

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 23» г. ВОРКУТЫ**

РАССМОТРЕНА

Педагогическим советом
МОУ «СОШ №23» г. Воркуты

Протокол от 13.01.2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МОУ «СОШ №23» г. Воркуты
от 18.01.2022 № 79

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
**«ОСНОВЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
SCRATCH-ПРОГРАММИРОВАНИЕ»**
(Технологический профиль РОБО)
(стартовый уровень)

Направленность: информатика
Адресат программы: учащиеся от 11 до 12 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Ахrameева О.В., педагог
дополнительного
образования

Воркута
2022

Оглавление

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей программы.....	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи	Ошибка! Закладка не определена.
1.3. Содержание программы.....	Ошибка! Закладка не определена.
1.4. Планируемые результаты освоения программы.	14
II. Комплекс организационно-педагогических условий.....	16
2.1. Условия реализации программы	16
2.2. Оценочные материалы	16
2.3. Методическое обеспечение программы	17
2.4. Список используемой литературы.....	18
Приложение 1 «Контрольные задания. Промежуточная аттестация»	20
Приложение 2 «Протокол результатов освоения дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программы: «Основы информационных технологий. Scratch – программирование».....	30
Приложение 3 «Критерии оценивания Scratch –проекта. Итоговая аттестация»	31
Приложение 4 Протокол результатов презентации Scratch –проекта по дополнительной общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программе: «Основы информационных технологий. Scratch – программирование».....	34

I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной - дополнительной общеразвивающей программы.

Пояснительная записка

Изучение информационных технологий является неотъемлемой частью современного образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа «Основы информационных технологий.Scratch - программирование» разработана на основе:

1. Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

2. Концепции развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р;

3. СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи", утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28;

4. Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утвержденного приказом Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 196 г.;

5. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки России от 18.11.2015 №09-3242);

6. Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеобразовательных – дополнительных общеразвивающих программ в Республике Коми (Письмо Министерства образования и молодежной политики Республики Коми от 27.01.2016 №07-27/45)

7. Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, утвержденных приказом Министерством образования, науки и молодежной политики Республики Коми от 01.06.2018 №214-п;

8. Рекомендаций «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» (включая разноуровневые и модульные программы) ГАУДО «РЦДО».

Знание персонального компьютера и умение им пользоваться сегодня, как никогда, актуально. Компьютер пришел в науку, культуру, экономику и образование. И сегодня уже трудно представить себе хоть одну сферу деятельности человека, в которой не было бы компьютерных технологий.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитии логическом мышлении.

Оптимальным для освоения и изучения компьютера и информационных технологий как науки с присущими ей понятиями и специфической терминологией является возраст 9-12 лет. В этом возрасте ребенок уже может освоить азы компьютерной грамотности как науки с присущими ей понятиями и специфической терминологией. Учащиеся данного возраста отличаются большой жизнерадостностью, внутренней уравновешенностью, постоянным стремлением к активной практической деятельности. Неудача вызывает у них резкую потерю интереса к делу, а успех сообщает эмоциональный подъем.

Данная программа создана на **основе программы Смольяниновой А.П. «Основы информационных технологий. Scratch – программирование».**

Учащиеся научатся различать информацию в зависимости от способа ее представления на материальном носителе; освоят правила поведения в компьютерном классе и элементарные действия с компьютером; познакомятся с названиями составных частей компьютера; научатся работать в программах: Калькулятор, Блокнот, WordPad, Paint, MSWord, MS PowerPoint, MS Excel, Scratch.

Мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования.

Новизна программы заключается в реализации поливариантного подхода к организации образовательного процесса, использовании системы взаимосвязанных занятий, выстроенных в логической последовательности и направленных на активизацию познавательных и творческих способностей учащихся посредством применения разнообразных компьютерных технологий и форм работы, интегрирующих разные виды деятельности на основе единой темы. Новизна программы заключается в том, что ее реализация будет осуществляться с помощью оборудования школьного Кванториума, обеспечивающего развитие у обучающихся современных компетенций и навыков, в том числе естественно-научной, математической, информационной грамотности, формирования критического и креативного мышления, а также повышения качества образования.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Современные дети должны владеть необходимыми навыками работы на компьютере и уметь их применять на практике, так как информационное пространство современного человека предусматривает умелое пользование компьютерными технологиями во всех сферах деятельности.

Адресат программы: возраст учащихся – 11-12 лет. Наполняемость групп обучения составляет 12-15 человек. Набор детей в группы свободный.

Объем и сроки освоения Программы

Год обучения	Продолжительность годов обучения в часах	Режим занятий	
		Количество часов в неделю	Количество занятий в неделю
1 год	68	2	2
Итого		68	

Форма обучения – очная.

Режим занятий

Расписание составляется в соответствии с требованиями СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г №28 (далее СП 2.4.3648-20). Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом на отдых и проветривание помещения, всего 68 часов в год. Занятия сочетают в себе теоретическую и практическую части.

Особенности организации образовательного процесса:

- состав группы - постоянный,

- виды занятий по организационной структуре - групповые.

Цель программы: формирование базовых знаний и практических умений при работе на компьютере, обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности учащегося.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с компьютером как эффективным средством создания, обработки и хранения различных видов информации;
- сформировать представление об информации: свойствах информации, способах получения и передачи информации, об организации хранения информации;
- обучить основным инструментам, возможностям компьютерных программ Paint, MSWord, MSPowerPoint, MSExcel, Scratch;
- сформировать умения применять полученные знания для решения реальных практических задач.

