АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА БЕРДСКА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР «ПЕРСПЕКТИВА»

Рассмотрена и одобрена на
заседании методического совета
МБОУ ДО «Перспектива»
протокол № 3 от 08.09.2026 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ ДО «Перспектива»
_____ Н.А.Демина
«08» сентября 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности

«СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ»

(базовый уровень)

Возраст учащихся 7-12 лет.
Срок реализации - 2 года/ 144 ч.

Автор-составитель программы:
Налимова Марина Алексеевна
педагог дополнительного образования

г. Бердск, 2026

Внутренняя экспертиза проведена.

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на методическом совете учреждения.

Методист _____ / Гайдай О.Ф.

07.09.2026

Раздел I. «Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Направленность программы: техническая.

Современные информационные технологии занимают особое положение в современном информационном мире. Навыки владения компьютером, умение использовать в своей повседневной работе, работа в Интернете, знание основ теоретической информатики, информационной культуры, умение создавать и использовать информационные ресурсы, находящиеся в распоряжении человечества, - таковы приоритеты нового века.

Информационная культура требует от учащегося новых знаний и умений, особого стиля мышления, обеспечивающая им необходимую социальную адаптацию к переменам и гарантирующих достойное место в информационном обществе. Необходимо на самых ранних этапах развития человека закладывать грамотное, компетентное, адекватное отношение и правила жизни в информационном обществе. Информационная культура тесно смыкается с коммуникационной культурой — культурой общения, диалога в широком смысле этого слова: диалога народов, человека с человеком, человека и компьютера, внутреннего диалога.

Актуальность программы обусловлена необходимостью решения ряда задач, обозначенных в «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года», таких, как:

- организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности;

- включение в дополнительные общеобразовательные программы по всем направленностям компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и навыков, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно- технологического развития страны;

- использование возможностей дополнительного образования для повышения качества образовательных результатов у детей, испытывающих трудности в освоении основных общеобразовательных программ.

Владение компьютерными технологиями рассматривается как важнейший компонент образования, играющий значимую роль в решении приоритетных задач – в формировании целостного мировоззрения, системно-информационной картины мира, учебных и коммуникативных навыков.

Актуальность обусловлена следующими факторами: информатизация образования; существенная роль информатики в формировании научного мировоззрения учащихся именно этой возрастной группы; вовлечение младших школьников в проектную деятельность, как средство формирования их информационной компетентности; необходимость самопрезентации в обществе. В

настоящее время для жизни в современном информационном обществе необходимо сформировать компоненты информационной культуры, развивать творческие способности, следовательно, обучать учащихся в этом направлении целесообразно.

Актуальность определяется и запросом со стороны учащихся и их родителей на программы раннего творческого развития и информационной культуры младших школьников. В некоторых школах г. Бердска обусловлено отсутствием курса информатики в начальных классах. В современных программах, принятых Министерством образования РФ, неоправданно мало учебного времени уделяется изучению некоторых разделов, например, «Компьютерная графика», «Программирование». Обязательный минимум содержания образования, принятый на сегодняшний день, предусматривает изучение графических объектов, средства и технологии работы с графикой, создание и редактирование графических объектов средствами графических редакторов, систем презентационной и анимационной графики.

В школе с разнообразными программами приходится работать только в ознакомительном порядке.

Появилась необходимость более активно использовать возможности дополнительного образования.

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность программы «Современные информационные технологии для начинающих» для младшего школьного возраста заключается в комплексном подходе к погружению ребёнка в программирование через творчество. Знакомство и работа с **Kodu** (визуальная среда программирования, которая позволяет создавать трёхмерные игры без знания текстового кода) и программы **Scratch**. В отличие от фрагментарного или теоретического знакомства с IT, Kodu и Scratch в этой программе дают **целостное практическое понимание**, как устроены цифровые продукты. Это обеспечивает **деятельностный подход**: ребёнок учится не только пользоваться инструментами, но и создавать что-то своими руками. Способствует **самореализации**: ребёнок видит результат своего труда, что повышает мотивацию. Подготавливает к дальнейшему изучению информатики, формируя базу для алгоритмического мышления.

В рамках программы дети не только изучают теорию, но и на практике применяют знания, создавая собственные проекты. Такой подход позволяет достичь нескольких важных педагогических целей: **раннее погружение в программирование.** Дети с младшего школьного возраста могут попробовать себя в создании собственных проектов, что формирует интерес к IT-сфере. **Развитие ключевых навыков.** Работа над проектами развивает не только алгоритмическое мышление, но и умение планировать, анализировать, работать в команде, презентовать свои идеи. **Формирование информационной культуры.** Через проектную деятельность дети учатся работать с мультимедиа, что готовит их к жизни в современном цифровом обществе. Дифференциация учебных заданий предполагает, что учащиеся будут иметь выбор заданий разного уровня сложности. Это позволит реально развивать талантливых учащихся.

Адресат программы.

Возраст учащихся: 7-12лет.

Дети данного возраста способны выполнять задания по образцу, а так же

после изучения раздела темы выполнять творческое задание, проект. В систему творческих заданий входят творческие задания по работе с учебной информацией, творческие задачи, практические работы творческого характера. Применение системы творческих заданий не означает, что не будет репродуктивных заданий, они будут использоваться наряду с творческими, но уже не в качестве основного вида деятельности учащихся.

Младший школьный (7-10 лет) возраст является сензитивным для формирования мотивации к обучению, усвоения социальных норм, развития навыков общения со сверстниками, установления прочных дружественных контактов. Они легко отвлекаются, не способны к длительному сосредоточению, возбудимы, эмоциональны. Этот возраст содержит в себе значительный потенциал умственного развития детей. От доминирования наглядно - действенного и элементарного образного мышления детей поднимается до словесно - логического мышления на уровне конкретных понятий. В этом возрасте мышление ребенка тесно связано с его личным опытом и потому чаще всего в предметах и явлениях ребенок выделяет те стороны, которые говорят об их применении, действии с ним.

Возраст 11–12 лет — это переходный период, в это время меняются мышление, поведение и отношения с окружающими. Ребёнок начинает мыслить более логически, пытается анализировать, устанавливать причинно-следственные связи, размышлять о явлениях, которые не даны в непосредственном восприятии. Появляется интерес к вопросам, выходящим за рамки повседневности: прошлое и будущее, глобальные проблемы, социальные и экологические темы. Самооценка в этом возрасте неустойчива: ребёнок может остро реагировать на критику, сомневаться в себе, но при этом постепенно обретает уверенность. Подростка увлекает быстрая смена видов деятельности, он с трудом переносит длительные паузы.

Специальные образовательные условия для детей с ОВЗ: использование для обучения преимущественно игровой формы; обучение на предметно- действенной основе; упрощение материала и его представление в виде детальных элементов; обеспечение смены видов деятельности в ходе занятия, использование различных модальностей для удержания внимания; постепенное усложнение видов деятельности, постепенный переход от подражаний и действий по образцу к выполнению заданий по вербальной инструкции; предусматривается увеличение времени на выполнение практических операций; многократное повторение изучаемого и усвоенного материала занятий и его использование в новых заданиях, упражнениях, ситуациях; эмоциональное подкрепление деятельности ребенка, создание ситуации успеха при выполнении заданий; более чаще используется гимнастика для глаз, тела.

Численный состав группы: 10 учащихся (соответствует количеству учебных мест).

