

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ №1**

Принято на заседании
методического объединения
от «23» мая 2023г.
Протокол № 7

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ лицея №1
П.В. Воронин
Приказ № Л1-КЗ-326/3
от «23» мая 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

технической направленности

«КуМир»

(базовый)

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Год реализации: 1 год

Автор – составитель:
Бондур Наталья Георгиевна
педагог дополнительного
образования

г. Сургут, 2023г.

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
лицея №1

Название программы	«Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»
Направленность программы	техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Бондур Наталья Георгиевна
Год разработки	2023 год
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	приказом директора МБОУ лицея №1 от 23.05.2023 № Л1-13-326/3
Уровень программы	Базовый
Информация о наличии рецензии	-
Цель	Развитие исследовательских, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, алгоритмического и логического мышления
Задачи	Обучающие – формировать общеучебные навыков самостоятельного анализа проблемы, ее осмысления, поиска решения, выделение конструктивно независимых подзадач (разбиение сложной задачи на более простые составляющие), составления алгоритма решения поставленной задачи, самоконтроля (тестирование и отладка программы). Развивающие – развивать исследовательские, интеллектуальные и творческие способности учащихся, алгоритмического и логического мышления; Воспитательные – воспитывать интерес к программированию, целеустремленности при достижении результата;
Ожидаемые результаты	Итогом реализации данной программы является

освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> – формировать основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий; – осознавать значения математики и информатики в повседневной жизни человека; – формировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой мотивации к обучению и познанию; – формировать ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов; – формировать осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности; – развивать эстетического сознания через творческую деятельность на базе среды КуМир.
Срок реализации программы	3 года
Количество часов в неделю / год	<p>1 час/ 34 часа в год (3 группы/модуля по 1 часу в неделю)</p> <p>1 модуль «Пиктомир» - 34 часа (1-2 класс)</p> <p>2 модуль «КуМИР» (3-4 класс)</p> <p>3 модуль «Скретч» (5-6 класс)</p>
Возраст обучающихся	<p>1 модуль «Пиктомир» 7-8 лет.</p> <p>2 модуль «КуМИР» 9-10 лет</p> <p>3 модуль «Скретч» 11-12 лет</p>
Формы занятий	Основными формами проведения занятий является компьютерный практикум.
Методическое обеспечение	Видеофильмы, схемы, плакаты, карточки по тематике программы, инструктаж по технике безопасности на практических занятиях, соревнованиях, экскурсиях, разработки бесед, слайдовые презентации.
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Для реализации программы используется материально-техническая база лицея: компьютерный класс, персональные компьютеры, интерактивная панель, сеть Интернет, аптечка первой помощи</p> <ul style="list-style-type: none"> • Информатика. 5–6 классы: изучаем алгоритмику. Мой КуМир / Е. А. Мирончик, И. Д. Куклина, Л. Л. Босова. – М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. • Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch Автор(ы): Босова Л. Л. / Сорокина Т.Е. • Комплект Учебных МИРов (КуМир)

Аннотация программы

Одним из важнейших условий реализации данного курса является системный подход к изучаемому материалу, к применению уже полученных знаний и «наращиванию» информации в соответствии с возрастом учащегося, в интегрировании этих знаний с новой «взрослой» областью применения этих знаний - обработкой информации. Все компоненты педагогического процесса: организационные методы, приемы, средства и содержание обучения базируются на принципах целеполагания, научности, последовательности, системности, доступности; соответствуют логике процесса обучения и ориентируются на мотивацию учащихся на познание этого вида деятельности. Курс построен таким образом, что начать работать на любом этапе его прохождения «никогда не поздно». Специфика этого курса заключается в тесной взаимосвязи содержания и средств обучения. Актуальность этого курса очевидна для учащихся, избравших своим видом деятельности информатику. Расширенное знакомство с прикладными программами осуществляется не в ущерб изучению фундаментальных понятий информатики. Содержание обучения не зависит от вида техники. В основу структуризации курса положен принцип дидактической спирали. В течение всего курса происходит последовательное раскрытие основных понятий информатики. На каждом этапе эти понятия освещаются с новой стороны с дополнительной степенью подробности.