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей учащихся, познавательных интересов, развитию индивидуальности и самореализации
- развивать информационное видение окружающего мира;
- развивать навыки планирования, организации и самоконтроля и самооценки своей деятельности и ее результата;
- формировать коммуникативные универсальные учебные действия: разрешение конфликтов, умение выражать свои мысли, умение договариваться, слушать и вступать в диалог;
- развивать познавательные способности учащихся память, внимание, пространственное и алгоритмическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать у учащихся целеустремленность, ответственность, трудолюбие, самоорганизацию.

Программа учитывает физиологические и психологические особенности возраста школьника и грамотно сочетает умственные нагрузки с творческим началом, теоретические изыскания и практическую реализацию.

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы Аттестации /контроля
		Всего	Теория	Практика	
I.	Вводное занятие	2	1	1	

I.1.	«Вводное занятие»	2	1	1	
II	Компьютер – инструмент для обработки информации	6	3	3	
II.1.	Информация вокруг нас. Компьютер и его устройства. Клавиатура.	2	1	1	
II.2.	Программное обеспечение.	2	1	1	
II.3.	Операционная система.	2	1	1	
III.	Компьютерная графика.	4	1	3	
III.1.	Компьютерная графика.	2	1	1	
III.2.	Графический редактор Paint.	2	0	2	
IV.	Технологии работы с текстовой информацией.	8	3	5	
IV.1.	Текстовый редактор Блокнот.	2	1	1	
IV.2.	Текстовый процессор WordPad.	2	1	1	
IV.3.	Текстовый процессор MicrosoftWord.	2	1	1	
IV.4.	Таблицы и графика в MicrosoftWord.	2	0	2	
V	Табличный процессор MicrosoftExcel.	4	1	3	
V.1	Табличный процессор MicrosoftExcel.	2	1	1	
V.2	Ввод формул. Создание диаграмм.	2	0	2	
VI	Программа подготовки презентаций MS PowerPoint	6	1	5	
VI.1	Интерфейс программы MSPowerPoint.	2	1	1	
VI.2	Графические объекты в MSPowerPoint.	2	0	2	
VI.3	Создание мультимедийной презентации.	2	0	2	
VI.3	Промежуточная аттестация	2	1	1	Тест, выполнение практического задания
VII	Программирование в Scratch.	36	8	28	
VII.1	Среда программирования Scratch.	2	1	1	
VII.2	Эффекты в Scratch.	2	1	1	
VII.3	Знакомство с отрицательными числами.	2	1	1	
VII.4	Рисование в Scratch.	2	0	2	
VII.5	Алгоритм. Циклы.	2	1	1	
VII.6.	Сенсоры.	2	0	2	

VII.7.	Координаты. Оператор.	2	1	1	
VII.8.	Координатная плоскость.	2	1	1	
VII.9.	Игра "Лабиринт".	2	0	2	
VII.10.	Мультфильм "Кот и летучая мышь".	2	0	2	
VII.11.	Игра "Пройди сквозь кактусы".	2	0	2	
VII.12.	Сообщения в Scratch.	2	0	2	
VII.13.	Переменные.	2	1	1	
VII.14.	Игра «Вертолёт».	2	0	2	
VII.15.	Игра «Защита базы».	2	0	2	
VII.16.	Текст в среде программирования Scratch.	2	1	1	
VIII	Работа над проектом.	4	0	4	
VIII	Итоговая аттестация.	2	1	1	Защита проекта
Итого:		68	20	48	

Содержание учебного плана

№ п/п	Раздел, тема, содержание	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
I	Вводное занятие	2	1	1
I.1	Тема «Вводное занятие»	2	1	1
I.1.1	Знакомство учащихся с содержанием программы и компьютерным классом. Правила поведения учащегося, на занятиях, переменах; правила поведения на дороге и правила дорожного движения. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете. Организация рабочего места. Включение и выключение персонального компьютера.	2	1	1
II	Компьютер – инструмент для обработки информации	6	3	3
II.1	Информация вокруг нас. Компьютер и его устройства. Клавиатура.	2	1	1
II.1.1.	Информация: понятие, функции, виды. Устройство компьютера. Устройства компьютера: устройства ввода, вывода информации. Клавиатура. Работа на клавиатурном тренажёре.	2	1	1
II.2.	Программное обеспечение.	2	1	1
II.2.1.	Понятие «программное обеспечение»,			