Условия набора учащихся. Для обучения принимаются все желающие. Система набора учащихся на основании результатов собеседования. Программа разработана для учащихся всех категорий и детей ОВЗ.

Объем программы:144 часа.

1 год обучения-72часа в год

2 год обучения-72часа в год

Срок реализации программы: 2года.

Форма обучения: очная

По особенностям коммуникативного взаимодействия: групповая.

Язык обучения: русский.

Уровень программы: базовый.

Формы реализации образовательной программы:

Традиционная (очная) форма. Занятия теоретические и практические.

Режим занятий:

Занятия проводятся 1раз в неделю по 2 часа. Перерыв между занятиями составляет10 минут.

Для учащихся в возрасте до 10 лет продолжительность одного академического часа - 30 минут, в том числе на компьютере не более 15 минут.

Для учащихся после 10 лет продолжительность одного академического часа - 40 минут, в том числе на компьютере не более 20 минут (согласно СанПиН 1.2.3685-21).

С целью профилактики утомления, нарушения осанки и зрения учащихся на занятиях предусмотрены физкультминутки и гимнастика для глаз.

2. Цель и задачи программы.

Цель программы:

Формирование у учащихся 7-12 лет начальных навыков освоения информационных технологий и программирования через проектную деятельность.

Предметные:

- сформировать базовые представления об информации и информационных процессах;
- познакомить с устройством компьютера и правилами безопасной работы с техникой;
- научить работать с простыми цифровыми инструментами – информационными технологиями: графический редактор Paint, конструктор презентаций PowerPoint;
- дать начальные навыки блочного программирования - анимация в программе PowerPoint;
- научить основам алгоритмизации и логики в средах программирования Scratch, KoduGameLab
- научить создавать видеозаписи слайд–шоу с помощью программы Киностудия

Метапредметные:

- развить логические и алгоритмическое мышление;
- формировать навыки планирования и реализация творческих проектов;
- развить навыки командной работы и публичной презентации результата

Личностные:

- активизировать познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- воспитать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, ответственность при выполнении задания.

3. Планируемые результаты

Итоговый образовательный результат: учащийся сможет выполнить самостоятельно 2-3 анимации в программе PowerPoint; самостоятельно выполнить проект из 6-8 слайдов используя на свой выбор программы Scratch, KoduGameLab, Киностудия и представить результаты проекта с краткой защитой.

Предметные:

1 год обучения

- учащийся имеет представление об информации и умеет пользоваться информационными процессами;
- знает устройство компьютера и правила безопасной работы с техникой;
- научился работать в графическом редакторе Paint (умеют рисовать схему, рисунок);
- умеет сохранять и открывать файл;
- может создать простую анимацию в программе PowerPoint (персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши);
- может подготовить мини-презентацию (из 3–4 слайдов) о любимом животном с подписями и картинками;
- может составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab;
- может собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch.

2 год обучения

- умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint;
- может создать анимацию в программе PowerPoint (создать сюжет);
- умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляют описание проекта и представляют результаты работы из 6-8 слайдов);
- может составлять алгоритмы действий «как дойти от дома до школы»;
- может выделять последовательность шагов,
- может использовать базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление) в игровой среде KoduGameLab;
- может использовать простые события и условия в программе Scratch.
- может собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия
- может добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст, настраивать длительность показа в программе Киностудия.

Метапредметные:

- имеет навык поэтапного планирования
- осуществляет контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности и других учащихся
- могут представить и защитить перед аудиторией свой проект: рассказывать о замысле, показывать работу, отвечать на вопросы.
- Проявляют коммуникативные навыки: могут работать в команде, распределять функции.

Личностные:

- проявляет познавательный интерес к информационным технологиям и программированию;
- Демонстрируют навыки трудолюбия, аккуратности, усидчивости, терпения, ответственность при выполнении задания

4. Содержание программы

Учебный план
1год обучения

№ темы	Название разделов	Количество часов			Форма текущего контроля/промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	2		Опрос, наблюдение
2.	Информация и Информационные процессы	4	2	2	Опрос
3.	Введение в программирование	4	2	2	Опрос
4.	Понятие Алгоритма	4	2	2	Опрос
5.	Информационные технологии.	**58**	**14**	**44**	
5.1	Технология обработки Графической информации.	8	2	6	Опрос, конкурс, выставка, наблюдение
5.2	Технология работы с программой анимацией в программе PowerPoint.	10	2	8	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
5.3	Знакомство и работа с технологией программы визуального конструктора (программирование 3 D)Kodu	14	2	12	Тест, творческая работа, проект, наблюдение
5.4	Знакомство и работа с технологией программы программирования Scratch.	22	8	14	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
6.	Заключительное занятие.	4		4	Выполнение 2-х проверочных заданий
Итого:		**72**	**22**	**50**	

2год обучения

№ темы	Название разделов, темы	Всего	Теория	Практика	Форма аттестации/ контроля
1.	Вводное занятие.	2	2		Опрос, наблюдение

2.	Информация и информационные процессы	4	2	2	Опрос, проверочное задание
3.	Информационные технологии.	**66**	**16**	**50**	
3.1	Технология обработки Графической информации.	8	2	6	Опрос, проверочное задание, выставка, Конкурс, наблюдение
3.2	Технология работы с программой анимацией в программе PowerPoint.	6	2	4	Тест, творческое задание, Проект, наблюдение
3.3	Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3 D)Kodu	14	2	12	Тест, творческое задание, проект, наблюдение
3.4	Технология работы с программой программирования Scratch.	18	6	12	Тест творческое задание, Проект, наблюдение
3.5	Технология создания видеозаписи слайд–шоу.Программа WindowsMovieMaker.	16	2	14	Тест, практическое задание, проект, наблюдение
4.	4	4	2	2	Выполнение3-х проверочных заданий
Итого:		**72**	**20**	**52**	

Содержание разделов и тем
1год обучения

I. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. История вычислительной техники. Структура компьютера. Основные устройства компьютера.

II. Информация и информационные процессы

Теория. Работа с информацией. Информация. Способы получения информации. Виды информации. Информационные процессы: передача. Источник, приемник и канал передачи. Способы кодирования. Двоичное кодирование. Шифрованные сообщения.

Практика. Выполнение проверочных заданий по информации «Закодировать своё имя».

III. Введение в программирование

Теория. Понятие программирования. История развития языков программирования. Классификация языков программирования.

Практика. Выполнение проверочного задания по программированию: «Построить дом». Определить последовательность.

IV. Понятие Алгоритма

Теория. Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов.

Практика. Составление программ. Выполнение проверочного задания по алгоритму из 3-5 действий «Испечь печенье»

V. Информационные технологии.

5.1 Технология обработки графической информации.

Теория. Панель инструментов редактора Paint (кисть, заливка, лупа)

Практика. Выполнение проверочного задания. Практические задания: «Создать собственный рисунок на тему «Осень». Выставка. «Создать собственную схему «Испечь печенье».

5.2 Технология работы с программой анимация в программе PowerPoint.

Теория. Общие сведения об анимации. Программа PowerPoint.

Практика. Задания: «Включить программу PowerPoint»; «Выбрать эффекты для объекта»; «Выбрать настройку параметров эффектов»; «Выбрать управление последовательностью»; «Сохранить анимацию»; «Создание и представление творческих сюжетов». «Выполнение проекта по анимации – 1-н объект».

5.3 Технология работы с программой визуального конструктора программирование 3 D- Kodu.

