Частное учреждение дополнительного образования «ОНЛАЙН-ШКОЛА № 1»
(ЧУ ДО «ОНЛАЙН-ШКОЛА № 1»)
ИНН: 7708436887 ОГРН: 1247700392147
Адрес местонахождения: 101000, г. Москва, пер. Уланский, д. 22, стр. 1, помещ. 36Н/5

УТВЕРЖДЕНО

Директор ЧУ ДО «ОНЛАЙН-ШКОЛА № 1»
Сорокин Егор Александрович

Дата: 28.07. 2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Scratch»

Форма обучения: очная с ЭО и ДОТ
Направленность программы: общеразвивающая
Уровень программы: стартовый
Категория обучающихся: обучающиеся в возрасте 6–10 лет
Срок реализации программы: 30 часов (1,5 месяца)

Автор-составитель программы:
Кокарева Анастасия Андреевна

г. Москва, 2026 г.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ 3
1.1. Назначение программы 3
1.2. Нормативные документы, регламентирующие разработку программы 4
1.3. Цель обучения по программе 4
1.4. Требования к обучающимся 6
1.5. Форма и сроки обучения по программе 6
1.6. Планируемые результаты обучения по программе 6
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 9
2.1. Учебный план 9
2.2. Календарный учебный график 10
2.3. Содержание программы. Рабочие программы занятий 10
3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ 13
3.1. Кадровое обеспечение реализации программы 13
3.2. Материально-технические условия реализации программы 13
3.3. Учебно-методические и информационные условия реализации программы 14
4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ 15
4.1. Формы контроля 15
4.2. Критерии оценки знаний обучающихся 15
4.3. Фонд оценочных средств (примерный перечень типовых вопросов и заданий) 16

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Назначение программы

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа **«Scratch»** (далее – Программа), имеет техническую направленность и ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, повышению уровня технической грамотности в области инженерных профессий.

Актуальность программы

Программа направлена на удовлетворение возрастающих потребностей в изучении современных компьютерных технологий с учетом уровня психического и логического развития ребенка. Данная программа позволит развить у учащихся интерес к программированию, сформировать навыки логического мышления и алгоритмизации.

Программа призвана содействовать профессиональному самоопределению обучающихся, реализации индивидуального потенциала, достижению сбалансированности между профессиональными интересами обучающегося, его психофизическими особенностями и потребностями рынка труда.

Актуальность Программы базируется на анализе детского и родительского спроса, а также на современных тенденциях развития системы дополнительного образования. Занятия предназначены для детей с нулевым уровнем подготовки. Программа составлена как интегрированный курс, предназначенный для развития навыков программирования.

Отличительной особенностью программы является построение Программы на следующих дидактических принципах: доступность и соответствие возрастным особенностям, наглядность и иллюстративность, научность и обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы.

Особенность программы заключается в правильном сочетании теоретических аспектов изучения программирования в среде разработки игр и практических способов решения учебных задач в творческой области. Программа имеет глубокую практическую направленность и учитывает возрастные особенности и потребности обучающихся.

Педагогически целесообразным для интеллектуального и нравственного развития детей является введение нового теоретического и практического материала с помощью активных методов электронного обучения. Так, образовательный процесс контролируется посредством оценивания домашних заданий, анализа результатов проектных работ, выполняемых на занятиях, что обеспечивает результативность программы и ее глубокое усвоение обучающимися.

Уровень Программы: стартовый (предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы).

Особенности организации образовательного процесса

Программа представляет собой линейную последовательность освоения содержания.
Программа в течение полутора месяцев.
Организационные формы обучения: групповая.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

1.2. Нормативные документы, регламентирующие разработку программы

Программа разработана на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 N ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий")
- Приказ Минобрнауки России от 17.05.2012 N 413 (актуальная редакция) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования";
- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 N 287 (актуальная редакция) "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования";
- Приказ Минобразования России от 05.03.2004 N 1089 (актуальная редакция) "Об утверждении федерального компонента государственных образовательных стандартов начального общего, основного общего и среднего (полного) общего образования".