	виды ПО. Классификация. Назначение классов ПО.			
II.3.	Операционная система.	2	1	1
II.3.1.	Понятие, функции, история появления ОС. Классификация операционных систем, структура. Знакомство с ОС Windows: рабочий стол, интерфейс, папки, файлы, ярлыки, контекстное меню, их функции, особенности.	2	1	1
III.	Компьютерная графика.	4		
III.1.	Компьютерная графика.	2	1	1
III.1.1.	Понятие «компьютерная графика». Виды: растровая, векторная, фрактальная, их отличительные особенности и недостатки. Область применения. Форматы графических файлов: BMP, GIF, JPEG, WMF, EPS.	2	1	1
III.2.	Графический редактор Paint.	2	0	2
III.2.1.	Знакомство с редактором растровой графики Paint: интерфейс, «горячие клавиши». Инструменты рисования. Настройка инструментов. Создание геометрических фигур, фиксация их на странице. Создание простейших рисунков. Объемное изображение на плоскости.	2	0	2
IV.	Технологии работы с текстовой информацией.	8	2	6
IV.1.	Текстовый редактор Блокнот.	2	1	1
IV.1.1.	Работа с текстом: текстовый редактор, текстовый процессор, их отличительные особенности (возможности). Знакомство с текстовым редактором Блокнот. Интерфейс. Работа в Блокноте.		1	1
IV.2.	Текстовый процессор WordPad.	2	1	1
IV.2.1.	Знакомство с простейшим текстовым процессором WordPad. Назначение, особенности. Работа в WordPad.	2	1	1
IV.3.	Текстовый процессор Microsoft Word.	2	0	2
IV.3.	Историческая справка. Назначение, интерфейс программы MS Word. Элементы интерфейса главного окна MS Word. Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов, выделение текста цветом. Создание нумерованного и маркированного списка в текстовом редакторе MS Word. Изменение формата нумерации и маркировки. Практическая работа «Форматируем текст».	2	0	2
IV.4.	Таблицы и графика в Microsoft Word.	2	0	2

IV.4.1.	Оформление текста в виде таблицы. Вставка таблиц в текстовом редакторе MS Word. Практические работы «Создаем таблицы», «Рисуем в Word».	2	0	2
V.	Табличный процессор Microsoft Excel.	4	2	2
V.1.	Табличный процессор Microsoft Excel.	2	1	1
V.1.1.	Понятие «табличный процессор». Запуск Excel. Элементы окна Excel. Панели инструментов. Создание новой рабочей книги. Параметры сохранения. Заккрытие рабочих книг. Ввод данных. Общие правила ввода чисел и текста. Изменение ширины столбцов рабочего листа. Изменение высоты строки. Очистка содержимого ячейки. Удаление ячеек рабочего листа. Удаление столбцов и строк из рабочего листа. Вставка ячеек, строк, столбцов. Перемещение и копирование содержимого ячеек. Работа с буфером обмена. Форматирование рабочего листа. Форматирование чисел. Шаблоны, используемые в числовых форматах. Форматирование ячеек. Применение автоформатов.	2	1	1
V.2.	Ввод формул. Создание диаграмм.	2	1	1
V.2.1.	Порядок вычисления операторов. Ввод формул вручную. Ссылки. Изменение формулы при перемещении ячеек. Абсолютные ссылки. Кнопка «Автосумма». Редактирование формулы. Использование встроенных функций для вычислений. Знакомство с Мастером диаграмм. Выбор данных. Изменение типа диаграмм. Подписи данных в диаграмме. Перемещение диаграммы.	2	1	1
VI.	Программа подготовки презентаций MS PowerPoint	6	1	5
VI.1.	Интерфейс программы MS PowerPoint.	2	1	1
VI.1.1.	Запуск PowerPoint. Интерфейс программы. Добавление, изменение порядка и добавление текста на слайд. Изменение типа и размера шрифта. Изменение цвета текста. Вставка графических элементов SmartArt. Добавление текста в графический элемент SmartArt. Работа с рисунками. Добавление рисунка. Изменение цвета и прозрачности рисунка. Обрезка рисунка. Удаление фона рисунка. Добавление картинок из коллекции. Добавление текста на слайд.	2	1	1

	Изменение типа и размера шрифта. Изменение цвета текста.			
VI.2.	Графические объекты в MS PowerPoint.	2	0	2
VI.2.1.	Вставка графических элементов SmartArt, фигур. Добавление текста в графический элемент SmartArt. Работа с рисунками. Добавление рисунка. Изменение цвета и прозрачности рисунка. Обрезка рисунка. Удаление фона рисунка. Добавление картинок из коллекции. Добавление, изменение и удаление объектов WordArt.	2	0	2
VI.3.	Создание мультимедийной презентации.	2	0	2
VI.3.1.	Работа над созданием мультфильма. Составление ТЗ. Подбор необходимых материалов.	2	0	2
VI.3.2.	Промежуточная аттестация	2	1	1
VII.	Программирование в Scratch.	36	8	28
VII.1.	Среда программирования Scratch.	2	1	1
VII.1.1.	Интерфейс Scratch. Внешний вид рабочего окна. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Основные понятия Scratch (спрайт, сцена, скрипт, проект, костюм). Библиотека спрайтов и сцен. Создание первого небольшого проекта.	2	1	1
VII.2.	Эффекты в Scratch.	2	1	1
VII.2.1.	Знакомство с блоками «Внешний вид». Цветовой эффект, эффект Рыбий глаз, завихрения, мозаики, яркости, призрака. Выполнение заданий.	2	1	1
VII.3.	Знакомство с отрицательными числами.	2	1	1
VII.3.1.	Понятие «отрицательное число». Возможность передвигаться задом наперёд, переворачивать звуки, Привидение, выполнение заданий.	2	1	1
VII.4.	Рисование в Scratch.	2	0	2
VII.4.1.	Знакомство с командами рисования. Создание скрипта для очистки холста. Создание скрипта, который оставляет копию своего изображения при нажатии на соответствующую клавишу. Дублирование объектов.	2	0	2
VII.5.	Алгоритм. Циклы.	2	1	1
VII.5.1.	Понятие алгоритма, способы записи алгоритма. Виды алгоритмов: линейный, циклический, с ветвлением и виды	2	1	1

