

Департамент образования администрации городского округа Тольятти



Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
городского округа Тольятти «Школа
с углубленным изучением отдельных предметов № 89»

ПРИНЯТА
на педагогическом совете
МБУ «Школа №89»
Протокол 1
от « 30 » 08 2019 г.

УТВЕРЖДЕНА
приказом № 546 08
« 02 » 09 2019 г.
Директор МБУ «Школа №89»
Т.С.Бражникова

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической направленности
«Программишка»

Возраст учащихся: 11 – 12 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Клёнова Ирина Владимировна,
педагог дополнительного образования

Тольятти, 2019 год

Оглавление

1. Пояснительная записка	3
Содержание программы по годам обучения:	6
Планируемые результаты освоения программы	12
Организационно-педагогические условия.	14
Критерии и способы определения результативности	16
2. Учебно-тематическое планирование	16
Календарный учебный график.	18
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	19
Календарно-тематическое планирование.....	19
Мониторинг результатов обучения.	22

1. Пояснительная записка

Программа дополнительного образования «Программишка» составлена в соответствии с Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273, с примерными требованиями к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844), разрабатывалась на основе «Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы. Информатика. Математика. 3-6 классы» М.С. Цветковой, О.Б. Богомоловой, Москва, БИНОМ Лаборатория знаний, 2013 г. и следующих материалов и документов: модуль «пропедевтика программирования со Scratch», Сорокина Т.Е.; «Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов», Ю.В. Пашковская; «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова; «Ранее обучение программирование в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова; «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch»/Учебно-методическое пособие/ В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.

Содержание и материал программы организованы по принципу дифференциации по уровням сложности: первый год обучения на ознакомительном уровне, второй год обучения на базовом уровне.

Актуальность данной образовательной программы.

Сфера человеческой деятельности в технологическом плане в настоящее время очень быстро меняется, на смену существующим технологиям достаточно быстро приходят новые, которые специалисту вновь приходится осваивать. Задача современной школы – обеспечить вхождение обучающихся в информационное общество, научить каждого пользоваться информационно-коммуникационными технологиями. Формирование пользовательских навыков для введения компьютера в учебную деятельность должно подкрепляться самостоятельной творческой работой, лично значимой для обучаемого. При этом необходимо создать комфортную учебно-воспитательную среду, в которой возможна наиболее полная самореализация ребёнка.

В связи с этим целесообразно с начальных классов ввести изучение **новой технологической среды Scratch** для обучения школьников программированию и информационным технологиям. Среда имеет дружелюбный пользовательский интерфейс. В ней обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как в Scratch можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты: придумывать и реализовывать различные объекты, определять, как они выглядят в разных условиях, перемещать по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, – **мультимедийные технологии**.

Scratch – это мультимедийная система. Большая часть операторов языка направлена на работу с графикой и звуком, создание анимационных и видеоэффектов. Широкие возможности манипуляции с визуальными данными развивают навыки работы с мультимедиа информацией, облегчают понимание принципов выполнения алгоритмических конструкций и отладку программ.

Scratch – это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков команд точно так же, как машины или другие объекты собираются из разноцветных кирпичиков в конструкторах Лего. (ЛЕГО – это совершенно новые технологии в образовании.) Ориентация при работе со Scratch – ориентация на результаты образования на основе системно-деятельностного подхода, который лежит в основе концепции развития УУД, являющихся основным понятием ФГОС нового поколения и обеспечивающих способность обучающихся к саморазвитию путем сознательного и активного освоения нового социального опыта.

Scratch – практически идеальная среда для обучения моделированию – одному из наиболее универсальных методов познания действительности (познавательных УУД). Это делает Scratch незаменимым инструментом для организации проектной научно-познавательной деятельности.

Благодаря использованию **технологии Scratch**, обучающиеся получают возможность:

- ✓ постепенно учиться программированию и познакомиться с **технологией параллельного программирования** (что обеспечивает более лёгкое систематическое изучение этой

- дисциплины впоследствии и обогащает обучающихся новыми плодотворными идеями) и **технологией событийного программирования**;
- ✓ реализовать свои творческие порывы;
 - ✓ участвовать в **интерактивном процессе создания игр и анимирования** разнообразных историй;
 - ✓ получать навыки общения в IT-сообществе, что создает условия для подготовки обучающихся к активной жизни в информационном обществе (в сети Интернет функционирует Scratch-сообщество);
 - ✓ получать живой отклик от единомышленников при обмене проектами в Сети (в том числе с использованием **телекоммуникационных технологий и Интернет-ресурсов**);
 - ✓ перейти в открытое образовательное пространство, где каждый участник проекта является носителем знания и новых идей его реализации;
 - ✓ оценить свои творческие способности.