Теория. Знакомство с программой. Разработка сюжета и стратегии игры. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.

Практика. «Создание ландшафта»; «Добавить персонаж». «Запрограммировать действие героя (персонажа, объекта) на тему «Парк». «Выполнение творческих проектов в KODU».

5.4 Технология работы с программой программирования Scratch.

Теория. **Знакомство с программой Scratch**. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. История создания и развития среды Scratch. **Введение в программирование.** Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта. Язык программирования. Скрипт. Фоны сцены.

Практика. «Выбрать спрайт», «Выбрать фон сцены».

Теория. **Организация линейных скриптов.** Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд.

Практика. Задание «Написать программу движения спрайта»

Теория. **Основные алгоритмические конструкции.**

Цикл. Циклический скрипт. Условие.

Практика. Задания: «Написать циклический скрипт».

Теория. **Работа со списками.** Список. Элемент списка. Индекс элемента.

Практика. «Создание игровых проектов». **«**Структура игрового проекта». «Выполнить творческий проект в Scratch».

VI. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 2-х проверочных заданий: «Перечислить виды информации, информационные процессы»; «Создать проект на выбор».

2год обучения

I. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе.

Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера.

II. Информация и информационные процессы

Теория. Информация. Способы получения информации. Информационные процессы: хранение и обработка информации. Информационные носители. Способы структурирования информации..

Практика. Задание: «Перенос информации с одного компьютера на другой, используя информационный носитель»

III. Информационные технологии.

3.1 Технология обработки графической информации.

Теория. Панель инструментов редактора Paint (фигуры, команды «копирование», «вырезать»)

Практика. Практические задания: «Создать собственный рисунок»; «Создать иллюстрацию к проекту». Выставка. «Нарисовать цветок и использовать команду «копировать», создать 5 цветов»

3.2 Технология работы с программой анимация в программе PowerPoint.

Теория. Общие сведения об анимации. Эффекты программы PowerPoint (повторение).

Практика. «Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа».

3.3 Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3 D) Kodu.

Теория. Разработка сюжета и стратегии игры (повторение).

Практика. «Создать ландшафт, используя холмы»; «Программирование действия 3-х героев (персонажей, объектов)». «Выполнить творческий проект в KODU». «Представить творческий проект».

3.4 Технология работы с программой программирования Scratch.

Теория. **Введение в программирование.** Проект Scratch. Алгоритм. Создание собственных объектов. Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора.

Практика. Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch: «Создать спрайт», «Создать костюмы спрайтов», «Создать фон сцены».

Теория. **Организация линейных скриптов.** Типы данных. Переменная.

Практика. Задание «Написать простую программу движения спрайтов», «Нарисовать фон».

Теория. **Основные алгоритмические конструкции.**

Вложенный цикл. Ветвление. Краткое и полное ветвление. Разветвляющийся скрипт.

Практика. Задания: «Написать программу, используя вложенный цикл»; «Написать разветвляющийся скрипт». «Создание игровых проектов». «Структура игрового проекта». «Выполнить творческий проект в Scratch».

3.5 Технология создания видеозаписи и слайд–шоу. Программа Windows MovieMaker.

Теория. Определение, назначение программы Windows MovieMaker. *Практика.* «Импорт существующих видеофайлов». «Импорт существующих изображений». «Импорт существующих звукозаписей». «Добавление в проект переходов». «Добавление в проект эффектов». «Выполнение проектов в Windows MovieMaker». Демонстрация проектов.

IV. Заключительное занятие.

Практика. Выполнение 3-х проверочных заданий: «Перечислить способы хранения информации»; тест «Информация»; «Создать проект на выбор».

Система контроля

Система контроля разработана в соответствии с Положением о формах, порядке и периодичности текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся в МБОУ ДО «Перспектива» (приказ МБОУ ДО «Перспектива от 09.09.2026 года № 161).

Формы текущего контроля и аттестации

Формы текущего контроля служат инструментом для подтверждения учащимися планируемых результатов.

Входная диагностика — проводится в начале первого года обучения. Промежуточный мониторинг роста компетентности учащегося проводится в начале, середине учебного года. Итоговый мониторинг проводится в конце второго года освоения программы. Результативность образовательной деятельности определяется способностью учащихся в каждом разделе расширять круг задач на основе использования полученной в ходе обучения информации, коммуникативных навыков, социализации в общественной жизни.

Формы аттестации

Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

Документальные формы подведения итогов реализации образовательной программы необходимы для подтверждения достоверности полученных результатов освоения программы и могут быть использованы для проведения педагогом, родителями и органами управления образованием своевременного анализа результатов.

Формы аттестации: опрос, тест, конкурс, практическое задание, проект, творческое задание, выставка, наблюдение.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: готовая работа, грамота, диплом, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, портфолио, фото, отзыв детей и родителей, свидетельства (сертификаты).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: защита творческих работ, выставка, конкурс, контрольная работа, научно-практическая конференция, открытое занятие, портфолио, фестивали.

Оценочные материалы

Диагностический инструментарий проверки
результативности программы.

Способы определения результативности

Используются следующие методы отслеживания результативности:

— **Педагогическое наблюдение.**

— **Педагогический анализ** результатов анкетирования, тестирования, зачётов, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия учащихся в мероприятиях (конкурсах, выставках, викторинах), защиты проектов, решения задач поискового характера, активности учащихся на занятиях.

— **Мониторинг.** Для отслеживания результативности используется:

Педагогический мониторинг	Мониторинг образовательной деятельности учащихся
Контрольные задания и тесты	Самооценка учащегося
анкетирование	Ведение летописи
Ведение журнала учета	Оформление фотоотчётов

Первоначальная оценка компетентности проводится при поступлении в объединение, когда проводится первичное собеседование, тестирование общих знаний, беседы с родителями. Взаимодействие с родителями является важным в реализации программы. Работа с родителями начинается с выяснения тех задач, которые они хотели бы решить, направляя ребенка в объединение, и продолжается на каждом этапе его продвижения.

Контрольно–измерительный материал. **(Приложение 1)**

РАЗДЕЛ 2. «Рабочая программа воспитания»

Цель: создание благоприятных условий для усвоения учащимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут.

Задачи:

- формировать личностно-значимое отношение к духовно-нравственным ценностям и принятым в российском обществе правил и норм поведения;
- формировать ценностное отношение к здоровью;
- формировать начальные навыки самоконтроля и ответственности.
- формировать положительное отношение к труду.

Формы и методы воспитания

Вся воспитательная работа ТО ТЛ «Байт» ведется в соответствии с направлениями. Приоритетными являются три направления: гражданско - патриотическое воспитание; формирование духовно-нравственных качеств, развитие этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности; здоровьеберегающее воспитание. Выбор трех направлений как приоритетных не означает отказ от остальных направлений. Функционирование воспитательной системы (проведение и организация воспитательных мероприятий) осуществляется за счёт комплексного взаимодействия всех направлений гармоничного развития ребёнка в различных сферах. Мероприятия проводятся в форме уроков безопасности (беседы), минуток здоровья, конкурсов рисунков, фестивалей детского творчества, профильных каникулярных смен, выставок и т.д.

В воспитательной работе используются следующие методы для достижения поставленной цели.

1. **Методы формирования сознания (методы убеждения)** — направлены на формирование взглядов, представлений, мировоззрения. К ним относятся объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример.
2. **Методы организации деятельности и формирования опыта поведения** — организуют деятельность воспитанников, формируют у них практические навыки и

опыт общественного поведения. В эту группу входят приучение, педагогическое требование, упражнение, воспитывающие ситуации.