Программа представляет собой комплекс нормативно-методической документации, регламентирующей содержание, организацию и оценку результатов обучения обучающихся.

1.3. Цель обучения по программе

Основной целью программы является:

- формирование знаний, умений и практических навыков программирования на языке Scratch; развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, познавательной активности, исследовательских умений, интереса к изучению программирования на языке Scratch.

В соответствии с поставленной целью программа предполагает решение следующих задач:

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

Общеобразовательные:

- развивать интерес обучающихся к изучению программирования;
- формировать навыки логического мышления и алгоритмизации;
- формировать навыки работы в системе программирования Scratch;
- формировать навыки грамотной разработки;

Обучающие:

- сформировать умение использовать базовые инструменты в среде разработки игр;
- способствовать получению первоначального практического опыта разработки игр.

Развивающие:

- развивать пространственное, образное мышление обучающегося, являющееся важнейшей частью его интеллектуального развития в целом;
- развивать творческий подход к делу и поиску нестандартных решений в процессе разработки;
- развивать эстетический вкус и дизайнерское мышление;
- способствовать обогащению жизненного опыта и формированию системы ценностей;
- повышать грамотность обучающихся в области инженерно-технических и информационных технологий;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и пр.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

- формировать мотивацию к получению образования инженерно-технических и информационных технологий.

1.4. Требования к обучающимся

Категория обучающихся: к освоению программы допускаются обучающиеся в возрасте 6–10 лет. Требования к первоначальному уровню знания основ программирования не предъявляются.

1.5. Форма и сроки обучения по программе

Форма обучения: очная с ЭО и ДОТ.
Трудоемкость программы: 30 академических часов.
Продолжительность обучения**:** 1,5 месяца (7 недель).
Режим занятий: два занятия в неделю по одному академическому часу
(1 академический час равен 45 минутам).

Применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий заключается в организации доступа обучающихся к информационным учебным материалам, размещенным в системе дистанционного обучения (СДО) образовательной организации – текстовой, графической, аудио-, видео-информации по образовательной программе через сеть «Интернет» в режиме 24 часа в сутки 7 дней в неделю без учета объемов потребляемого трафика при обеспечении совокупной доступности услуг посредством регистрации и предоставления индивидуальных логина и пароля.

1.6. Планируемые результаты обучения по программе

По итогам освоения программы обучающиеся должны будут демонстрировать следующие результаты обучения по программе:

Общеобразовательные:

- имеет представление об особенностях инструментов современной разработки игр;
- имеет представление об особенностях современных профессиональных стандартов разработки игр;
- развивает компетентности в области использования инженерно-технических и информационных технологий;
- применяет базовые знания и умения работы со средой разработки игр.

Предметные результаты:

- владеет базовыми знаниями и умениями работы с универсальным языком программирования Scratch;
- сформирован навык работы с логическими алгоритмами и условными операторами;

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

- способен понимать и употреблять термины, связанные с программированием;
- умеет формулировать основные понятия и классификации;
- умеет обобщать и сравнивать информацию, делать анализ;
- делает выводы с использованием законов логики, дедуктивных и индуктивных умозаключений;

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- демонстрирует умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умеет планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- обосновывает цель работы, планирование действий для достижения поставленной цели;
- обладает умением осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- вносит коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- обосновывает постановку новых учебных задач в сотрудничестве с другими участниками учебного процесса;
- осваивает способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- оценивает получающийся творческий продукт и соотносит его с изначальным замыслом, по необходимости выполняет коррекцию продукта, либо замысла;

Познавательные универсальные учебные действия:

- производит поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использует средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- анализирует объекты с выделением существенных и несущественных признаков;
- проводит сравнение и классификацию по заданным критериям;
- строит логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- синтезирует, составляет целое из частей, в том числе самостоятельно достраивает с восполнением недостающих компонентов.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- аргументирует свою точку зрения при выборе оснований и критериев выделения признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивает собеседника и ведет диалог;
- признает возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- планирует учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися;
- определяет цели, функции участников, способы взаимодействия;
- осуществляет постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации; умение разрешать конфликты (выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация);
- выражает свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации с достаточной полнотой и точностью;
- демонстрирует владение монологической и диалогической формами речи.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование темы	Количество часов					Форма контроля
		Всего	ТЗ	СЗ	ПЗ	Атт.	
1.	Занятие 1. Scratch. Движение. События.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
2.	Занятие 2. События. Движение. Внешний вид.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
3.	Занятие 3. Внешний вид. Графический редактор.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
4.	Занятие 4. Сообщения.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
5.	Занятие 5. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 1.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
6.	Занятие 6. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 2.	1,5	1	0,5	-	-	-
7.	Промежуточная аттестация	1	-	-	-	1	творческая работа
8.	Занятие 7. Переменные. Операторы.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
9.	Занятие 8. Циклические алгоритмы. Команда «Спросить».	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
10.	Занятие 9. Клоны.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
11.	Занятие 10. Перо.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
12.	Занятие 11. Обобщение пройденного.	2,5	1	0,5	1	-	творческая работа
13.	Занятие 12. Итоговый проект.	1,5	1	0,5	-	-	творческая работа
14.	Итоговая аттестация.	1	-	-	-	1	финальный тест
15.	**Итого**	**30**	**12**	**6**	**10**	**2**	

* ТЗ - теоретические занятия (занятия с учителем в режиме реального времени в формате лекции с использованием ЭО и ДОТ);

* СЗ – самостоятельные внеаудиторные занятия (изучение текстового, слайдового и видеоматериала);

* ПЗ – практические задания (письменные, устные и тестовые задания);

* Атт – Аттестация (контрольные работы и финальные тестирования).

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

2.2. Календарный учебный график

Календарный график обучения составляется и утверждается для каждой группы обучающихся. Срок освоения программы – 1,5 месяца. Начало обучения – по мере набора группы. Режим занятий: два занятия в неделю по одному академическому часу (1 академический час равен 45 минут).

Наименование тем // месяцы занятий	Всего час.	1	2
Занятие 1. Scratch. Движение. События.	2,5	2,5	
Занятие 2. События. Движение. Внешний вид.	2,5	2,5	
Занятие 3. Внешний вид. Графический редактор.	2,5	2,5	
Занятие 4. Сообщения.	2,5	2,5	
Занятие 5. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 1.	2,5	2,5	
Занятие 6. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 2.	1,5	1,5	
Промежуточная аттестация	1	1	
Занятие 7. Переменные. Операторы.	2,5		2,5
Занятие 8. Циклические алгоритмы. Команда «Спросить».	2,5		2,5
Занятие 9. Клоны.	2,5		2,5
Занятие 10. Перо.	2,5		2,5
Занятие 11. Обобщение пройденного.	2,5		2,5
Занятие 12. Итоговый проект.	1,5		1,5
Итоговая аттестация	1		1
Итого	**30**	**15**	**15**

2.3. Содержание программы. Рабочие программы занятий

Занятие 1. Scratch. Движение. События

Знакомство. Немного про Zoom. Про демонстрацию. Что такое Scratch. Примеры того, что можно создать на Scratch. Интерфейс платформы Scratch. Что такое сцена. Что такое спрайт. Характеристики спрайта. Палитра блоков. Библиотека спрайтов. Библиотека фонов. Изучаем платформу. Что такое события. Где находятся события и в чем их особенность. «Когда зеленый флажок нажат». «Когда клавиша пробел нажата». Что такое движение. Еще немного о движении. Блок телепортации. Блок поворота. Блок движения. Пишем программу.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

Занятие 2. События. Движение. Внешний вид
Еще немного о событиях. Пример. Что такое движение. Блоки движения. Где находятся блоки движения и в чем их особенность. Пример. Пишем программу. Что такое внешний вид. Где находятся блоки «Внешний вид» и в чем его особенность. Что такое видимость. Блоки «Видимости». Что такое блоки «Размер». Что такое блоки «Диалоги». Пишем программу. Результат.