Программа «Программишка» составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 19 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепцией развития дополнительного образования в РФ (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-Р);
- Планом мероприятий на 2015 - 2020 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Когда обучающиеся создают проекты в среде Scratch, они осваивают множество **навыков XXI века**, которые будут необходимы для успеха:

- творческое мышление;
- ясное общение;
- системный анализ;
- **беглое использование технологий**;
- эффективное взаимодействие;
- проектирование;
- постоянное обучение.

Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать её как перспективный инструмент организации **междисциплинарной проектной научно-познавательной деятельности обучающегося**, направленной на личностное и творческое развитие ребенка. Именно междисциплинарность позволит обучающимся создать единую картину мира, наводя мостики между различными науками.

Работая над проектами в Scratch, обучающиеся имеют возможность выучить важные вычислительные концепции, такие как повторения, условия, переменные, типы данных, события, процессы и выразить себя в компьютерном творчестве.

Обучающиеся объединяются в группы, распределяют между собой роли программиста, сценариста, звукорежиссера, художника.. Выбирая себе дело по душе, ученик может более полно самореализоваться, и, что не менее важно, актуализировать знания, полученные по «формальным» каналам. Быть успешным в такой среде становится проще.

В совместной работе нет «актеров» и «зрителей», все – участники; каждый имеет право попросить каждого о помощи; каждый обязан помочь тому, кто обращается за помощью;

критикуются идеи, а не личности; если прозвучавшая информация не вполне ясна, то следует задавать вопросы «на понимание» (например, «Правильно ли я понял?..»).

Scratch позволяет создавать проекты, которые интересны различным возрастным группам:

- музыкальный проект;
- анимация;
- комикс;
- интерактивная игра;
- графика;
- учебная динамичная и интерактивная презентация;
- учебная модель, демонстрационный эксперимент;
- обучающая программа;
- учебный интерактивный тест;
- социальная реклама (направлена на изменение моделей общественного поведения и привлечения внимания к проблемам экологической культуры, культуры здорового и безопасного образа жизни, милосердия,..).

Данная программа позволяет обучающимся повышать уровень **духовно-нравственной культуры**, овладевать **социальными умениями** и навыками:

- ✓ самостоятельно добывать знания и пользоваться ими для решения новых познавательных и практических (жизненных) задач;
- ✓ устанавливать знакомства с разными точками зрения на одну проблему;
- ✓ пользоваться информационно-исследовательскими методами: собирать и обрабатывать необходимую информацию, факты; уметь их анализировать с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения;
- ✓ работать в группах, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и т.д.), при этом одной из главных концепций среды Scratch, является развитие собственных задумок с первой идеи до конечного программного продукта.

Технология Scratch позволяет, обратившись к миру мультимедиа и программирования, выпустить обучающегося в информационную среду творчества и познавательной деятельности, кроме предметных знаний приобрести качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры. Самое большое достижение – это общая среда и культура, созданная вокруг Scratch. Scratch предлагает низкий пол (легко начать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов). В работе со Scratch уделяется особое внимание простоте для большей понятности.

Цели изучения курса

Цели, на достижение которых направлено изучение курса, определены исходя из целей общего образования, сформулированных в ФГОС нового поколения. Они учитывают необходимость всестороннего развития личности учащихся, освоения знаний, овладения необходимыми умениями, развития познавательных интересов и творческих способностей, воспитания черт личности, ценных для каждого человека и общества в целом.

Цели:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об алгоритмах и моделях, их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- изучение объектно-ориентированного и событийного программирования;
- знакомство с технологиями параллельного программирования;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с

компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права

- установление межпредметных связей в процессе проектной и научно-познавательной деятельности.