Программа разработана на основе нормативных документов

Федеральный закон №273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/

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

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>

- Постановление Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № СП 2.4.3648-20, Санитарные правила Главного государственного санитарного врача России от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи");

<https://demo.consultant.ru/cgi/online.cgi?req=doc&base=LAW&n=168723#OUw1kfTs cqutXnJq>

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации Утверждено распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р)
<https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/403709682/>

- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г № 09-3242; Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242"О направлении информации"(вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ
<https://цэвд.пф/docs/metodicheskierekomendatsii-po-proektirovaniyu-dopolnitelnykh-obshcherezvivaющих-programm>

- Региональный проект «Успех каждого ребенка» от 20 июня 2019 года
Региональный проект «Успех каждого ребенка»
<https://iro86.ru/index.php/component/k2/item/16862-regionalnyj-proekt-uspek-kazhdogorebenka>

- Письмо Министерства просвещения РФ от 18 августа 2022 г. N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций" Письмо Министерства просвещения РФ от 18.08.2022 N 05-1403 "О направлении методических рекомендаций"
<https://legalacts.ru/doc/pismo-minprosveshchenija-rossii-ot-18082022-n-05-1403-onapravlenii/>

-Устав МБОУ лица №1 [http:// lic1.admsurgut.ru/storage/app/uploads/public/623/bde/764/ 623bde7640894895832146.pdf](http://lic1.admsurgut.ru/storage/app/uploads/public/623/bde/764/623bde7640894895832146.pdf)

Пояснительная записка

Пояснительная записка

НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

Дополнительная общеразвивающая программа «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир», имеет инженерную техническую направленность.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Компьютерные науки и информационные технологии стали общедоступными и продолжают развиваться стремительными темпами. Предмет «Информатика и ИКТ» сложен и многообразен, поэтому изучение этой области требует много времени, терпения и заинтересованности. С

введением нового ФГОС все большую значимость приобретают занятия по выбору учащихся – кружки, факультативы, элективные курсы. Являясь необязательными, данные курсы создают условия для развития личности каждого школьника, предоставляя им выбор с учетом индивидуальных особенностей и предпочтений, что позволяет на практике реализовать индивидуальный и дифференцированный подход к обучению. Большая часть современных школьников выросла в условиях, когда компьютер превратился в привычный объект, который всегда был дома.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ДАННОЙ ПРОГРАММЫ

Программа «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир» дополнена с учетом интересов детей, учащиеся расширят свое представление о принципах работы компьютера, о программируемой компьютерной графике. С помощью исполнителей среды Кумир, школьники приобретут основные навыки структурного программирования, что особенно важно в связи с увеличением доли заданий на алгоритмизацию и программирование в ЕГЭ и ОГЭ

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ И ВИДЫ ЗАНЯТИЙ

Использование методов активного обучения (проектной и исследовательской деятельности) позволяет перенести акцент на самостоятельную и индивидуальную работу.

При выборе тем проекта следует поощрять творчество и самостоятельность учащихся при постановке задачи.

Высокий уровень работоспособности учащихся среднего звена обеспечивается сменой деятельности обучаемых. Поэтому рекомендуется отдавать предпочтение комбинированным занятиям

СРОК ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир» реализуется в течение 1 года, рассчитана на 102 часа и делится на 3 модуля (по возрастам) по 34 ч на каждый модуль

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Подпрограмма «Пиктомир» адресована учащимся 1-2 класса. Занятия проводятся 1 раз в неделю во второй половине дня. Возраст детей 7-8 лет. При планировании учитываются возрастные особенности, подготовленность детей. Состав группы постоянный, количество обучающихся в группе 15 человек.

Подпрограмма «КуМир» адресована учащимся 3-4 классов. Занятия проводятся 1 раза в неделю, в режиме 1 часа во второй половине дня. Возраст детей 9-10 лет. Общение с детьми организовано на личностно-ориентированной модели воспитания и обучения. Прохождение программы предполагает овладение учащимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом практическую реализацию

Подпрограмма «Скретч» адресована учащимся 5-6 классов. Занятия проводятся 1 раза в неделю, в режиме 1 часа в первой половине дня. Возраст детей 11-12 лет. Общение с детьми организовано на личностно-ориентированной модели воспитания и обучения. Прохождение программы предполагает овладение учащимися комплексом знаний, умений и навыков,

обеспечивающих в целом практическую реализацию. Количество обучающихся в группе 15 человек.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу на модуль с группой обучающихся 15 человек.