Занятие 3. Внешний вид. Графический редактор
Еще немного о внешнем виде. Блоки сцены. Пример. Важный нюанс при работе со свойством «Фон». Блоки костюмов. Костюмы. Пример. Важный нюанс при работе с блоком костюмов. Блоки эффектов. Пишем программу. Что такое графический редактор. Где находится графический редактор. Инструмент «Выбрать». Инструмент «Изменение формы». Инструмент «Кисть». Инструмент «Ластик». Инструмент «Заливка». Инструмент Текст». Инструмент «Линия». Инструмент «Фигуры». Рисуем своего персонажа.

Занятие 4. Сообщения
Что такое сообщения. Где находятся сообщения. Блоки сообщений. Зачем писать сообщения. Пишем программу.

Занятие 5. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 1
Что такое условный оператор. Где находится условный оператор. Блоки условного оператора. Пример. Что такое циклический алгоритм. Где находятся циклические алгоритмы. Циклический алгоритм «Повторять всегда». Пример. Создаем игру «Лабиринт».

Занятие 6. Условный оператор. Циклический алгоритм. Часть 2
Что такое условный оператор. Где находится условный оператор. Блоки условного оператора. Пример. Что такое циклический алгоритм. Где находятся циклические алгоритмы. Циклический алгоритм «Повторить 10 раз». Пример. Создаем игру «Лабиринт».

Занятие 7. Переменные. Операторы
Что такое переменная. Где находятся переменные. Блоки переменных. Создание переменной. Имя переменной. Что такое операторы. Где находятся операторы. Блоки операторов. Пример. Создаем игру «Лови вкусняшки».

Занятие 8. Циклические алгоритмы. Команда «Спросить»
Что такое циклические алгоритмы. Где находятся циклические алгоритмы. Алгоритм «Повторять пока не». Пример. Что такое команда «Спросить». Условный оператор. Блоки команды «Спросить». Блоки «Ответ». Пример. Как это выглядит. Создаем викторину.

Занятие 9. Клоны
Что такое клон. Где находятся клоны. Команды для клонов. Пример. Отработка на практике. Создаем игру.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

Занятие 10. Перо

Что такое расширения. Где находятся расширения. Что есть в расширениях. Что такое перо. Где находится перо и как его добавить. Блоки пера. Пример. Отработка на практике. Создаем игру. Код для квадратика. Код для ластика.

Занятие 11. Обобщение пройденного

Повторение. События. Движение и его блоки. Внешний вид и его блоки. Сообщения. Задание 1: напиши код. Логический оператор. Циклические алгоритмы. Переменная. Операторы. Задание 2: напиши код. Команда «Спросить». Клоны. Перо. Задание 3: создай спрайт и выполни телепортацию.

Занятие 12. Итоговый проект

Игра «Пинг-Понг». История создания игры «Пинг-Понг». Pong. Автомат для игры «Пинг-Понг». Создаем свой проект. Отсчет. Платформа. Шарик. Жизни. Возвращаемся на платформу. Возвращаемся к шарику.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

3.1. Кадровое обеспечение реализации программы

Требования к квалификации педагогических кадров, представителей предприятий и организаций, обеспечивающих реализацию образовательного процесса.

Организация, осуществляющая образовательную деятельность, реализующая дополнительные общеобразовательные программы – дополнительные общеразвивающие программы, укомплектована квалифицированными кадрами. Уровень квалификации работников организации, осуществляющей образовательную деятельность, реализующей дополнительные общеобразовательные программы – дополнительные общеразвивающие программы, соответствует квалификационным характеристикам по соответствующей должности.