Содержание программы по годам обучения:

1-й год обучения

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Модуль 1. Знакомьтесь, Scratch.	16	<p><u>Личностные:</u> Мотивация к обучению и познанию; воспринимать речь учителя (одноклассников), непосредственно не обращенную к ученику; <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач.</p> <p><u>Регулятивные:</u> понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха, осваивать с помощью учителя позитивные установки типа: «У меня всё получится», «Я ещё многое смогу».</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выделять общее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах; классифицировать объекты (объединять в группы по существенному признаку); приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p>
Модуль 2. Говорим с компьютером на Scratch	22	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
языке.		<p>достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять терпение и доброжелательность в споре (дискуссии).</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выполнять учебные задачи, не имеющие однозначного решения; <i>высказывать</i> предположения, <i>обсуждать</i> проблемные вопросы; выбирать решение из нескольких предложенных, кратко обосновывать выбор (отвечать на вопрос «почему выбрал именно этот способ?»).</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника.</p>
Модуль 3. «Живые» рисунки и интерактивные истории.	30	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности;</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>осуществлять итоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»); анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p> <p><u>Познавательные:</u> проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих; характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания, «удерживать» логику повествования, приводить убедительные доказательства.</p>
Модуль 4. Творческое программирование.	40	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности; анализировать причины успеха/неуспеха, анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины; оценивать уровень владения тем или иным учебным действием (отвечать на вопрос «что я не знаю и не умею?»).</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p><u>Познавательные:</u> <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; выявлять (при решении различных учебных задач) известное и неизвестное; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию; адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.</p>
Итого:	108	

2-й год обучения

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Модуль 1. Занимательная Scratch-математика.	26	<p><u>Личностные:</u> Мотивация к обучению и познанию; <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> понимать и принимать учебную задачу, сформулированную учителем; планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять итоговый контроль деятельности («что сделано») и пооперационный контроль («как выполнена каждая операция, входящая в состав учебного действия»); анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески переделывать; сравнивать различные объекты: выделять из множества один или несколько объектов, имеющих общие свойства; сопоставлять характеристики объектов по одному (нескольким) признакам; выявлять сходство и различия объектов; выделять общее и частное (существенное и несущественное), целое и часть, общее и различное в изучаемых объектах; классифицировать объекты (объединять в группы по существенному признаку); приводить примеры в качестве доказательства выдвигаемых положений.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; формулировать собственное мнение и позицию.</p>
Модуль 2. Лаборатория обучающихся игр.	28	<p><u>Личностные:</u> <i>оценивать</i> собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устранять их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>исследовать</i> собственные нестандартные способы решения; <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
Модуль 3. Музыкальная магия чисел.	26	<p><u>Личностные:</u> оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над заданием; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; оценивать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности.</p> <p><u>Познавательные:</u> понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий; проявлять индивидуальные творческие способности при выполнении задания; <i>преобразовывать</i> модели в соответствии с содержанием учебного материала и поставленной учебной целью; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> включаться в диалог, в коллективное обсуждение, проявлять инициативу и активность; характеризовать качества, признаки объекта, относящие его к определенному классу (виду); составлять небольшие устные монологические высказывания, «удерживать» логику повествования, приводить убедительные доказательства.</p>
Модуль 4. Свободное проектирование.	28	<p><u>Личностные:</u> оценивать собственную учебную деятельность: свои достижения, самостоятельность, инициативу, ответственность, причины неудач; применять правила делового сотрудничества: сравнивать разные точки зрения; считаться с мнением другого человека; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p> <p><u>Регулятивные:</u> планировать свои действия на отдельных этапах работы над проектом; <i>удерживать</i> цель деятельности до получения ее результата; анализировать собственную работу: соотносить план и совершенные операции, выделять этапы и оценивать меру освоения каждого, находить ошибки, устанавливать их причины.</p> <p><u>Познавательные:</u> <i>применять</i> таблицы, схемы, модели для получения информации; проявлять индивидуальные творческие</p>

Наименование модуля	Всего часов	Перечень формируемых универсальных учебных действий
		<p>способности при выполнении задания; <i>моделировать</i> различные отношения между объектами; выявлять (при решении различных учебных задач) известное и неизвестное; преобразовывать объект: импровизировать, изменять, творчески перерабатывать; устанавливать причинно-следственные связи и зависимости между объектами, их положение в пространстве и времени; выявлять особенности (качества, признаки) разных объектов в процессе их рассматривания (наблюдения); анализировать результаты опытов, элементарных исследований; фиксировать их результаты; воспроизводить по памяти информацию, необходимую для решения учебной задачи; <i>презентовать</i> подготовленную информацию в наглядном виде.</p> <p><u>Коммуникативные:</u> обращаться за помощью; формулировать свои затруднения; предлагать помощь и сотрудничество; слушать собеседника; проявлять доверие к соучастнику деятельности.</p>
Итого:	108	