Примечание: каждый из модулей программы может быть использован отдельно.

Первый модуль обучения – подпрограмма «Пиктомир». В процессе занятий ставятся задачи создания мотивации занятий рисованием, привития интерес в познании секретов простейших изображение, развивать наблюдательность и основные навыки работы с художественными материалами. На практических занятиях дети приучаются к сотворчеству, у них развиваются память, внимание, творческие способности.

Второй модуль обучения - подпрограмма «КуМИр». В данную группу поступают учащиеся 3-4 классов, которые ранее прошли обучение по программе «ПиктоМир1» и новые ученики, проявившие интерес к занятиям программирования простейшего исполнителя.

Третий модуль обучения – подпрограмма «Скретч». В данную группу входят учащиеся 5-6 классов, увлекающиеся программированием и анимацией.

Цель программы: Развитие исследовательских, интеллектуальных и творческих способностей учащихся, алгоритмического и логического мышления

Задачи:

Обучающие

- формировать общеучебные навыки самостоятельного анализа проблемы, ее осмысления, поиска решения, выделение конструктивно независимых подзадач (разбиение сложной задачи на более простые составляющие), составления алгоритма решения поставленной задачи, самоконтроля (тестирование и отладка программы).

Развивающие

- развивать исследовательские, интеллектуальные и творческие способности учащихся, алгоритмического и логического мышления;

Воспитательные

- воспитывать интерес к программированию, целеустремленности при достижении результата;

Планируемые результаты:

1. Личностные.

- Личностные универсальные учебные действия

У учащихся будут сформированы:

- учебно-познавательный интерес к новому материалу и способам решения новой задачи;

- способность к оценке своей работы;

Метапредметные:

1. Регулятивные универсальные учебные действия

- Ученики научатся:
- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- адекватно оценивать свою работу;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя и других членов кружка

2. Познавательные универсальные учебные действия

Ученики научатся:

- осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- произвольно и осознанно владеть общими приёмами рисования

3. Коммуникативные универсальные учебные действия

Ученики научатся:

- допускать возможность существования у людей различных точек зрения;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности

Предметные

Ученики научатся:

- создавать простые алгоритмы в заданной среде ;
- различать простые и составные алгоритмы, познакомятся с понятием разветвляющийся алгоритм, алгоритм с повторением (циклический).
- изображать предметы различной формы;

Ученики получат возможность научиться:

- использовать основные алгоритмические конструкции в программировании простых исполнителей, разрабатывать сюжет игры\события и поведение исполнителя в заданной среде;

Программа предусматривает групповую и индивидуально-групповую формы организации деятельности дошкольников с использованием следующих методов:

- 1) По источнику передачи и восприятия знаний: - словесные (рассказ, беседа), - наглядные (демонстрация пособий, иллюстраций, показ технологических приемов), - практические (упражнения, выполнение творческой работы)
- 2) По характеру познавательной деятельности: - репродуктивные (воспроизводящий) - частично-поисковые (выполнение заданий с элементами творчества); - творческие (творческие задания по видам деятельности).

3) По степени самостоятельности: - работа под непосредственным руководством педагога; - совместная работа; - самостоятельная работа.

Контроль результатов обучения

Данная программа предусматривает различные **виды контроля** результатов обучения:

1. Текущий. Осуществляется на каждом занятии педагогом, предполагает совместный просмотр выполненных изделий, их коллективное обсуждение, выявление лучших работ. Такая форма позволяет оценивать не только чужие работы, но и свои. Анализ педагогом выполняемой творческой работы.

Все детские работы независимо от их качества используются как выставочный материал внутри класса.

2. Промежуточный и Итоговый

Более глубокий анализ результатов, преподаватель проводит после каждой темы самостоятельно по следующим критериям: успешность выполнения учебной задачи, качество, содержательность, выразительность, самостоятельность, фантазия.