Требования к квалификации Педагога дополнительного образования: высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, секции, студии, клубного и иного детского объединения без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

Педагогические работники обязаны проходить в установленном законодательством Российской Федерации порядке обучение по дополнительным профессиональным программам по профилю педагогической деятельности не реже одного раза в три года и обучение и проверку знаний и навыков в области охраны труда.

3.2. Материально-технические условия реализации программы

Требования к минимальному материально-техническому обеспечению.

Реализация программы требует наличия определенного оборудования. Технические средства обучения: компьютеры с программным обеспечением. Для учебного процесса используются учебно-методические материалы, учебные пособия, учебные статьи, презентации, тесты для самоконтроля – все, что необходимо для эффективного современного обучения.

Реализация Программы обеспечивается доступом каждого обучающегося к учебным материалам, формируемым по полному перечню тем программы и размещенным в системе дистанционного обучения (СДО) образовательной организации (Онлайн-школа с 1 по 11 класс**)**

Технические требования:

1. Персональный компьютер (ноутбук);
2. Операционная система Windows 7 и выше, macOS;
3. Наличие Интернета в момент запуска видеоурока и далее. При этом осуществляется связь с сервером активации и расходуется минимальный объем трафика. Требования к скорости интернет-канала минимальные;
4. Adobe Flash Player;
5. Наличие на ПК программы для организации видеосвязи Zoom.

3.3. Учебно-методические и информационные условия реализации программы

В качестве методического сопровождения используется учебно-методический материал, включающий: конспект лекций, учебники, библиотеку основных понятий.

Основная литература:

1. Каплан А. В. Информатика. 3 класс. Методическое пособие. – М.: Просвещение, 2023. – 128 с.
1. Рудченко Т. А., Семёнов А. Л. Информатика. 3 класс. Учебник. – М.: Просвещение, 2025. – 128 с.
2. Рудченко Т. А., Семёнов А. Л. Информатика. 4 класс. Учебник. – М.: Просвещение, 2025. – 128 с.
3. Рудченко Т. А. Методические рекомендации для учителя. 3 класс. Информатика. – М.: Просвещение, 2023. – 192 с.
4. Семёнов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 3-4 класс. Учебник. Часть 1. – М.: Просвещение, 2024. – 128 с.

Дополнительная литература:

1. Бердитт Р. Программирование на Scratch с нуля. Создаем веселые игры, охотимся за багами. – М.: Бомбора, 2023. – 192 с.
2. Пашковская Ю. В. Программирование на на Scratch для детей. Уровень 1. Игры, мультфильмы, презентации. Школа юного программиста. Книга для детей 6-12 лет. – М.: Лаборатория знаний, 2024. – 224 с.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

4. ФОРМЫ КОНТРОЛЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ

4.1. Формы контроля

Формой подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы, выступает текущий контроль знаний, промежуточная и итоговая аттестации.

Текущий контроль знаний проводится на протяжении всего обучения по программе педагогом, ведущим занятия в учебной группе. Текущий контроль проводится посредством учета и контроля посещаемости обучающихся (периода нахождения в системе электронного обучения и выполнения учебных заданий), устных ответов.

Промежуточная аттестация – оценка качества усвоения обучающимися содержания учебных блоков непосредственно по завершению их освоения, проводимая в форме зачета. Зачет выставляется по результатам промежуточной аттестации в виде выполнения домашней работы. Форма реализации домашней работы: творческая работа.

Промежуточная аттестация по Программе осуществляется в счет учебного времени, отведенного на изучение учебных материалов на конкретном занятии.

Итоговая аттестация - процедура, проводимая с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом прогнозируемых результатов обучения и требований к результатам освоения Программы. Итоговая аттестация проводится в форме контрольной работы. Контрольная работа проводится в виде выполнения финального тестирования.