Планируемые результаты освоения программы

личностные	метапредметные	предметные
<ul style="list-style-type: none"> • широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления; • готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ; • интерес к информатике 	<ul style="list-style-type: none"> • владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить; • планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств; • прогнозирование – предвосхищение 	<ul style="list-style-type: none"> • умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в бытовой речи и в информатике; • умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч; • умение использовать логические значения, операции и выражения с ними; • овладение понятиями класс, объект, обработка событий; • умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием

<p>и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;</p> <ul style="list-style-type: none"> • способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества; • готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности; • способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; • способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной 	<p>результата;</p> <ul style="list-style-type: none"> • контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки); • коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки; • оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача; • владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы; • поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска; • структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; • самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера; • владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно 	<p>конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;</p> <ul style="list-style-type: none"> • умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч; • умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы; • навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.
--	--	--

эксплуатации средств ИКТ.	<p>сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;</p> <ul style="list-style-type: none"> • умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта; • умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ; • использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни. 	
---------------------------	--	--

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Организационно-педагогические условия.

Возраст учащихся: 11 – 12 лет. Срок реализации: 2 года. Программа рассчитана на 108 часов в год.

Формы обучения.

Форма обучения – очная.

Формы организации деятельности: по группам, индивидуально или коллективно.

Формы занятий:

– **устные:** демонстрация, беседа

– **практические:** обучение в группе, парная работа, самостоятельная работа, индивидуальная работа

Режим занятий.

Предполагаемый объем учебного времени – 3 раза в неделю по 45 минут.

Методическое обеспечение.

Библиотечный фонд (книгопечатной продукции) кабинета информатики включает:

- нормативные документы (методические письма Министерства образования и науки РФ, сборники программ по информатике и пр.);

- учебно-методическую литературу (учебник для учителя, методические пособия);

- научную литературу области «Информатика» (справочники, энциклопедии и пр.);

- периодические издания.

- каталог электронных образовательных ресурсов, размещённых на федеральных образовательных порталах и тематических сайтах по Scratch-программированию, в том числе

электронных учебников по информатике, дистанционных курсов, которые могут быть рекомендованы учащимся для самостоятельного изучения.

Материально-техническое оснащение Программы. В школе имеется один кабинет информатики. Помещение кабинета информатики, его оборудование (мебель и средства ИКТ) удовлетворяют требованиям действующих Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов (СанПиН 2.4.2.2821-10).

В кабинете оборудованы 13 стационарных рабочих мест и 1 рабочее место преподавателя, снабженных стандартным комплектом: моноблок, устройства ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами (клавиатура и мышь), привод для чтения и записи компакт-дисков, аудио/видео входы/выходы. При этом основная конфигурация компьютера обеспечивает пользователю возможность работы с мультимедийным контентом: воспроизведение видеоизображений, качественный стереозвук в наушниках, речевой ввод с микрофона и др. Обеспечено подключение компьютеров к внутришкольной сети и выход в Интернет. Кабинет информатики укомплектован следующим периферийным оборудованием:

Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения.	КОЛИЧЕСТВО	Примечание
МФУ(черно-белой печати, формата А4);	1	
(мультимедийный проектор), подключаемый к компьютеру преподавателя;	1	
интерактивная доска;	1	
устройства для ввода визуальной и звуковой информации (микрофон, web-камера) в составе моноблока;	13+1	
акустические колонки в составе рабочего места преподавателя;	1	
комплект оборудования для подключения к сети Интернет.	1	
наушники	13	

Компьютерное оборудование использует операционную систему Windows8. Все программные средства, установленные на компьютерах в кабинете информатики, лицензированы для использования на необходимом числе рабочих мест, либо относятся к классу свободного ПО.

