членов семьи в выборе вами будущей профессии (0 – против выбора данной профессии; 1 – согласны с вами в выборе профессии; 2 – поддерживают выбор профессии и помогают в освоении начальных умений и компетенций, связанных с ней).

В. Оцените позицию друзей в выборе вами будущей профессии (0 – считают выбор неверным, 1 – согласны с вашим выбором, но видят себя в другой профессии; 2 – согласны с вашим выбором и видят себя в этой же профессии).

С. Оцените позицию учителей в выборе вами будущей профессии (0 – считают выбор неверным, 1 – согласны с вашим выбором, 2 – поддерживают выбор профессии и помогают в освоении начальных умений и компетенций, связанных с ней).

Д. Оцените соответствие выбранной вами профессии вашим личным планам (0 – профессия противоречит планам, 1 – профессия частично соответствует планам, 2 – профессия полностью соответствует планам).

Е. Оцените соответствие выбранной вами профессии вашим способностям (0 – профессия не соответствует способностям, 1 – профессия частично соответствует способностям, 2 – профессия полностью соответствует способностям).

Ф. Оцените социальный статус выбранной вами профессии (0 – профессия имеет низкий социальный статус в обществе, 1 – профессия имеет средний социальный статус в обществе, 2 – профессия имеет высокий социальный статус в обществе).

Г. Оцените вашу информированность о выбранной вами профессии (0 – не могу назвать ни одного факта о профессии, 1 – могу назвать от 1 до 4 фактов о профессии, 2 – могу назвать пять и более фактов о профессии).

Н. Оцените, насколько вы знакомы с различными видами деятельности, связанными с вашей будущей профессией (0 – не знаком совсем; 1 – время от времени приходится делать некоторые виды деятельности, связанные с будущей профессией; 2 – мое хобби связано с будущей профессией).

Для профориентации возможно использование методик опросников.

**Методика «Дифференциально-диагностический опросник»
(ддо, Е.А. Климов).**

Назначение теста: Методика предназначена для отбора на различные

типы профессий в соответствии с классификаций типов профессий Е.А. Климова. Можно использовать при профориентации подростков. Испытуемый должен в каждой из 20 пар предлагаемых видов деятельности выбрать только один вид и в соответствующей клетке листа ответов поставить знак «+». Время обследования не ограничивается. Хотя, испытуемого следует предупредить о том, что над вопросами не следует долго задумываться и обычно на выполнение задания требуется 20-30 минут. Возможно, использование методики индивидуально и в группе.

Методика «Тип мышления» (Методика определения типа мышления в модификации Г.В. Резапкиной)

Шкалы: типы мышления - предметно-действенное, абстрактно-символическое, словесно-логическое, наглядно-образное, креативность (творческое).

Назначение теста: диагностика типа мышления респондента.

Методика «Эрудит» (методика ШТУР в модификации Г. Резапкиной)

Методика предназначена для определения усвоения ряда понятий школьной программы, сформированности основных мыслительных процессов и развития вербального интеллекта учащихся 8–9-х классов.

Методика «Эрудит» может использоваться для оценки успешности обучения различных групп учащихся и эффективности различных программ и методов обучения.

Мероприятие «Калейдоскоп профессий»

Цель: ознакомить учащихся с разнообразным миром профессий.

Задачи:

- Выявить у учащихся уже имеющиеся знания о разнообразных профессиях.
- Расширить знания, кругозор, словарный запас учащихся.
- Формировать познавательный интерес к людям труда и их профессиям.

2.5.3. Воспитательная работа

Воспитательная деятельность в объединениях дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым учащимся и формирование детского коллектива.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования педагог может через:

- а) создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым;
- б) создание «ситуации успеха» для каждого учащегося, чтобы научить самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;
- в) использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый учащийся мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;
- г) создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.

Способность действовать в команде просто незаменима современному человеку. От природы у каждого человека силен дух соперничества, и возможность перейти от конкуренции к сотрудничеству - это и есть способности к командообразованию. Командообразование опирается на взаимопомощь, умение действовать слаженно, чуткость, терпение, уважение других и самоуважение. Всего этого часто не хватает в подростковой среде. Умение работать в команде сильно пригодится человеку во взрослой жизни - в партнерских отношениях на работе и в семье.

Комплекс игровых упражнений, используемый в данной программе, даст возможность каждому учащемуся осознать свои умения и навыки по отношению к себе, к товарищам и к педагогу. Характерными особенностями упражнений данного комплекса является их направленность на командообразование и проведение сеанса рефлексии в конце занятия. Важной составляющей этих группы игр является коррекция поведения подростков, стабилизация их эмоционального состояния и самооценки. Дети учатся лучше слышать друг друга, убедительнее излагать мысли, осознавать свои возможности и ценность коллективной работы.