	элементов блок-схем алгоритмов. Цикл в цикле; блок-схема конструкции цикл в цикле. Циклы и эффект цвета. Циклы и эффект призрака. Вращение. Бесконечный цикл. Автоматическая печать. Создание программы.			
VII.6.	Сенсоры.	2	0	2
VII.6.1.	Понятие «сенсор», знакомство с сенсорными блоками. Создание мультфильма "Акула и рыбка". Составление ТЗ. Создание персонажей, программирование акулы, рыбки, тестирование программы, корректировка (при необходимости).	2	0	2
VII.7.	Координаты. Оператор.	2	1	1
VII.7.1.	Знакомство с понятиями «координаты x, y», «оператор», блоки Операторы. Перемещение по горизонтали, по вертикали. Рисование по координатам. Команда идти в точку с заданными координатами. Команда <i>«если касается края, оттолкнуться»</i> .	2	1	1
VII.8.	Координатная плоскость.	2	1	1
VII.8.1.	Понятие "координатная плоскость". Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Определение координат спрайта. Работа над созданием мультфильма "Пико и привидение": работа над ТЗ, подбор сцены, спрайтов, программирование персонажей, тестирование мультфильма, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	1	1
VII.9.	Игра "Лабиринт".	2	0	2
VII.9.1.	Работа над ТЗ. Создание фона, выбор персонажей. Программирование персонажей. Усложнение игры. Выполнение дополнительных заданий.	2	0	2
VII.10.	Мультфильм "Кот и летучая мышь".	2	0	2
VII.10.1.	Работа над ТЗ. Создание сцены, костюмов спрайтов, программирование спрайтов, тестирование мультфильма, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	0	2

VII.11.	Игра "Пройди сквозь кактусы".	2	0	2
VII.11.1.	Работа над ТЗ. Создание сцены, спрайтов, программирование спрайтов, тестирование игры, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	0	2
VII.12.	Сообщения в Scratch.	2	0	2
VII.12.1.	Обмен сообщениями в Scratch. Игра "Ведьма и Волшебник". Работа над ТЗ. Создание сцены, спрайтов, программирование спрайтов, тестирование игры, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	0	2
VII.13.	Переменные.	2	1	1
VII.13.1.	Знакомство с переменными, видами их отображения в среде программирования Scratch..Игра «Кот-математик». Работа над ТЗ. Создание сцены, спрайтов, программирование спрайтов, тестирование игры, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	1	1
VII.14.	Игра «Вертолёт».	2	0	2
VII.14.1.	Работа над ТЗ. Создание сцены, спрайтов, программирование спрайтов, тестирование игры, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	0	2
VII.15.	Игра «Защита базы».	2	0	2
VII.15.1.	Работа над ТЗ. Создание сцены, спрайтов, программирование спрайтов, тестирование игры, корректировка, выполнение дополнительных заданий.	2	0	2
VII.16.	Текст в среде программирования Scratch.	2	1	1
VII.16.1.	Работа с текстом в среде программирования Scratch. Блоки для работы с текстом. Составление простой викторины. Создание викторины со списками.	2	1	1
VII.17.	Работа над проектом.	4	0	4
VII.17.1.	Составление ТЗ к проекту. Разработка и создание проекта.	2	0	2
VII.17.2.	Тестирование проекта. Корректировка, защита.	2	0	2
VIII	Итоговая аттестация.	2	1	1
VIII.1.	Итоговая аттестация.	2	1	1

Итого:		68	20	48
---------------	--	-----------	-----------	-----------

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

В процессе обучения по данной программе учащиеся достигнут следующие результаты:

Учащиеся знают

- устройства компьютера,
- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- текстовые редакторы и процессоры;
- правила создания и представления мультимедийной презентации;
- интерфейсы приложений MS Office, среды программирования Scratch

Учащиеся умеют

- применять текстовый редактор, процессор для набора, редактирования и форматирования текстов;
- умеет применять графический редактор для создания и редактирования рисунков;
- знает осознанно выполняет требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- умеет различать виды информации;
- имеет представление об алгоритмических конструкциях;
- умеет разрабатывать план действий для решения определенных задач;
- знает основные конструкции языка программирования Scratch.

Учащиеся получают развитие общеучебные умения и личностные качества:

- умение организовывать и содержать в порядке рабочее место;
- трудолюбие, самостоятельность, уверенность в своих силах.

Метапредметные результаты:

- умеет формулировать проблему, самостоятельно находить способы решения проблем;
- умеет осуществлять поиск информации с использованием ресурсов библиотек, медиатек и глобальной сети Интернета;

Личностные результаты:

- умеет сотрудничать для достижения индивидуального и совместного результатов;

- имеет представление об осознанном и ответственном отношении к собственным поступкам при работе с информацией.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

- Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс на 15 рабочих мест;
- 15 ноутбуков
- Тележка для зарядки и хранения ноутбуков
- наличие программного обеспечения (операционная система Windows, стандартные программы, пакет программ MSOffice, Scratch, клавиатурный тренажер, логические развивающие программы);
- дополнительные периферийные устройства (принтер, сканер, мультимедийный проектор).

- Учебно-методическое обеспечение:

- литература по информатике и информационным технологиям;
- наглядные пособия.