Для освоения основного содержания программы «Программишка» имеется наличие следующего программного обеспечения:

- Scratch2.0
- операционная система;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- почтовый клиент (в составе операционных систем или др.);
- браузер (в составе операционных систем или др.);
- мультимедиа проигрыватель (в составе операционной системы или др.);
- антивирусная программа;

Критерии и способы определения результативности

Оцениваемые параметры: Для получения объективной информации о достигнутых учащимися результатах учебной деятельности и степени их соответствия требованиям образовательных стандартов; установления причин повышения или снижения уровня достижений учащихся с целью последующей коррекции образовательного процесса предусмотрен следующий инструментарий:

В процессе реализации программы используются следующие виды контроля:

- мониторинг учебных достижений в рамках уровневой дифференциации;
- использование разнообразных форм контроля (текущий, тематический, итоговый контроль):

Для текущего тематического контроля и оценки знаний в системе занятий предусмотрены уроки-зачеты, практические работы, текущие проекты. Курс завершают занятия, позволяющие обобщить и систематизировать знания, а также применить умения, приобретенные при изучении программы.

- разнообразные способы организации оценочной деятельности учителя и учащихся.

Методы выявления результатов развития: Проведение педагогической диагностики индивидуального развития детей

Методы выявления результатов воспитания: Психолого-педагогическая диагностика

Методы отслеживания результативности: Анализ творческих работ, анкета, защита творческих работ, игры, соревнования, конкурсы, наблюдение

Формы подведения итогов: защита творческих работ и проектов, викторина, фестиваль

2. Учебно-тематическое планирование

(первый год обучения)

№	Содержание модулей	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов		Формы обучения/ аттестации/ контроля
				Теория	Практика	
1	Модуль 1. «Знакомьтесь, Scratch»	Урок с использованием игровых технологий; беседа, практическая работа, презентация проектов «Кругосветное путешествие Магеллана»	16	6	10	Проект Самостоятельная работа
2	Модуль 2 «Говорим с компьютером на Scratch-языке»	Урок с использованием игровых технологий; практическая работа, творческий практикум, презентация проектов «Берегись автомобиля!»	22	8	14	Проект, тестирование

3	Модуль 3. «Живые» рисунки и интерактивные истории.	Урок с использованием тренинговых технологий, практическая работа, презентация мультипликационного проекта «Кот и птичка», презентация сложных проектов «Лабиринт с потайными ходами», «Переодевалки»,	30	10	20	Проект Диагностика Самостоятельная работа
4	Модуль 4. «Творческое программирование»	Творческие практикумы (сбор скриптов с нуля), урок-презентация проектов «Голодный кот», «Цветы», «Лучший игрок», «Назойливый собеседник»	40	0	40	Фестиваль проектов
Всего			108 ч.			

**Учебно-тематическое планирование
(второй год обучения)**

№	Содержание модулей	Форма организации деятельности детей	Всего часов	Количество часов		Формы обучения/ аттестации/ контроля
				Теория	Практика	
1	Модуль 1. «Занимательная Scratch-математика»	Творческие практикумы, урок-исследование, презентация проектов «Изучаем повороты», «Создаём своего исполнителя», Правильные многоугольники», «Пчёлка», «Разноцветные геометрические фигуры», итоговый проект «Математическая теория хаоса»	26	10	16	Проект Самостоятельная работа
2	Модуль 2. «Лаборатория обучающих игр»	Творческий практикум, презентация проектов «Тест без выбора ответа» презентация сложных проектов «Тест с выбором ответа» по любому предмету курса основной школы, урок испытания игры;	28	10	18	Проект Самостоятельная работа

		презентация проекта «Сажаем сад»				
3	Модуль 3. «Музыкальная магия чисел»	Творческие практикумы урок-презентация проектов на тему «Записываем и сочиняем музыку»: «Чижик-пыжик где ты был?», «Мы едем-едем-едем», «Маленькой ёлочке холодно зимой», «Играем на пианино и других музыкальных инструментах»; «Оркестр»	26	10	16	Проект Самостоятельная работа Работа в группе
4	Модуль 4. «Свободное проектирование»	Творческие практикумы урок-презентация проектов на тему «Музыкальный мультфильм», «Мультимедийная история (сказка)», «Квест», «Интерактивная обучающая игра», «Интерактивная игра», «Мультфильм», «Музыкальный клип», «Интерактивная модель».	28	0	28	Проект Диагностика Фестиваль проектов
Всего			108 ч.			

Календарный учебный график.

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» № 41 от 04.07.2014 (СанПин 2.4.43172 -14, пункт 8.3.)

Начало занятий первого года обучения – 10 сентября.

Начало занятий второго и последующих годов обучения – 1 сентября.