Игры на командообразование

Возможные цели применения команда образующих игр:

- Необходимо поддержать или создать дружеские отношения в группе;
- Необходимо наладить взаимодействие между различными командами, между учащимися разных объединений;
- Вы хотите познакомить учащихся новой группы или членов различных команд в неформальной обстановке;
- В команде или между ее некоторыми членами возникла конфликтная ситуация;
- В коллективе ощущается хроническая усталость, напряженная эмоциональная атмосфера;
- Новых участников необходимо адаптировать, «вливать» в коллектив;
- В команде произошли некоторые структурные изменения: объединение команд, уход и приход новых участников;
- Необходимо повысить уровень доверия и взаимопомощи между учащимися;
- Необходимо, чтобы команда/группа научилась работать согласованно;
- В планах/регламенте изменились направления работы, ставятся новые глобальные цели, программы.

Первоначально проводятся игры на создание дружественной, теплой обстановки:

1. Игра **«Как хорошо, что Ты здесь!»**. Помогает наладить взаимоотношения членов команды, познакомить всех со всеми, снять напряжение в эмоциональной сфере среди незнакомых учащихся.

2. **«Стратегическая игра на командообразование»**. Помогают членам команды/группы найти для себя наиболее комфортное положение в ней. Раскрывают межличностные симпатии и устанавливают неформальные связи.

3. **«Из спичек – имена»**. Помогает участникам лучше узнать и запомнить друг друга, формирует навык совместной работы и коллективного решения задачи.

4. **«Ищи и найди»**. Помогает раскрепостить детей, используется для снятия тактильных барьеров.

5. **«Сесть на скамейку»** Помогает улучшить взаимодействие в группе, сплачивает команду.

6. **«Ирландская дуэль»**. Интенсивная двигательная активность во время игры снимает нервное напряжение и усталость.

7. **«Ужасный секрет»** Снимает напряжение, раскрывает межличностные симпатии, помогает раскрепощению детей.

8. **«Клад»** Помогает развить навык совместной работы и коллективного решения задачи, повышает ответственность, выявляет лидерские качества.

9. **«Я желаю тебе завтра...»** Нацелена на создание дружественной, теплой обстановки, развивает коммуникативный навык

10. **«Хрюк по кругу»** Игра призвана оживить обстановку.

11. **«Улыбка по кругу»** Нацелена на создание дружественной, теплой обстановки, развивает артистизм, снижает напряжение

12. **«Ртуть в пальце»** Игра направлена на активизацию и концентрацию внимания участников.

13. **«Счет Чингисхана»** Цель проведения этой разминки позволит мобилизовать концентрацию и внимание участников. Финал упражнения гарантирует массу положительных эмоций.

14. **«Лови кастрюлю!»** Цель - разминка способствует активизации креативности участников и поднятию их настроения и тонуса.

Список литературы

Нормативные документы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» — Приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. № 3

3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2023 г. № 678-р.

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

6. Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 ноября 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. N 298 н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

8. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Методические рекомендации Регионального модельного центра Краснодарского края по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения 2020 г.

Список литературы, используемой педагогом:

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.

3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.

4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург - 2009

5. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.

6. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.

7. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»

8. http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstv_o_so_sredoj_programirovaniya_scratch.html

9. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch / Е.Д. Патаракин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anng Georg.ru/files/Rukovodstvo.pdf>

10. Патаракин Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч: Учебно-методическое пособие / Е.Д. Патаракин. – М: Интуит.ру, 2008. – 61 с.

11. Рындак В.Г. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: Учебно-методическое пособие / В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. – Оренбург: Оренб. гос. ин-т менеджмента, 2009. – 116 с.

Список литературы, рекомендованной учащимся:

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012

2. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

3. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

Список литературы, рекомендованной родителям:

1. Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В. Шайдурова / М.: Сфера, 2008

**Индивидуальный образовательный маршрут
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Программирование игр в Scratch» на 2023-2024 учебный год**

ФИО учащегося: _____

Объединение: _____

Педагог: _____

Таблица 6

№	Раздел	Наименование тем, мероприятий
1.	Учебный план	Перечень пройденных тем: 1. 2. 3.
		Перечень выполненных заданий: 1. 2. 3. ...
2.	Творческие проекты	Перечень тем: 1. 2. 3. ...
		Перечень выполненных заданий 1. 2. 3. ...
3.	Самостоятельная работа	Перечень работ, выполненных внепрограммного материала самостоятельно: 1. 2. 3. ...
4.	Участие в мероприятиях	Перечень мероприятий: 1. 2. 3. ...
		Достижения: 1. 2. 3. ...