Оценочные материалы

Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Характеристика оценочных материалов	Показатели оценивания	Критерии оценивания	Вид аттестации
Проверка усвоения материала и выявление пробелов в знаниях учащихся.	Опрос, наблюдение, практические задания	Знание основных понятий. Умение самостоятельно работать с компьютерными программами.	Теоретический и практический материал	Подробно представлены в контрольных (приложение №1)	Промежуточная
Проверка знаний и практических навыков по освоению программы.	Проект	Базовые знания по аппаратному, программному обеспечению компьютера. Умение самостоятельно работать с компьютерными программами.	Теоретический и практический материал	Подробно представлены в контрольных (приложение №3)	Итоговая

Результативное участие в конкурсах, олимпиадах различного уровня предусматривает автоматическое получение «зачета» по курсу программы.

Методическое обеспечение программы

Методологической основой программы является идея личностно-ориентированного обучения, способствующего самоопределению и самореализации личности на основе принципов ее деятельностного развития, которая реализуется в учебно-воспитательном процессе посредством применения следующих педагогических технологий:

- *информационные технологии*: спектр различных программных и технических средств для достижения наилучшего образовательного эффекта: мультимедиа презентации, видеоресурсы (видеотека документальных и художественных фильмов), ресурсы Интернет-сайтов, электронных библиотек.

Технология проектного обучения: эффективность применения проектной деятельности в дополнительном образовании заключается в том, что:

- происходит развитие творческого мышления;
- качественно меняется роль педагога: устраняется его доминирующая роль в процессе присвоения знаний и опыта, ему приходится не только и не столько учить, сколько помогать ребенку учиться, направлять его познавательную деятельность;
- вводятся элементы исследовательской деятельности;
- формируются личностные качества воспитанников, которые развиваются лишь в деятельности и не могут быть усвоены вербально;
- происходит включение воспитанников в «добывание знаний» и их логическое применение (формируются личностные качества — способность к рефлексии и самооценке, умение делать выбор и осмысливать как последствия данного выбора, так и результаты собственной деятельности).

- *здоровьесберегающие и здоровьесформирующие технологии*: система мер, направленных на воспитание у учащихся культуры здоровья, личностных качеств, способствующих его сохранению и укреплению, формирование представления о здоровье как ценности, мотивации на ведение здорового образа жизни (беседы о профилактике заболеваний, роли физических упражнений в сохранении и укреплении здоровья, выполнение правил личной гигиены в процессе занятий);

- *информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)*: совокупность методов, производственных процессов и программно-технических средств, интегрированных с целью сбора, обработки, хранения, распространения, отображения и использования информации в интересах ее пользователей.

Данная программа строится на следующих принципах:

- принцип научности и доступности: соответствие учебного материала индивидуальным и возрастным особенностям детей;
- принцип комплексности, системности и последовательности: учебная деятельность связывается со всеми сторонами воспитательной работы, овладение новыми знаниями, умениями и навыками опирается на то, что уже усвоено;
- принцип целостности, неразрывности, преемственности в знаниях, умениях, навыках обосновывает подход к построению и прохождению программы по разделам;
- принцип вариативности заданий обосновывает необходимость предоставления множества вариантов объектов и способов выполнения задания и свободы их выбора;
- принцип резервности заданий обосновывает необходимость предоставления ряда педагогических эскизов с разной степенью сложности выполнения одного и того же задания;
- принцип индивидуальности позволяет раскрыть способности каждого учащегося;
- принцип гуманности реализуется через создание оптимальной среды для воспитания и образования детей.

Основной формой работы с детьми в объединении являются групповые практические занятия, на которых ребята имеют возможность проявить свою активность, творческую инициативу, уровень самоподготовки и уровень знания персонального компьютера.

На занятиях используются такие **методы работы** как беседа, рассказ, консультация, демонстрация приемов работы, наглядных пособий, схем.

В ходе проведения занятий планируется работа по воспитанию настойчивости, собранности, организованности, аккуратности, умения работать в минигруппе, навыков здорового образа жизни; развития культуры общения, ведения диалога, памяти, внимания, наблюдательности, абстрактного и логического мышления, творческого и рационального подхода к решению задач.

Список используемой литературы Литература для педагогов

Психолого-педагогическая литература:

1. Бородин М.Н., Информатика. Программы для образовательных организаций. 2-11 классы / сост. М.Н. Бородин. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 576 с.

Литература по предмету

1. Аверкин Ю.А., Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе / Ю.А. Аверкин, Н.В. Матвеева, Т.А. Рудченко, А.Л. Семенов. – М. : «Бином. Лаборатория знаний», 2008

2. Босова Л.Л., Подготовка младших школьников в области информатики и ИКТ: опыт, современное состояние и перспективы / Л.Л. Босова. – 2-е изд. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 271 с.
3. Голиков Д.В., Голиков А.Д. Программирование на Scratch, подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком, 2014. – 295 с.
4. Никольская И.Л., Гимнастика для ума: книга для учащихся начальных классов / И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова. – 4-е изд., стереотип. – М. : Экзамен, 2009. – 208 с.
5. Сорокина Т.Е. «Пропедевтика программирования со Scratch» поурочные разработки для 5 класса, 2015. – 45 с.
6. Ухтина Е.Н. Модуль «Программирование на языке Scratch» конспект занятий, 2017.
7. Шапошникова С. Введение в Scratch, 2011. – 42 с.
8. Шумилин, В.К. Пособие по безопасной работе на персональных компьютерах – М. : ЭНАС, 2011. -28 с.