3. **Методы стимулирования поведения и деятельности** — помогают закрепить или скорректировать поведение. К ним относятся поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (обсуждения действий, противоречащих нормам поведения).
4. **Методы самовоспитания** — они направлены на формирование самосознания учащегося, его отношения к себе и к миру, стимулирование процессов самоопределения, самовоспитания и саморазвития (рефлексия, самоприказ, самоотчёт, самоодобрение и пр.)

Условия организации воспитания

Особенности организуемого воспитательного процесса в ДО.

МБОУ «Перспектива» является многопрофильным, разнонаправленным образовательным учреждением дополнительного образования, реализующим дополнительные общеобразовательные (общеразвивающие) программы, направленные на развитие творческих способностей учащихся, формирование основы для осознанного выбора и получения профессионального образования, адаптациииличности кжизни вобществе; формирование потребностей учащихся к саморазвитию, приобщение ихкнаучно-техническому, декоративно-прикладному и художественному творчеству.

Традиции. Более 20 лет творческая лаборатория «Байт» сохраняет традиции творческого объединения. В творческой лаборатории «Байт» созданы и реализуются в полной мере условия для дополнительного образования детей, в том числе средствами ИКТ. В традициях нашего творческого объединения воспринимать учащихся, как маленьких людей, со своими характерами, особенностями, предпочтениями и большими возможностями в развитии. Для обеспечения этого развития мы традиционно заботимся о расширении и усовершенствовании развивающей среды, создаем условия, которые позволяют поддерживать высокий имидж МБОУ ДО «Перспектива», соответствовать современным требованиям дополнительного образования и быть своим учащимся хорошими помощниками и наставниками в начале их обучения. ТЛ «Байт» продолжает работать, трепетно относиться к своей истории. Кроме этого, в ТЛ«Байт» присутствует экран, на котором транслируются лучшие детские работы и свидетельства побед или участия в каком-либо мероприятии.

К методам оценки результативности программы, в части воспитания, применяется педагогическое наблюдение, оценка творческих, и проектных работ, отзывы, материалы рефлексии; самоанализ и самооценка. Используя такие методы, педагог получает свидетельства достижения задач воспитания, усвоение нравственных ориентиров и ценности в деятельности по данной программе.

Происходят изменения учащихся в направлении знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут:

- в воспитании нравственности, гражданственности, патриотизма, личности в коллективе;
- в воспитании культуры взаимодействия с другими людьми в условиях

информационного общества;

- в воспитании ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности.

Календарный план воспитательной работы (Приложение 2)

РАЗДЕЛ 3.«Комплекс организационно–педагогических условий»

Календарный учебный график *(общий)*

Год обучения № группы	Срок обучения по программе	Всего уч. недель / дней	Всего уч. часов	Всего занятий в неделю	Период каникул *(при наличии)*	Нерабочие праздничные дни	Сроки промежуточной (итоговой) аттестации
1 год обучения	10.09.202_-01.06.202_	36 / 72	72	2		В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май
2 год обучения	10.09.202_-01.06.202_	36/72	72	2		В соответствии с производственным календарём	Октябрь Январь Май

Календарный учебный график
(длягруппы№1,1годобучения) **(Приложение 3)**
(длягруппы№2,2годобучения) **(Приложение 4)**

Условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования - Налимова Марина Алексеевна. Образование - высшее.

КПК

-«Педагог дополнительного образования: современные подходы к профессиональной деятельности», ООО «Московский институт профессиональной переподготовки и повышения квалификации педагогов», 108 ч., 2024 год.

Материально–техническое обеспечение программы

Для осуществления учебно-воспитательного процесса в Творческой лаборатории «Байт» МБОУ ДО «Перспектива» имеется необходимая материально-техническая база:

Учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Кабинет Творческой лаборатории «Байт» включает в себя 1 компьютерный класс, который организуется как учебно-воспитательное подразделение дополнительного образования, оснащенное учебно-наглядными пособиями (плакаты, схемы), мебелью, расходными, учебно-методическими материалами, программными средствами учебного назначения, комплектом научно- популярной, справочной; учебным оборудованием для проведения теоретических и практических занятий.

Компьютерный класс оснащен ноутбуками (10 шт.).

В базовый комплект компьютерного класса творческой лаборатории входит перечень технических средств обучения: 10 рабочих места (ПЭВМ), печатающее устройство (2 принтера); базовый комплект программного обеспечения. Демонстрационные материалы хранятся в кабинете следующим образом:

- Диски с программными средствами–в специальных небольших ящичках, защищенных от пыли и света;
- Аудиовизуальные пособия хранятся на полках шкафов;
- справочная, учебно-методическаяинаучно-популярнаялитература– наполках шкафа.
- задания–в папках компьютера

Дидактическое обеспечение программы. Журналы, книги, альбомы с творческими работами учащихся, подборки рисунков и фотографий для заданий.

Информационное обеспечение. Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео). Информационные технологии: KODU, SCRATCH.

Методическое обеспечение

В современных условиях меняется роль педагога дополнительного образования, деятельность которого не ограничивается организацией работы творческого объединения. Введется активная работа со школой, родителями, общественностью по поддержке и развитию юных талантов, осваиваются новые информационные технологии для внедрения новых востребованных программ. Методический материал. **(Приложение 5)**

Методы обучения

При обучении используются основные методы организации и осуществления учебно-познавательной работы, такие как словесные, наглядные, практические, индуктивные и проблемно-поисковые. Выбор методов (способов) обучения зависит от психофизиологических, возрастных особенностей учащихся, темы и формы занятий. При этом в процессе обучения все методы реализуются в теснейшей взаимосвязи. Широко используются на занятия проблемно – ориентированное, проектное обучение как один из наиболее эффективных методов обучения в данной области.

Основными видами деятельности являются информационно-рецептивная, репродуктивная и творческая.

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через воспроизведение, повторение за преподавателем, через выполнение работы по заданному технологическому описанию. Эта деятельность способствует развитию усидчивости, аккуратности учащихся.

Исследовательская деятельность направлена на проблемные задачи, которые учащиеся решают самостоятельно.

Творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти

самостоятельную творческую работу учащихся.

Взаимосвязь этих видов деятельности дает учащимся возможность научиться новым информационно - коммуникационным технологиям и проявить свои творческие способности.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Формы организации учебного процесса

Учебный процесс организуется, оптимизируя **организационные формы и методы обучения.** От возрастных особенностей ребенка зависят используемые формы обучения, среди которых чаще всего используется:

- **коллективная** (проведение воспитательных мероприятий в объединении, экскурсии);
- **групповая**(изложение теоретического материала и все пояснения к нему);
- **индивидуально-групповая(**объяснение материала и показ приемов работы на компьютере);
- **работа в парах** (раздаю задание и назначаю одного учащегося руководителем, как правило, более сильного. Учащимся предлагается обсудить задачу, наметить пути ее решения, реализовать их на компьютере и защитить совместно найденное решение).

В работе используется компьютер как средство обучения на материале программы «Современные информационные технологии для начинающих» с применением программных средств типа **«тренажер», «опросник»**, **обучающие и контролирующие программы (тестовые задания).** Дополнительно компьютер используется для организации и контроля учебного процесса, а также для подготовки необходимого учебного материала, для ведения личного архива (портфолио).