Окончание занятий первого года обучения – 31 мая.

Окончание занятий второго и последующих годов обучения – 31 мая

Всего учебных недель (продолжительность учебного года) – 36 недель.

№	Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
1	первый	36	108	108	3 раза в неделю по 1 часу
2	второй	36	108	108	3 раза в неделю по 1 часу

Промежуточная аттестация учащихся согласно Положению о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам - апрель-май.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Брославская Т. Л. Организация учебноисследовательской и проектной деятельности обучающихся в условиях реализации ФГОС ООО // Молодой ученый. — 2015. — №2.1. — С 5-6
2. Патаракин Е. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0
3. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь 5-6 кл. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
4. 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
5. Цветкова М. С., Богомолова О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3–6 классы. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
6. Шапошникова С. Введение в Scratch. Цикл уроков по программированию для детей (версия 1), 2011.
7. Д.В. Голиков, А.Д. Голиков Книга юных программистов на Scratch. — SmashWords, 2013.
8. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008.
9. Хуторской А.В. 55 методов творческого обучения : Методическое пособие. — М. : Издательство «Эйдос»; Издательство Института образования человека, 2012. — 42 с. : ил. (Серия «Современный урок»).
10. Хуторской А.В. Метапредметное содержание и результаты образования: как реализовать федеральные государственные образовательные стандарты (ФГОС) // Интернет-журнал "Эйдос". - 2012. -No1. <http://www.eidos.ru/journal/2012/0229-10.htm>

Цифровые и электронные образовательные ресурсы

1. Электронное приложение к рабочей тетради «Программирование в среде «Скретч» – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.
2. Официальный сайт Скретч (<http://scratch.mit.edu/>)
3. Практикум Скретч (<http://scratch.uvk6.info/>)
4. Творческая мастерская Скретч (<http://www.nachalka.com/scratch/>)
5. Кружок Скретч Интел <https://edugalaxy.intel.ru/?automodule=blog&blogid=8190>

Календарно-тематическое планирование

1-й год обучения

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Модуль 1. «Знакомьтесь, Scratch» (16 часов)		
1.	Элементы окна среды Scratch. Объекты. Гибкость интерфейса при управлении объектами.	2
2.	Работа с объектами. Закладка среды «Костюмы»/«Фоны».	2
3.	Блоки команд среды. Блоки «Внешность», «Движение», «Звуки».	4
4.	Работа с командами в закладке «Скрипт». Механизм создания скрипта.	4
5.	Анимирование объекта. Команды цикла блока «Контроль».	4
Модуль 2. «Говорим с компьютером на Scratch-языке» (22 часов)		
6.	Анимация с использованием команд движения и звука.	2

7.	Работа с несколькими объектами. (Поля, методы)	2
8.	Сложная анимация с двумя объектами. Блок «Сенсоры».	2
9.	Команды «передать», «когда я получу» блока «Контроль».	4
10.	Команда «Если...» блока «Контроль». Блок «Операторы».	2
11.	Блок «Переменные».	4
12.	Блок рисования «Перо».	2
13.	Анимирование сцены, фоновый звук.	4
Модуль 3. «Живые» рисунки и интерактивные истории» (30 часов)		
14.	Экспериментируем с внешностью.	2
15.	О чем говорят и думают спрайты? Блоки с параметром времени. Общение спрайтов.	4
16.	Поиграем в прятки. Блоки появления и исчезновения объектов.	2
17.	Жизнь похожа на слоеный пирог. Слои. Переход из одного слоя в другой.	4
18.	Как путешествуют спрайты? Три способа движения. Повороты.	2
19.	Прозрачная стена. Блок контроля границы.	2
20.	Блок случайных чисел. Блок печати копий.	4
21.	Проект «Кот и птичка»	2
22.	Проект «Лабиринт с потайными ходами»	4
23.	Проект «Переодевалки»	4
Модуль 4. «Творческое программирование» (40 часов)		
24.	Спираль творчества. Алгоритм создания проекта по спирали творчества.	4
25.	Создание музыкального клипа. Генерация идей.	4
26.	Графическое оформление клипа.	4
27.	Схема взаимодействия объектов.	2
28.	Озвучивание клипа.	4
29.	Интерактивность клипа. Мультипликация. Идея социальной мультипликации.	4
30.	Создание мультфильма	4
31.	Проект «Голодный кот»	2
32.	Проект «Цветы»	2
33.	Проект «Лучший игрок»	2
34.	Проект «Назойливый собеседник»	2
35.	Создание scratch-квеста. Компиляция проекта в исполнимый файл.	6
Итого:		108 часов