Календарный учебный график

I полугодие			II полугодие			Итого	
период	Кол-во недель	Кол-во часов	период	Кол-во недель	Кол-во часов	Кол-во недель	Кол-во часов
01.09-31.12.2023	16	16	09.01-31.05.2024	18	18	34	34
Сроки организации промежуточного контроля					Формы контроля		
14.12.2023 – 29.12.2023			17.05.2024 – 31.05.2024		тестирование, беседа, игра, блицтурнир		

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Модуль 1 «Пиктомир»

№№	Наименование тем	Всего часов	Часов теории	Часов практики	Вид контроля/аттестации
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1	-	Опрос
2.	Знакомство с компьютером	4	1	3	Тестирование
3.	Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы.	6	1	5	Практическая работа
4.	Знакомство с Роботом-Двигуном и Тягуном.	6	1	5	Практическая работа

№№	Наименование тем	Всего часов	Часов теории	Часов практики	Вид контроля/аттестации
5.	Знакомство с Роботом-Зажигун.	6	1	5	Практическая работа
6.	Выполнение заданий; творческое программирование.	6		6	Практическая работа
7.	Знакомство с ПервоЛого.	5	1	4	Практическая работа
	Итого:	34	6	28	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (Модуль 1)

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой

Тема 2. Знакомство с компьютером;

Основной предметной областью является познания в области естественно – научных представлений о компьютерах, их происхождении, предназначении, правилах безопасной работы на них. Учащиеся знакомятся с краткой историей появления компьютеров, знаменитыми людьми в этой области, различными видами деятельности на компьютере: алгоритмика, программирование, вторичное моделирование, подготовка видео обзора.

Тема 3. Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы. На занятиях учащиеся знакомятся с алгоритмом, исполнителем, программистом, Роботом – Вертуном, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений.

Тема 4. Знакомство с Роботом-Двигуном и Тягуном.

На занятиях учащиеся знакомятся с алгоритмом, исполнителем, Роботом – Двигуном и Тягуном, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений.

Тема 5. Знакомство с Роботом-Зажигун.

На занятиях учащиеся знакомятся с алгоритмом, исполнителем, Роботом – Зажигун, командами и их последовательностью, подпрограммами. Занятия посвящены изучению принципа действия алгоритма, исполнителя, а также знакомству с основными видами команд и движений.

Тема 6. Выполнение заданий; творческое программирование.

Основной предметной областью являются естественно – научные представления о приемах творческого программирования. Этот модуль используется как справочный материал при работе с комплектом заданий. Он изучается и на отдельных занятиях, чтобы познакомить детей с основами

программирования. Данный модуль совершенствует умения, учащихся в самостоятельном экспериментировании в алгоритмике и программировании.

Тема 7. Знакомство с ПервоЛого.

Программа интегрирует графику, программирование, мультипликацию, звуки и позволяет осуществлять проектный подход к непосредственной образовательной деятельности по всем направлениям развития учащихся. В данном разделе учащиеся научатся создавать мультфильмы, озвучивать их, программировать движения объекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основные личностные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой мотивации к обучению и познанию;
- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе среды КуМир.

Основные метапредметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять самоконтроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение формализовать решение задач с использованием моделей и схем, знаков и символов;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Основные предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

Учащиеся будут иметь представление:

- об основных устройствах компьютера;
 - о правилах работы за компьютером;
 - о правилах безопасной работы в сети Интернет;
 - об алгоритме и исполнителях;
 - о программном коде и составляющих его командах;

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение включает:

Специфика предмета, структура урока и подбор заданий способствуют вовлечению учащихся в универсальную общеучебную деятельность: целеполагание, планирование, аргументация, поиск информации, обобщение, сравнение, анализ, синтез, контроль и самоконтроль.

Использование методов активного обучения (проектной и исследовательской деятельности) позволяет перенести акцент на самостоятельную и индивидуальную работу.

При выборе тем проекта следует поощрять творчество и самостоятельность учащихся при постановке задачи.

Высокий уровень работоспособности учащихся начального звена обеспечивается сменой деятельности обучаемых. Поэтому рекомендуется отдавать предпочтение комбинированным занятиям, на которых можно выделить следующие этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (короткие задания на поиск ошибок в предложенном алгоритме, алгоритмические диктанты, задания на оптимизацию алгоритма).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д. Учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров. Акцентирует внимание учащихся на оптимизации построенного алгоритма.
4. Индивидуальная или групповая работа учащихся за компьютером, направленная на применение полученных знаний на практике. В зависимости от уровня подготовленности учеников им могут быть предложены задачи разного уровня сложности; в том числе выполнение мини-проекта. Основные этапы проектной деятельности: постановка задачи; поиск решения и проектирования алгоритма; разработка сценария и составление программы; тестирование и отладка; защита проекта в форме его публичного обсуждения.