По итогам успешного освоения дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы, обучающимся выдается Диплом установленного образовательной организацией образца.

4.2. Критерии оценки знаний обучающихся

Оценка качества освоения дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы проводится по результатам текущего контроля знаний, промежуточной и итоговой аттестации.

Результаты контроля знаний и аттестации определяются как «зачет / незачет».

«Зачтено» - выставляется обучающемуся, который твердо знает учебный материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при выполнении заданий, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения, успешно выполняет домашние и самостоятельные задания по каждой теме. Оценка «зачтено» выставляется, если правильно выполнено 60 и более процентов объема Контрольной (или домашней) работы.

«Не зачтено» - выставляется обучающемуся, который не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями решает здания или не справляется с ними самостоятельно, не выполняет домашние и самостоятельные задания по каждой теме. Оценка «не зачтено» выставляется если правильно выполнено менее 60% объема Контрольной (или домашней) работы.

Критерии оценивания контрольных работ:

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

- сроки выполнения контрольной работы;
- уровень самостоятельности выполнения работы;
- показан ли соответствующий уровень знаний изученного материала по заданной теме, проявлен ли творческий подход при ответе на вопросы;
- степень осознанности, понимания изученного;
- умение глубоко анализировать проблему и делать обобщающие выводы;
- грамотность выполнения работы с точки зрения поставленной задачи.

4.3. Фонд оценочных средств (примерный перечень типовых вопросов и заданий)

Для аттестации обучающихся на соответствие их персональных достижений требованиям соответствующей дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы, созданы фонды оценочных средств, позволяющие оценить знания, умения и уровень приобретенных компетенций.

При разработке оценочных средств для контроля качества изучения программы учтены все виды связей между включенными в них знаниями, умениями, навыками, позволяющие установить качество сформированных у обучающихся знаний.

Фонды оценочных средств соответствуют целям и задачам дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы, учебному плану и обеспечивают оценку качества знаний, приобретаемых обучающимся.

Фонд оценочных средств по программе представлен:

- примерным перечнем вопросов для самостоятельной работы обучающихся;
- примерным перечнем заданий для проведения промежуточной аттестации по программе;
- примерным перечнем заданий для проведения итоговой аттестации по программе.

Примерный перечень вопросов для самостоятельной работы обучающихся

1. Что такое Scratch?
2. Что можно делать в Scratch?
3. Что такое Спрайт?
4. Что есть в палитре блоков?
5. Что такое события?
6. Что такое Движение?
7. Что такое Внешний вид?
8. За что отвечают блоки костюмов?

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C

9. Где находятся Переменные?
10. Что такое Условный оператор?
11. Что означает выражение «Повторять пока не»?
12. Как называются команды, которые умеют создавать копию спрайта?
13. Как называется раздел Scratch, где находятся разные дополнения, которые могут быть полезны в разных ситуациях?
14. Что такое Перо?
15. С какими блоками совместим «если…то»?

Примерный перечень вопросов и заданий для промежуточной аттестации по программе

Задание 1

Напиши программу, чтобы котенок Спрайт бегал по сцене (бесконечно). Он должен менять свой цвет и перебирать лапками.

Примерный перечень вопросов и заданий для итоговой аттестации по программе

Финальный тест

Задание 1. Выберите верный вариант ответа. Что такое Scratch?

1. **Это визуальный язык программирования, который позволяет создавать игры и мультфильмы.**
2. Это алгоритм.
3. Это котенок желтого цвета, который встречает нас при переходе на платформу Скретч.

Оператор ЭДО ООО "Компания "Тензор"
ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ
ЧУ ДО "ОНЛАЙН-ШКОЛА №1", СОРОКИН ЕГОР АЛЕКСАНДРОВИЧ, ДИРЕКТОР Сертификат 031566B000A6B4F08249FD46E712CE7B5C