**Календарно-тематическое планирование
2-й год обучения**

№ п/п	Тема занятия	Количество часов
Модуль 1. «Занимательная Scratch-математика» (26 часов)		
1.	Проект 1. «Определение четности или нечетности натурального числа»	4
2.	Проект 2 «Возведение числа в квадрат»	2
3.	Проект 3. «Вычисление площади прямоугольника»	4
4.	Проект 4. «Периметр и площадь треугольника»	2
5.	Проект «Стоимость покупки»	4
6.	Проект «Задача о трех числах»	2
7.	Проект «Кот – Математик»	6
8.	Защита проектов	2

Модуль 2. «Лаборатория обучающих игр» (28 часов)		
9.	Проект «Тест по ботанике»	6
10.	Игра «Назови четырехугольник»	4
11.	Игра «Классификация треугольников»	6
12.	Проект «Аналоговые часы»	6
13.	Проект «Учим дроби»	6
Модуль 3. «Музыкальная магия чисел» (26 часов)		
36.	Игра «Поэт»	4
37.	Игра «Волшебник – математик»	4
38.	Проект «Крестики- нолики»	6
39.	Проект «Сапер»	6
40.	Проект «Басня Крылова «Квартет»	6
Модуль 4. «Свободное проектирование» (28 часов)		
41.	Выполнение проекта на свободную тему (Спорт)	4
42.	Выполнение проекта на свободную тему (Искусство)	4
43.	Выполнение проекта на свободную тему (Наука. Образование)	4
44.	Выполнение проекта на свободную тему (Космос)	4
45.	Выполнение проекта на свободную тему (Патриотизм)	4
46.	Выполнение проекта на свободную тему (Окружающий мир)	4
47.	Защита творческих проектов	4
Итого:		108 часов

Мониторинг результатов обучения.

Таблица 1. Мониторинг результатов обучения ребенка по программе «Программишки»

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Теоретическая подготовка				
Теоретические знания по основным разделам учебно-тематического плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не усвоил теоретическое содержание программы; ▪ овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных знаний составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос и др.
Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не употребляет специальные термины; ▪ знает отдельные специальные термины, но избегает их употреблять; ▪ сочетает специальную терминологию с бытовой; ▪ специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием. 	0 1 2 3	Наблюдение, собеседование
Практическая подготовка				
Практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематич. плана программы)	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ практически не овладел умениями и навыками; ▪ овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков; ▪ объем усвоенных умений и навыков составляет более ½; ▪ овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Владение специальным оборудованием и	Отсутствие затруднений в использовании	<ul style="list-style-type: none"> ▪ не пользуется специальными приборами и инструментами; 	0	Наблюдение, контрольное

оснащением	специального оборудования и оснащения	<ul style="list-style-type: none"> ▪ испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием; ▪ работает с оборудованием с помощью педагога; ▪ работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей 	1 2 3	задание
Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	<ul style="list-style-type: none"> ▪ начальный (элементарный) уровень развития креативности- ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога; ▪ репродуктивный уровень – в основном, выполняет задания на основе образца; ▪ творческий уровень (I) – видит необходимость принятия творческих решений, выполняет практические задания с элементами творчества с помощью педагога; ▪ творческий уровень (II) - выполняет практические задания с элементами творчества самостоятельно 	0 1 2 3	Наблюдение, контрольное задание
Основные компетентности				
Учебно-интеллектуальные				Наблюдение, анализ способов деятельности детей, их учебно-исследовательских работ
Подбирать и анализировать специальную литературу	Самостоятельность в подборе и работе с литературой	<ul style="list-style-type: none"> ▪ учебную литературу не использует, работать с ней не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при выборе и работе с литературой, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога; ▪ работает с литературой с помощью педагога или родителей; ▪ работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей. 	0 1 2 3	
Пользоваться компьютерными источниками	Самостоятельность в пользовании компьютерными	Уровни и баллы - по аналогии пунктом выше		