Формы проведения занятий: беседа, объяснение, обсуждение, демонстрация с помощью программ или банка личных наработок, работа с компьютером, викторина, выставка, конкурс, самостоятельная работа, творческие задания, занятие-игра, презентация, практическое занятие, открытое занятие, методы устного контроля, творческие зачеты, защита проектов, конкурсы.

Педагогические технологии

Педагогические технологии группового обучения, игровой деятельности, коллективной творческой деятельности, портфолио, ИКТ - технологии, технологию проектирования, здоровьесберегающие технологии.

Информационное обеспечение

Нормативно-правовая база

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» *(в ред. от 15.10.2025).*

- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036».

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678) *(в ред. от 01.07.2025)*.

- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» *(в ред. от 06.05.2026)*.

- Паспорт национального проекта «Молодежь и дети».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») *(в редакции от 17.03.2025)*.

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (*в ред. от 21.04.2023)*.

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

-Устав МБОУ ДО «Перспектива».

Методические рекомендации для проектирования и разработки дополнительной общеобразовательной программы

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития

образования», АНО ДПО «Открытое образование» (письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

- Методическое пособие по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ ДОД НСО, 2026. – 66 с.

Литература для педагога:

1.Буйлова, Л.Н. Воспитание в дополнительном образовании детей: новые ориентиры и акценты // Про_ДОД. Информационно-методический журнал. - 2022. - № 5(41). – с. 13. – URL: https://prodod.moscow/wp-content/uploads/Pro_DOD_October_2022_new_5-1.pdf(дата обращения: 17.09.2025).- Режим доступа: Информационно – методический журнал «Про_ДОД».–Текст: электронный.

2.Буйлова, Л.Н. Дополнительная общеразвивающая программ: практическое руководство по проектированию и дизайну. Методическое пособие. – М.: Народное образование, 2023. – 162 с.

3.Буйлова, Л.Н. Цикл вебинаров по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (2024, 2025 г.г.) - URL: https://www.educationmanagers.ru/content/p/knowledge_base/(дата обращения: 17.09.2026). - Режим доступа: Сообщество руководителей образовательных организаций.

4.Идиатуллина, Л. Е. Разработка диагностических материалов для оценки результатов освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных программ: методические рекомендации/Л.Е. Идиатуллина, Г.С.Шушарина, А.В.Щербаков/под ред. А.В.Щербакова. —Челябинск: ЧИРО,2024.—60с.- https://disk.yandex.ru/i/4Eo554sEI-fKYQ

5.Илюшин, Л.С. Использование «Конструктора задач» в разработке современного урока. – Школьные технологии. - № 1. – 2013. – с.123 – 132.

6.Компетенции «4К»: формирование и оценка на уроке: Практические рекомендации / авт.-сост. М. А. Пинская, А. М. Михайлова. — М.: Корпорация «Российский учебник», 2019. — 76 с. (https://modnso.ru/upload/iblock/fe8/fe89a1ee73f1cf0e19c1bd305f66d77c.pdf)

7.Методическийтулбокс: 45 креативных инструментов, которые помогут спроектировать эффективное обучение. – URL: https://netology.ru/educational-toolbox(дата обращения: 17.09.2025). - Режим доступа: Нетология: онлайн - образование. – Текст: электронный.

8.Рыбалёва, И.А. Проектирование и экспертирование дополнительных общеобразовательных программ: требования и возможность вариативности: учебно–методическоепособие/И.А.Рыбалёва.—Краснодар:Просвещение-Юг, 2021. — 138 с. – *ISBN 978-5-93491-814-2*

9. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026

10. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В.Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного программиста. Режим доступа: по подписке.

11.Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд.,

издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

12. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юных программистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-1998

Литература и источники информации для учащихся:

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 5-6 класс. Базовый уровень. Учебное пособие, Линия УМК -2026.

2. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В. Учимся вместе со Scratch. Программирование. Игры. Робототехника. - издание для дополнительного образования. – Москва: Лаборатория знаний, 2019. – 228 с.: ил. - Школа юного программиста. Режим доступа: по подписке.

3. Виннер М. Компьютер и ноутбук Для тех кому за. Самоучитель, 2 изд.,

издательство Эксо БОМБОРА, - 352 С. – 2021.

4. Голиков Д. В. Scratch и Arduino. 18 игровых проектов для юных программистов микроконтроллеров, 2 –е изд., издательство «БХВ-Петербург, 2025.- 144 с. - ISBN — 978-5-9775-1998.

Приложение 1

Оценочный материал
Контрольно – измерительный материал

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный или входной контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития учащихся, их творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности учащихся к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности учащихся в обучении. Выявление учащихся, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа
Промежуточный контроль		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца четверти, полугодия.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение Результатов обучения.	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник. Творческая работа, опрос, открытое занятие, самостоятельная работа, презентация, творческих работ, тестирование, анкетирование, защита проекта.
Итоговый контроль		
В конце учебного курса обучения	Определение изменения уровня развития учащихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Выставка, конкурс, фестиваль, праздник, творческая работа, презентация творческих работ, опрос, контрольное занятие, зачет, открытое занятие,

Результаты контроля могут быть основанием для корректировки программы и поощрения учащихся.

Объектами контроля являются:

- знания, умения, навыки по изучаемому предмету;
- мастерство, культура и техника исполнения творческих работ;
- степень самостоятельности и уровень творческих способностей.

При разработке образовательной программы используется ***«Система определения результативности, основанная на компетентностном подходе».***

Система определения результативности основана на компетентностном подходе, ориентирующем образовательный процесс на получение учащимися осуществленных результатов решения конкретных задач для достижения определенной компетентности в информационно – коммуникативной деятельности. К этим задачам относятся реализации компетентностей: предметных (социальных, коммуникативных), способствующих развитию и становлению личности учащегося.

Спецификой *учебной проектно-исследовательской деятельности* является ее направленность на развитие личности, и на получение объективно нового исследовательского результата. Цель учебно-исследовательской деятельности — приобретение учащимися познавательно-исследовательской компетентности, проявляющейся в овладении универсальными способами освоения действительности, в развитии способности к исследовательскому мышлению, в активизации личностной позиции учащегося в образовательном процессе. Реализация рабочей программы обеспечивает освоение общеучебных умений и компетенций в рамках информационно-коммуникативной деятельности, в том числе, способностей передавать информацию в сжатом или развернутом виде в соответствии с целью учебного задания, обрабатывать ее, создавать новые информационные объекты. Приоритетным для программы «Современные информационные технологии для начинающих» является формирование и развитие ***информационно-коммуникационной компетентности учащихся*** **-** формирование простейших навыков работы с информацией, представленной в разной форме:

- определять сущностные характеристики изучаемого объекта; самостоятельно выбирать критерии для сравнения, сопоставления, оценки и классификации объектов;
- самостоятельно создавать алгоритмы для решения задач творческого и поискового характера;
- осуществлять поиск и оценку информации по заданной теме в источниках различного типа;
- использовать мультимедийные ресурсы и компьютерные технологии для обработки, передачи, систематизации информации, создание баз данных, презентаций результатов познавательной и практической деятельности;
- осуществлять осознанный выбор путей продолжения образования или будущей профессиональной деятельности.