Литература для учащихся и родителей

1. Борович П.С., Бутко Е.Ю. Среда программирования Scratch: учебное пособие. – 28 с.
2. Голиков Д.В., Голиков А.Д. Программирование на Scratch, подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком, 2014. – 295 с.
3. Никольская И.Л., Гимнастика для ума: книга для учащихся начальных классов / И.Л. Никольская, Л.И. Тигранова. – 4-е изд., стереотип. – М. : Экзамен, 2009. – 208 с.

Электронные ресурсы удаленного доступа.

1. Сайт сообщества Scratch [Электронный ресурс] – URL: <https://scratch.mit.edu>
2. Азбука воспитания [Электронный ресурс]. – URL: <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>
3. Бреннан К., Болкх К., Чунг М., Креативное программирование [Электронный ресурс]. – URL: <http://scratched.gse.harvard.edu/guide/download.html>
4. Разумейкин. Сайт-игра для интеллектуального развития детей [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.razumeykin.ru/publikatsii/razvitie-logiki>
5. Сайт сообщества Scratch [Электронный ресурс] – URL: <https://scratch.mit.edu>
6. Упражнения для глаз при работе на компьютере для детей [Электронный ресурс] – URL: <http://kladraz.ru/metodika/uprazhnenija-dlja-glaz-pri-rabote-na-kompyutere-dlja-detei.html>

Приложения

Приложение 1 «Контрольные задания. Промежуточная аттестация» Техническая направленность «Основы компьютерных технологий»

Контрольные задания Билет №1

Теоретическое задание.

1. Какой комбинацией клавиш осуществляется перезагрузка операционной системы?

- 1) Ctrl + Alt + Shift
- 2) Ctrl + Alt + Delete
- 3) Ctrl + Alt + Num Lock
- 4) Ctrl + Alt + Caps Lock
- 5) Ctrl + Num Lock + Caps Lock

2. Для перехода в режим заглавных букв используется клавиша:

- 1) NumLock
- 2) Ctrl
- 3) Alt
- 4) CapsLock
- 5) ScrollLock

3. В каких единицах измеряется информация:

- 1) В мегагерцах
- 2) В байтах
- 3) В ваттах
- 4) В символах

4. Сканер - это устройство для:

- 1) Обработки информации.
- 2) Накопления информации.
- 3) Ввода звуковой информации.
- 4) Ввода графической и текстовой информации.
- 5) Вывода информации.

5. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

6. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) документ
- 5) Нет правильного ответа

7. Информация в компьютере представляется в виде:

- 1) Текст.
- 2) Видео.
- 3) Двоичный код.
- 4) Трёхмерные образы.
- 5) Четверостишья.

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Жили у бабуси
Два веселых гуся:
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.

Вытянули шеи,
У кого длиннее —
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.
Мыли гуся лапки
В луже у канавки —
Один серый,

другой белый,
два веселых гуся.

Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуся —
Один серый,
другой белый,
Гуся, мои, гуся!»

Выходили гуся,
Кланялись бабуся —
Один серый,
Другой белый,
Два веселых гуся.

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы:

30-35 баллов оптимальный уровень,

15-20 баллов допустимый,

до 20 баллов недостаточный.

1)2, 2)4, 3)2, 4)4, 5)3-5, 6)1, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:

Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

Билет №2

Теоретический материал

1. Любая информация при обработке на компьютере преобразуется в:

- 1) Звуковую
- 2) Текстовую
- 3) Числовую (цифровую)
- 4) Графическую
- 5) Все выше перечисленные

2. Укажите типы окон.

- 1) Диалоговое
- 2) Свернутое
- 3) Распахнутое
- 4) Окно документа
- 5) Нет правильного ответа

3. Редактор Paint служит для создания:

- 1) теста
- 2) рисунков
- 3) таблиц
- 4) объявлений
- 5) музыки
- 6) Нет правильного ответа

4. Какой комбинацией клавиш осуществляется перезагрузка операционной системы?

- 1) Ctrl + Alt + Shift
- 2) Ctrl + Alt + Delete
- 3) Ctrl + Alt + NumLock
- 4) Ctrl + Alt + Caps Lock
- 5) Ctrl + NumLock + Caps Lock

5. Для перехода в режим заглавных букв используется клавиша:

- 1) NumLock
- 2) Ctrl
- 3) Alt
- 4) Caps Lock
- 5) Scroll Lock

6. Что такое бит?

- 1) Бит может принимать любое значение.
- 2) Бит - это двоичное число 0.
- 3) Бит - это двоичное число 1.
- 4) Бит - это восьмеричное число 2.
- 5) Бит - это элементарная единица измерения информации. Значением бита является 0 или 1.

7. Как ввести с клавиатуры одну заглавную букву?

- 1) Alt + эта буква.
- 2) Ctrl + эта буква.
- 3) Shift + эта буква.
- 4) Ctrl + Alt + эта буква.
- 5) Shift + Ctrl + эта буква.

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Хозяйка однажды с базара пришла,
Хозяйка с базара домой принесла:
Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу.
Ох!

Вот овощи спор завели на столе —
Кто лучше, вкусней и нужней на земле:
Картошка,
Капуста,
Морковка,
Горох,
Петрушка или свекла?
Ох!

Хозяйка тем временем ножик взяла
И ножиком этим крошить начала:

Картошку,
Капусту,
Морковку,
Горох,
Петрушку и свеклу.
Ох!