информации	источниками информации			
Осуществлять учебно-исследовательскую работу (писать рефераты, проводить учебные исследования, работать над проектом и пр.)	Самостоятельность в учебно-исследовательской работе	Уровни и баллы - по аналогии с пунктом выше		
Коммуникативные Слушать и слышать педагога, принимать во внимание мнение других людей	Адекватность восприятия информации идущей от педагога	<ul style="list-style-type: none"> ▪ объяснения педагога не слушает, учебную информацию не воспринимает; ▪ испытывает серьезные затруднения в концентрации внимания, с трудом ▪ воспринимает учебную информацию; ▪ слушает и слышит педагога, воспринимает учебную информацию при напоминании ▪ и контроле, иногда принимает во внимание мнение других; ▪ сосредоточен, внимателен, слушает и слышит педагога, адекватно воспринимает ▪ информацию, уважает мнения других. 	0 1 2 3	
Выступать перед аудиторией	Свобода владения и подачи ребенком подготовленной информации	<ul style="list-style-type: none"> ▪ перед аудиторией не выступает; ▪ испытывает серьезные затруднения при подготовке и подаче информации; ▪ готовит информацию и выступает перед аудиторией при поддержке педагога; ▪ самостоятельно готовит информацию, охотно выступает перед аудиторией, свободно 	0 1 2 3	

		владеет и подает информацию.		
Участвовать в дискуссии, защищать свою точку зрения	Самостоятельность в дискуссии, логика в построении доказательств	<ul style="list-style-type: none"> ▪ участие в дискуссиях не принимает, свое мнение не защищает; ▪ испытывает серьезные затруднения в ситуации дискуссии, необходимости предъявления доказательств и аргументации своей точки зрения, нуждается в значительной помощи педагога; ▪ участвует в дискуссии, защищает свое мнение при поддержке педагога; ▪ самостоятельно участвует в дискуссии, логически обоснованно предъявляет доказательства, убедительно аргументирует свою точку зрения. 	0 1 2 3	
Организационные Организовывать свое рабочее (учебное) место	Способность самостоятельно организовывать свое рабочее место к деятельности и убирать за собой	<ul style="list-style-type: none"> ▪ рабочее место организовывать не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при организации своего рабочего места, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; ▪ организовывает рабочее место и убирает за собой при напоминании педагога; ▪ самостоятельно готовит рабочее место и убирает за собой 	0 1 2 3	Наблюдение
Планировать и организовать работу, распределять учебное время	Способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, эффективно распределять и использовать время	<ul style="list-style-type: none"> ▪ организовывать работу и распределять время не умеет; ▪ испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога и 	0 1 2	

		<p>родителей;</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ планирует и организует работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога и родителей; ▪ самостоятельно планирует и организует работу, эффективно распределяет и использует время. 	3	Наблюдение, собеседование
Аккуратно, ответственно выполнять работу	Аккуратность и ответственность в работе	<ul style="list-style-type: none"> ▪ безответственен, работать аккуратно не умеет и не стремится; ▪ испытывает серьезные затруднения при необходимости работать аккуратно, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога; ▪ работает аккуратно, но иногда нуждается в напоминании и внимании педагога; ▪ аккуратно, ответственно выполняет работу, контролирует себя сам. 	0 1 2 3	
Соблюдения в процессе деятельности правила безопасности	Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям	<ul style="list-style-type: none"> ▪ правила ТБ не запоминает и не выполняет; ▪ овладел менее чем ½ объема навыков соблюдения правил ТБ, предусмотренных программой; ▪ объем усвоенных навыков составляет более ½; ▪ освоил практически весь объем навыков ТБ, предусмотренных программой за конкретный период и всегда соблюдает их в процессе работы. 	0 1 2 3	

Таблица 2. Мониторинг развития качеств личности обучающихся

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	ярко проявляются 3 балла	проявляются 2 балла	слабо проявляются 1 балл	не проявляются 0 баллов

1. Активность, организаторские способности	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
2. Коммуникативные навыки, коллективизм	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.
3. Ответственность, самостоятельность, дисциплированность	Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других.	Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.	Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.	Уклоняется от поручений, безответствен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия.

<p>4. Нравственность, гуманность</p>	<p>Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям,</p>	<p>Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.</p>	<p>Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромн, со сверстниками бывает груб.</p>	<p>Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает, неискренен.</p>
<p>5. Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности</p>	<p>Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские , проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.</p>	<p>Выполняет исследовательские , проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.</p>	<p>Может работать в исследовательско - проектировочной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.</p>	<p>В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.</p>