Критерии оценивания

1.Предметных результатов 1 года обучения

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Умение кодировать информацию и умение пользоваться информационными процессами	-не умеет кодировать информацию и не умеет пользоваться информационными процессами	-умеет кодировать информацию и умеет пользоваться информационными процессами с помощью педагога	-умеет кодировать информацию и умеет пользоваться информационными процессами
Познакомится с устройством	-не знает основные части компьютера	-знает основные части компьютера с	-знает основные части компьютера

персонального компьютера		помощью педагога	
Познакомится с программами Paint, PowerPoint	-нет владения основными функциями программ	-владеет основными функциями программ с помощью педагога	-владеет основными функциями программ
	-нет выполнения типовых задач – рисование схем, рисунков, не создает презентацию	-выполнение типовых задач –рисование схем, рисунков, создание презентации с помощью педагога	-выполнение типовых задач –рисование схем, рисунков, создание презентации
Умение сохранять и открывать файл	-не умеет сохранять и открывать файл	-умеет сохранять и открывать файл с помощью педагога	-умеет сохранять и открывать файл
Умение создавать простую анимацию в программе PowerPoint	-персонаж не двигается, не реагирует на нажатие клавиши	-персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши с помощью педагога	-персонаж двигается, реагирует на нажатие клавиши
Умение подготовить мини-презентацию (из 3–4 слайдов) о любимом животном с подписями и картинками	-не умеет подготовить мини-презентацию (из 3–4 слайдов) о любимом животном с подписями и картинками	-умеет подготовить мини-презентацию (из 1–2 слайдов) о любимом животном с подписями и картинками с помощью педагога	-умеет подготовить мини-презентацию (из 3–4 слайдов) о любимом животном с подписями и картинками
Умение составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab	-не умеет составлять простые алгоритмы действий, не умеет управлять движением объекта в KoduGameLab	-умеет составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab с помощью педагога	-умеет составлять простые алгоритмы действий, управлять движением объекта в KoduGameLab
Умение собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch.	-не умеет собирать программы из блоков, не умеет управлять движением спрайта в программе Scratch.	-умеет собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch с помощью педагога	-умеет собирать программы из блоков, управлять движением спрайта в программе Scratch.

2.Предметных результатов 2 года обучения

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Умение создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint	-не умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint	-умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint с помощью педагога	-умеет создавать иллюстрацию к проекту в графической программе Paint
Умение создавать анимацию в программе PowerPoint (создание сюжета)	-не умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (не умеет создать сюжет)	-умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (умеет создать сюжет) с помощью педагога	-умеет создавать анимацию в программе PowerPoint (умеет создать сюжет)

Умение работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляют описание проекта и представляют результаты работы из 6-8 слайдов)	-не умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint (не умеет оформлять описание проекта и не умеет представлять результаты работы из 6-8 слайдов)	-умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляет описание проекта и представляет результаты работы из 5-6 слайдов) с помощью педагога	-умеет работать в конструкторе презентаций PowerPoint (оформляет описание проекта и представляет результаты работы из 6-8 слайдов)
Умение составлять алгоритмы действий «как дойти от дома до школы»	-не умеет составлять алгоритмы действий «как дойти от дома до школы»	-умеет составлять алгоритмы действий «как дойти от дома до школы» с помощью педагога	-умеет составлять алгоритмы действий «как дойти от дома до школы»
Умение использовать базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление) в игровой среде KoduGameLab	- не может использовать базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление) в игровой среде KoduGameLab	- может использовать базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление) в игровой среде KoduGameLab с помощью педагога	- может использовать базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление) в игровой среде KoduGameLab
Умение использовать простые события и условия в программе Scratch	-не может использовать простые события и условия в программе Scratch	-может использовать простые события и условия в программе Scratch с помощью педагога	-может использовать простые события и условия в программе Scratch
Умение собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия	-не умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия	-умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет собирать материал (фото, рисунки в папку) в программе Киностудия
Умение добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия	-не умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия	-умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет добавлять фото в область раскадровки, музыку, переходы, текст в программе Киностудия
Умение настраивать длительность показа в программе Киностудия	-не умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия	-умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия с помощью педагога	-умеет настраивать длительность показа в программе Киностудия

3.Метапредметных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Регулятивные умения: составление простой цели (нарисовать домик)	-не умеет ставить простую цель (нарисовать домик)	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик) с помощью педагога	-умеет ставить простую цель (нарисовать домик)

Соответствие выполненных шагов задания	-не планирует шаги выполнения задания	-планирует шаги выполнения задания с помощью педагога	-планирует шаги выполнения задания
Контроль результата (сравнивает с образцом/заданием)	-не контролирует результат (не сравнивает с образцом/заданием)	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием) с помощью педагога	-контролирует результат (сравнивает с образцом/заданием)
Внесение исправления по ходу	-вносит исправления по ходу	-вносит исправления по ходу	-вносит исправления по ходу
Коммуникативные умения: сотрудничество в паре/команде при выполнении работы	-не сотрудничает в паре/команде при выполнении работы	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы с помощью педагога	-сотрудничает в паре/команде при выполнении работы
объяснение своих действий партнеру	-не объясняет свои действия партнеру	-объясняет свои действия партнеру с помощью педагога	-объясняет свои действия партнеру

Шкала оценки (по каждому критерию)

0 баллов - не владеет

1 балл – владеет с поддержкой педагога

2 балла – владеет самостоятельно

4.Личностных результатов

Критерии	**Низкий-0 балл**	**Средний -1 балла**	**Высокий -2 балла**
Познавательный интерес:	-не проявляет инициативу при выполнении задания	- проявляет инициативу при выполнении задания с помощью педагога	- проявляет инициативу при выполнении задания самостоятельно
	-не задает вопросы по теме	-задает вопросы по теме, если спрашивает педагог	-задает вопросы по теме
	-не стремиться узнать больше вне рамок занятий	-стремиться узнать больше в рамках занятий	-стремиться узнать больше вне рамок занятий
Трудолюбие и усидчивость	-не доводит работу до конца	-доводит работу, но не до конца	-Доводит работу до конца
	-отказывается от сложных задач	-не всегда отказывается от сложных задач	-не отказывается от сложных задач
	-нетерпеливо ищет решение при затруднениях	-не всегда терпеливо ищет решение при затруднениях	-терпеливо ищет решение при затруднениях
Аккуратность и ответственность	-не соблюдает правила работы с техникой	-не всегда соблюдает правила работы с техникой	-соблюдает правила работы с техникой

	-не бережно относится к оборудованию	-не всегда бережно относится к оборудованию	-бережно относится к оборудованию
	- не сохраняет файлы в отведенной папке	- сохраняет файлы в не отведенной папке	- сохраняет файлы в отведенной папке

Шкала оценки (по каждому критерию)

0 баллов - не проявляется;

1 балл – проявляется эпизодически, требует поддержки;

2 балла – стабильно проявляется самостоятельно

Критерии оценки проектов

При оценке проектов учитываются следующие критерии:

1. соответствие проекта техническому заданию (0-2 балла);
2. творческий подход (0-3 баллов);
3. сложность проекта (0-5 баллов);
4. качество алгоритмов (0-10 баллов);
5. отсутствие ошибок (0-5 баллов);
6. качество презентации – содержательность, логичность, креативность представления проекта (0-5 баллов)

№ п/п ФИО	соответствие работы заданию (0-2 балла)	творческий подход (0-3 баллов)	сложность проекта (0-5 баллов)	качество алгоритмов (0-10 баллов)	отсутствие ошибок (0-5баллов)	качество презентации (0-5 баллов)
1.						
2.						
…						
12.						