Накрытые крышкою, в душном горшке
Кипели, кипели в крутом кипятке:
Картошка,
Капуста,
Морковка,
Горох,
Петрушка и свекла.
Ох!

И суп овощной оказался неплох!

Ю. Тувим

Правильные материалы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы:

30-35 баллов оптимальный уровень,

15-20 баллов допустимый,

до 20 баллов критический.

1)3, 2)1-4, 3)2, 4)2, 5)4, 6)5, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:

Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

Билет №3

Теоретическое задание.

1. Информация бывает:

- 1) Ложная
- 2) Собираетельная
- 3) Текстовая
- 4) Передаваемая
- 5) Звуковая

2. Укажите элементы окна.

- 1) Главное меню
- 2) Горизонтальное меню
- 3) Кнопка “Свернуть”
- 4) Кнопка “Пуск”
- 5) Строка заголовка
- 6) Нет правильного ответа

3. Пункт “Программы” Главного меню содержит:

- 1) Картинки
- 2) Приложения
- 3) документы
- 4) Ярлыки документов
- 5) Нет правильного ответа

4. Любая информация при обработке на компьютере преобразовывается в:

- 1) Звуковую
- 2) Текстовую
- 3) Числовую (цифровую)
- 4) Графическую
- 5) Все выше перечисленные

5. Укажите типы окон.

- 1) Диалоговое
- 2) Свернутое
- 3) Распахнутое
- 4) Окно документа
- 5) Нет правильного ответа

6. Чему равен 1 байт?

- 1) 1 байт = 16 бит.
- 2) 1 байт = 8 бит.
- 3) 1 байт = 8 Кбайт.
- 4) 1 байт = 8 Мбайт.
- 5) 1 байт = 8 МГц.

7. Для измерения больших объемов информации используют такие единицы как Килобайт, Мегабайт, Гигабайт. Чему равен Килобайт?

- 1) 1 Килобайт = 1000 байт или 103 байт
- 2) 1 Килобайт = 1000000 байт или 106 байт
- 3) 1 Килобайт = 1024 байт или байт
- 4) 1 Килобайт = 1048576 байт или байт
- 5) 1 Килобайт = 100 байт или 102 байт

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Шел по улице отряд —
сорок мальчиков подряд:
раз,
два,
три,
четыре,
и четыре на четыре,
и четырежды четыре,
и еще потом четыре.

В переулке шел отряд —
сорок девочек подряд:
раз,
два,
три,
четыре,
и четыре на четыре,
и четырежды четыре,
и еще потом четыре.

Да как встретился
вдруг,
стало восемьдесят вдруг!
раз,
два,
три,
четыре,
и четыре на четыре,

и четырежды четыре,
и еще потом четыре.

А на площадь
повернули,
а на площади стоит
не Компания,
не рота,
не толпа,
не батальон,
и не сорок,
и не сотня,
а почти что
МИЛЛИОН!

Раз,
два,
три,
четыре,
и четыре на четыре,
сто четыре на четыре,
полтора на четыре,
двести тысяч на четыре,
и еще потом четыре!
ВСЕ!

Д. Хармс

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы:

30-35 баллов оптимальный уровень,

15-20 баллов допустимый,

до 20 баллов критический.

1)1-3-5, 2)1-3, 3)4, 4)3, 5)1-4, 6)2, 7)3 (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:

Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

Билет №4
Теоретическое задание.

1. Информацию можно

- 1) Создавать
- 2) Скручивать
- 3) Ломать
- 4) Формализовать
- 5) Разрушать

2. Укажите операции, производимые с окнами

- 1) Открыть
- 2) Скопировать
- 3) Свернуть
- 4) Сохранить
- 5) Распахнуть
- 6) Нет правильного ответа

3. Информация бывает:

- 1) Ложная
- 2) Собираемая
- 3) Текстовая
- 4) Передаваемая
- 5) Звуковая

4. Укажите элементы окна.

- 1) Главное меню
- 2) Горизонтальное меню
- 3) Кнопка “Свернуть”
- 4) Кнопка “Пуск”
- 5) Строка заголовка
- 6) Нет правильного ответа

5. Что такое компьютер?

- 1) Это устройство или система, способная выполнять заданную, четко отработанную последовательность операций по обработке информации.
- 2) Это устройство, которое можно использовать только вместо калькулятора.
- 3) Это устройство или система, способная выполнить любую задачу, поставленную перед пользователем.
- 4) Это устройство или система, не способная выполнять задачу, четко отработанную последовательность операций по обработке информации.

6. Какие из перечисленных устройств относятся к устройствам ввода информации:

- 1) Клавиатура, принтер, сканер
- 2) Сканер, принтер, монитор
- 3) Клавиатура, сканер, мышь
- 4) дисковод, клавиатура, мышь
- 5) Нет правильного ответа

7. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) Документ
- 5) Нет правильного ответа

Практическое задание.
Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Жили у бабуся
Два веселых гуся:
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.

Вытянули шеи,
У кого длиннее —
Один серый,
другой белый,
два веселых гуся.
Мыли гуся лапки
В луже у канавки —
Один серый,

другой белый,
два веселых гуся.

Вот кричит бабуся:
«Ой, пропали гуся —
Один серый,
другой белый,
Гуся, мои, гуся!»

Выходили гуся,
Кланялись бабуся —
Один серый,
Другой белый,
Два веселых гуся.