Приложение 2

Календарный план воспитательной работы

№ пп	Форма и название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Цель и краткое содержание	Сроки проведения	Ответственный исполнитель
1.	День города. Творческий квест	Гражданско - патриотическое воспитание	Обмен творческими достижениями; поддержка свободы творчества; возможность каждому ребёнку заявить о себе.	Сентябрь	Налимова М.А.
2.	Уроки безопасности «Безопасностьна дороге».	Правовое воспитание и культура безопасности	Оформление уголков безопасности. Профилактика дорожно-транспортного травматизма	Сентябрь	Налимова М.А.
3.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятиях ТО	Здоровьесберегающее воспитание	Цель: активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий. Зарядка «Веселая переменка»	Октябрь	Налимова М.А.
4.	Конкурс рисунков «Педагог глазами детей»	Культуротворческое и эстетическое воспитание	Вовлечение детей в занятие художественным (компьютерная графика) творчеством; - раскрытие творческих способностей ребят	Октябрь	Налимова М.А.
5.	Фестиваль детского творчества «Разноцветная планета»	Культуротворческое и эстетическое воспитание	Вовлечение детей в фестиваль детского творчества - раскрытие творческих способностейребят	Ноябрь	Налимова М.А.
6.	Профильные каникулярные смены	Формирование духовно-нравственных качеств,развитие этнокультурного самосознания и межэтнической толерантности	Формировать социально ценностные установки поведения.	Ноябрь	Налимова М.А.
7.	Выставка рисунков и творческих работ «Новогодние чудеса»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Вовлечение детей Способностей ребят и демонстрация творческих работ на выставке «Новогодние чудеса»	Декабрь	Налимова М.А.
8.	Беседа	Гражданско	Формирование	Январь	Налимова

	«Блокадный Ленинград»	-патриотическое воспитание	ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к Своей малой Родине. Усвоение ценности Содержания о мировоззренческих понятиях «честь», «совесть», «долг», «справедливость» «доверие» и др.;		М.А.
9.	Конкурс рисунков «Детству безопасные дороги»	Правовое воспитание и культура безопасности	Основы безопасности жизнедеятельности. Формирования законопослушного поведения несовершеннолетних. Вовлечение детей Занятие художественным (компьютерная графика) творчеством; раскрытие творческих способностей ребят по ПДД	Январь	Налимова М.А.
10.	Выставка творческих работ учащихся «Нашаармия»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование у учащихся представлений Общества и государства	Февраль	Налимова М.А
11.	Минутки здоровья, физкульт. паузы на занятияхТО «Вы,ребята, неленитесь, на зарядку становитесь»	Здоровьеберегающее воспитание	Цель: активно изменить деятельность детей и этим ослабить утомление, затем снова переключить их на продолжение занятий.	Март	Налимова М.А.
13.	Профильные каникулярные смены	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование условий для развития возможностей учащихся с ранних лет получить знания и практический опыт трудовой и творческой деятельности	Март	Налимова М.А.
14.	Фестиваль технического творчества «Путешествие в Техноград»	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Формирование условий для развития возможностей учащихся с ранних лет получить знания и практический опыт трудовой и творческой деятельности	Март	Налимова М.А.

			как непременного условия экономического социального бытия человека.		
15.	Гагаринский урок «Космос – это мы», посвящённый первому полетув космос	Гражданско -патриотическое воспитание	Формирование ценностных представлений о любви к России, народам Российской Федерации, к своей малой Родине	Апрель	Налимова М.А
16.	Итоговый слет учащихся, педагогов и родителей МБОУДО «Перспектива» «С перспективой на каникулы»	Воспитание семейных ценностей	Формирование у учащихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.	Май	Налимова М.А.

Приложение 3

Календарный учебный график

(для 1 группы, 1 год обучения)

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Место проведения	Форма контроля
1.	**Вводное занятие.** Тема «Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе». История вычислительной техники. Структура компьютера. Основные устройства компьютера.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос, наблюдение
2.	**Информация и информационные процессы.** Тема «Работа с информацией. Информация. Способы получения информации. Виды информации. Информационные процессы: передача. Источник, приемник и канал передачи. Способы кодирования. Двоичное кодирование. Шифрованные сообщения.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
3.	*Тема «*Выполнение проверочных заданий по информации «Закодировать своё имя».	Практическое занятие	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
4.	**Введение в программирование** Тема «Понятие программирования, история развития языков программирования, классификация языков программирования».	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
5.	Задание: «Построить дом». Определить последовательность».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Тест
6.	**Понятие Алгоритма.** Тема «Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов».	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
7.	Задание: Составление программ. Выполнение проверочного задания по алгоритму из 3-5 действий «Испечь печенье»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Тест
8.	**Технология работы с программой Paint** Тема «Панель инструментов редактора Paint (кисть, заливка, лупа)».	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
9.	Задание: «Создать собственный рисунок на тему «Осень».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа

10.	Тема «Выставка»	Выставка	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
11.	Тема «Создать собственную схему «Испечь печенье»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Тест, творческая работа
12.	**Технология работы с программой анимацией в PowerPoint.** **Тема «**Общие сведения об анимации. Программа PowerPoint»	Объяснение	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
13.	Тема «Включить программу PowerPoint»; «Выбрать эффекты для объекта»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
14.	Тема «Выбрать настройку параметров эффектов»; «Выбрать управление последовательностью»; «Сохранить анимацию»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
15.	Тема «Создание и представление творческих сюжетов».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
16.	Тема «Выполнение проекта по анимации – 1-н объект».	Защита проекта, тест	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
17.	**Технология работы с программой Kodu.** Знакомство с программой. Разработка сюжета и стратегии игры. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры.	Объяснение	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
18.	Тема «Создание ландшафта»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
19.	Тема «Создание ландшафта»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
20.	Тема «Создание ландшафта и добавление персонажа».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
21.	Тема «Создание ландшафта и добавление персонажа».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
22.	Тема «Запрограммировать действие героя (персонажа, объекта) на тему «Парк».	Практическое занятие	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдени

					е
23.	Тема «Выполнение творческих проектов в KODU».	Защита проектов	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Защита проектов
24.	**Знакомство с программой Scratch.** Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. История создания и развития среды Scratch.	Объяснение	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
25.	**Введение в программирование.** **Тема «**Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта. Язык программирования. Скрипт. Фоны сцены»	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
26.	Тема «Выбрать спрайт»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
27.	Тема «Выбрать фон сцены»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
28.	**Организация линейных скриптов.** Тема «Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд».	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
29.	Задание «Написать программу движения спрайта»	Практическое занятиена компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16 МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
30.	**Основные алгоритмические конструкции.** Цикл. Циклический скрипт. Условие.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
31.	Задание: «Написать циклический скрипт»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
32.	**Работа со списками.** Список. Элемент списка. Индекс элемента.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
33.	Задание: «Создание игровых проектов». **«**Структура игрового проекта».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение

34.	Задание «Выполнить творческий проект в Scratch».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
35.	**Заключительное занятие.** Задание «Выполнение 2-х проверочных заданий: «Перечислить виды информации, информационные процессы»	Контрольная работа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
36.	«Создать проект на выбор».	Контрольная работа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
Всего:			**72**		

Приложение 4

Календарный учебный график

(для2группы,2год обучения)

№ пп	Тема занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Место проведения	Форма контроля
1.	**Вводное занятие.** Тема «Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе. Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера»	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
2.	**Информация и информационные процессы.** Информация. Способы получения информации. Информационные процессы: хранение и обработка информации. Информационные носители. Способы структурирования информации.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
3.	Задание: «Перенос информации с одного компьютера на другой, используя информационный носитель»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
4.	**Технология обработки графической информации.** Тема «Панель инструментов редактора Paint (фигуры, команды «копирование», «вырезать»)»	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
5.	Тема «Создать собственный рисунок»; «Создать иллюстрацию к проекту».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
6.	Тема «Выставка»	Выставка	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Тест
7.	Задание «Нарисовать цветок и использовать команду «копировать», создать 5 цветов»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
8.	**Технология работы спрограммой анимацией в PowerPoint.** Тема «Общие сведения об анимации. Эффекты программы PowerPoint (повторение). «Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа».	Объяснение	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
9.	«Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдени

					е
10.	«Выполнение проекта по анимации – 2-3 персонажа».	Защита проекта	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
11.	**Технологияработы с программой Kodu.** Тема «Разработка сюжета и стратегии игры» (повторение)	Объяснение	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
12.	Тема «Создать ландшафт, используя холмы»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
13.	Тема «Программирование действия 3-х героев (персонажей, объектов)»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
14.	Тема «Программирование действия 3-х героев (персонажей, объектов)»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
15.	Тема «Выполнение творческих проектов в KODU»	Практическое занятие на компьютер е	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
16.	Тема «Выполнение творческих проектов в KODU»	Практическое занятие	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Тест, творческая работа
17.	Тема «Представить творческий проект».	Защита проектов	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Защита проектов
18.	**Работа в программе Scratch**. **Введение в программирование.** Тема Проект Scratch. Алгоритм. Создание собственных объектов. Создание фонов сцены средствами встроенного графического редактора.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
19.	Тема «Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch: «Создать спрайт», «Создать костюмы спрайтов»,	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
20.	Тема «Создать фон сцены».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
21.	**Организация линейных скриптов.** Типы данных. Переменная.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа

22.	Задание «Написать простую программу движения спрайтов», «Нарисовать фон».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
23.	**Основные алгоритмические конструкции.** Вложенный цикл. Ветвление. Краткое и полное ветвление. Разветвляющийся скрипт	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
24.	Тема «Написать программу, используя вложенный цикл»; «Написать разветвляющийся скрипт».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
25.	Тема «Создание игровых проектов». «Структура игрового проекта».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
26.	Тема «Выполнение творческих проектов в Scratch»	Практическое занятие	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
27.	**Технология создания видеозаписи слайд – шоу. Программа WindowsMovieMaker.** Тема «Определение, назначение программы Windows MovieMaker.	Беседа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Опрос
28.	Тема «Импорт существующих видеофайлов»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
29.	Тема «Импорт существующих изображений»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
30.	Тема «Импорт существующих звукозаписей»	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
31.	Тема «Добавление в проект переходов, эффектов».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Педагогическое наблюдение
32.	Тема «Добавление в проект переходов». «Добавление в проект эффектов».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
33.	Тема «Добавление в проект переходов». «Добавление в проект эффектов».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
34.	Тема «Выполнение проектов в Windows MovieMaker». Демонстрация проектов».	Практическое занятие на компьютере	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческая работа
35.	**Заключительное занятие** Тема «Выполнение 3-х проверочных заданий: перечислить способы хранения информации»; тест «Информация».	Контрольная работа	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Презентация

36.	Задание «Создать проект на выбор».	Защита проектов	2	МБОУДО «Перспектива», каб.16	Творческое задание
Всего:			**72**		

Приложение 5

Методическое обеспечение содержания программы

№п/п	Перечень методических материалов	Перечень учебных тем
1.	Карточки	Тема 1«Инструктаж по ТБ. Правила поведения в компьютерном классе»
2.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема 2.1«История вычислительной техники. Характеристика поколений ЭВМ Структура компьютера. Основные и дополнительные устройства компьютера. Информационные процессы: передача, хранение и обработка информации.
3.	Тест	Тема 2.2 «Работа с информацией. Способы получения информации. Виды информации Информационные процессы: передача, хранение и обработка информации. Информационные носители. Способы хранения информации Источник, приемник и канал передачи. Способы обработки информации. Способы кодирования». Выполнение проверочных заданий по информации.
4.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема 3. Понятие программирования, история развития языков программирования, классификация языков программирования. Выполнение проверочного задания по программированию.
5.	Видеоматериал (Обучающий диск). Технологическая карта	Тема 4 «Понятие алгоритма. Свойства алгоритма. Виды алгоритмов. Способы описания алгоритмов. Разработка алгоритмов. Составление программ. Выполнение проверочного задания по алгоритму.
6.	Технологическая карта	Тема 5.1«Технология обработки графической информации**.** Панель инструментов редактора Paint. Создание собственных рисунков, схем. Выставка. Выполнение проверочного задания по созданию схем»
7.	Технологическая карта	Тема 5.2 «Технология работы с программой анимацией в программе PowerPoint. Общие сведения об анимации. Включение программы PowerPoint. Выбор эффектов. Настройка параметров. Управление последовательностью. Сохранение анимации. Создание и представление творческих сюжетов. Выполнение проекта по анимации.
8.	Компьютерная презентация по Kodu. Методическая разработка «Технология создания компьютерной игры в KODU	Тема 5.3 «Технология работы с программой визуального конструктора (программирование 3 D) Kodu**.** Знакомство с программой. Разработка сюжета и стратегии игры. Создание ландшафта, добавление персонажей. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и сюжету игры. Программирование действия героев (персонажей, объектов) согласно разработанным правилам и

		сюжету игры. Выполнение творческих проектов по KODU.
9.	Компьютерная презентация по Scratch Видеоматериал	Технология работы с программой программирования Scratch. Знакомство с программой Scratch. Понятие среды программирования. Назначение среды Scratch. История создания и развития среды Scratch. Введение в программирование. Проект Scratch. Алгоритм. Исполнитель алгоритма. Спрайт. Костюм спрайта. Язык программирования. Скрипт. Создание собственных объектов. Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch. Создание спрайтов, костюмов спрайтов, фонов сцены средствами встроенного графического редактора. Организация линейных скриптов. Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Команда. Группы команд. Типы данных. Переменная. Основные алгоритмические конструкции. Цикл. Циклический скрипт. Условие. Вложенный цикл. Ветвление. Краткое и полное ветвление. Разветвляющийся скрипт. Работа со списками. Список. Элемент списка. Индекс элемента. Создание игровых проектов. Структура игрового проекта. Выполнение творческих проектов по Scratch.
10.	Видеоматериал (Обучающий диск)	Тема 6 «Технология создания видеозаписи и слайд–шоу. Программа Windows MovieMaker. Определение, назначение программы Windows MovieMaker. Импорт существующих видеофайлов. Импорт существующих изображений. Импорт существующих звукозаписей. Добавление в проект переходов, эффектов. Выполнение проектов.

Методическое сопровождение

Учебной работы педагога:

- Методика контроля усвоения учащимися учебного материала;
- Методика диагностики(стимулирования) творческой активности учащихся;
- Авторские методики проведения занятия по конкретной теме;
- Методы обновления содержания образовательного процесса;

Воспитательной работы педагога:

- План организации воспитательной работы

Работы педагога по организации учебного процесса:

- Методика анализа результатов деятельности;

Массовой работы:

- План и методика проведения родительского собрания