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы:

30-35 баллов оптимальный уровень,

15-20 баллов допустимый,

до 20 баллов критический.

1)4, 2)1-3-5, 3)1-3-5, 4)1-3-5, 5)1, 6)3, 7)1. (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:

Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

Билет №5

Теоретическое задание

1. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

2. Корзина это:

- 1) Программа
- 2) Место на диске
- 3) Папка
- 4) Документ
- 5) Нет правильного ответа

3. Информацию можно

- 1) Создавать
- 2) Скручивать
- 3) Ломать
- 4) Формализовать
- 5) Разрушать

4. Укажите операции, производимые с окнами

- 1) Открыть
- 2) Скопировать
- 3) Свернуть
- 4) Сохранить
- 5) Распахнуть
- 6) Нет правильного ответа

5. Основные блоки компьютера это:

- 1) Монитор.
- 2) Мышь.
- 3) Клавиатура.
- 4) Системный блок.
- 5) Принтер.

6. Компьютер - это универсальное устройство для:

- 1) Ввода информации
- 2) Проведения вычислений
- 3) Обработки информации

7. Для удаления символа используются клавиши:

- 1) Ctrl
- 2) Shift
- 3) Delete
- 4) Insert
- 5) Backspace

Практическое задание.

Задание №1

Набрать по образцу следующий текст:

Никого в тереме нет. Залезла мышка в теремок, стала жить-поживать — песни распевать.

Стоит в поле теремок-теремок,
Он не низок не высок, не высок.
Как по полю, полю мышка бежит,
У дверей остановилась и пищит:
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в невысоком живет?
Кто в тереме живет?

Стоит в поле теремок-теремок,
Он не низок не высок, не высок.
Уж как по полю лягушка бежит,
У дверей остановилась и кричит:
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в невысоком живет?
Кто в тереме Живет?

- Я, мышка - норушка А ты кто?
- Я лягушка-квакушка!
- Иди ко мне жить!

Стоит в поле теремок-теремок,
Он не низок не высок, не высок.
Как по полю, полю зайка бежит,
У дверей остановился и кричит:
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в невысоком живет?
Кто в тереме живет?

— Я, мышка-норушка
— Я, лягушка-квакушка! А ты кто?
— Я зайчик - побегайчик!
— Иди к нам жить!

Стоит в поле теремок-теремок,
Он не низок не высок, не высок.
Уж как по полю лисичка бежит,
У дверей остановилась и пищит:
Кто, кто в теремочке живет?
Кто, кто в невысоком живет?
Кто в тереме живет?

— Я, мышка-норушка
— Я, лягушка-квакушка!
— Я зайчик - побегайчик! А ты кто?
— Я лисичка-сестричка!
— Иди к нам жить!

Правильные ответы

Критерии оценки уровня освоения теоретического материала программы:
30-35 баллов оптимальный уровень,
15-20 баллов допустимый,
до 20 баллов критический.
1)3-5, 2)1, 3)4, 4)1-3-5, 5)1-4, 6)3, 7)3-5. (за правильный ответ - 5 баллов.)

Критерии оценки уровня освоения практического материала программы:
Задание №1 - 20 минут – 5 баллов

**Приложение 2 «Протокол результатов освоения дополнительной
общеобразовательной – дополнительной общеразвивающей программы: «Основы
информационных технологий. Scratch – программирование».**

Дата проведения:

Год обучения ____, № группы ____

№ п/п	Ф.И. учащегося полностью	Теоретический материал (количество баллов)	Практический материал (количество баллов)	Итого (количество баллов);	Общий уровень учебных достижений (О, Д, Н)
1.					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
...					

ИТОГО: общий уровень учебных достижений в группе:

«О» - __ чел., ____ %,

«Д» - __ чел., ____ %,

«Н» - __ чел., ____ %.

Подпись педагога дополнительного образования

Ахрамева О.В.

Приложение 3 «Критерии оценивания Scratch –проекта. Итоговая аттестация»

№п/п	Критерии	Оценки (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

		<p>или импортированы из библиотеки объектов ;</p> <p>1 - присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта ;</p> <p>1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (мелодия, созданная в музыкальном редакторе, звуковой файл, записанный через микрофон, музыкальный файл, присоединенный к проекту);</p> <p>1 – присутствует мультипликация.</p>
6	Наличие скриптов (программ).	<p>2 –присутствуют самостоятельно, созданные скрипты</p> <p>1 – присутствуют готовые скрипты</p> <p>0 –отсутствуют скрипты.</p>
7	Уровень проработанности решения задачи.	<p>2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов</p> <p>1 – недостаточный уровень проработанности решения</p> <p>0 – решение не может рассматриваться как</p>

		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.
	Максимальное количество баллов.	24 баллов.

**Приложение 4 Протокол результатов презентации Scratch –проектадополнительной общеобразовательной – дополнительной
общеразвивающей программе:«Основы информационных технологий. Scratch – программирование».**

Дата проведения:

Год обучения ____, № группы _____

№ п/п	Ф.И. учащегося полностью	критерии									Итого (количество баллов);	Общий уровень учебных достижений (О, Д, Н)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1.												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
...												

ИТОГО: общий уровень учебных достижений в группе:

«О» - ___ чел., ___ %,

«Д» - ___ чел., ___ %,

«Н» - ___ чел., ___ %.

Подпись педагога дополнительного образования

Ахрамеева О.В.