5. Подведение итогов занятия.

Изучение материала может быть построено в двух направлениях:

- 1) последовательное изучение исполнителей;
- 2) последовательное изучение алгоритмических конструкций на примере разных исполнителей.

В сборнике имеется достаточное количество задач для того и другого планирования, но предпочтительнее вариант с последовательным изучением исполнителей, так как при таком подходе происходит многократный возврат к разным алгоритмическим конструкциям, с временными интервалами, способствующими уверенному усвоению основных приемов программирования и переносу знаний в долговременную память.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В рамках занятий целесообразны такие формы контроля, при которых учащиеся находятся в ситуации успеха. Это можно достичь организацией защиты проектов в форме конференции, слушателями которой могут быть как одноклассники, так и родители; проведение командных викторин или конкурсов по основным разделам изучаемого курса. На формирование позитивной мотивации к обучению направлены два развлекательных урока. Открывается цикл занятий конкурсом «Путешествие в компьютерную страну», а завершается командной игрой «Битва Титанов». Материалы для проведения конкурсов размещены на сайте издательства в мастерской Л.Л. Босовой.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
Модуль 2 «ПиктоМир»

№п/п	Наименование тем	Всего часов	Часов теории	Часов практики	Вид контроля/аттестации
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1	-	Опрос
2	Конкурс «Путешествие в компьютерную страну» Исполнитель. Система команд исполнителя (СКИ). Алгоритм.	1	1	-	Опрос
3	Исполнитель Черепаха Знакомство со средой КуМир. Система команд исполнителя. Работа с пультом управления. Связь пульта управления со средой. Алгоритм. Программа. Редактирование и оптимизация программ. Переменные. Типы данных. Арифметические действия. Параметры алгоритмов. Масштабирование. Повторяющиеся действия. Организация счетного цикла.	12	2	10	Практическая работа
4	Проектная работа.	2	-	2	Защита проекта
5	Исполнитель Кузнечик Система команд исполнителя. Решение задач, требующих мало времени для достижения результата.	4	-	4	Практическая работа

6	<p>Исполнитель Робот Система команд исполнителя. Использование счетного цикла. Вспомогательные алгоритмы (процедуры). Оформление и вызов вспомогательного алгоритма. Метод последовательного уточнения. Алгоритмы разветвляющейся структуры. Условный оператор «если», полное и неполное ветвление. Виды условий для Робота. Оператор выбора. Цикл с предусловием «пока». Программирование «сверху-вниз».</p>	12	2	10	Практическая работа
7	Проектная работа.	2	-	2	Защита проекта
	Итого:	34			

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой

Тема 2. Конкурс «Путешествие в компьютерную страну»

Исполнитель. Система команд исполнителя (СКИ). Алгоритм..

Тема 3. Исполнитель Черепаха

Знакомство со средой КуМир. Система команд исполнителя. Работа с пультом управления. Связь пульта управления со средой. Алгоритм. Программа. Редактирование и оптимизация программ. Переменные. Типы данных. Арифметические действия. Параметры алгоритмов. Масштабирование. Повторяющиеся действия. Организация счетного цикла.

Тема 4. Проектная работа

Тема 5. Исполнитель Кузнечик

Система команд исполнителя. Решение задач, требующих мало времени для достижения результата.

Тема 6. Исполнитель Робот

Система команд исполнителя. Использование счетного цикла. Вспомогательные алгоритмы (процедуры). Оформление и вызов вспомогательного алгоритма. Метод последовательного уточнения. Алгоритмы разветвляющейся структуры. Условный оператор «если», полное и неполное ветвление. Виды условий для Робота. Оператор

выбора. Цикл с предусловием «пока». Программирование «сверху-вниз».

Тема 7. Проектная работа.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основные личностные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой мотивации к обучению и познанию;
- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе среды КуМир.

Основные метапредметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять самоконтроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение формализовать решение задач с использованием моделей и схем, знаков и символов;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Основные предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного

исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;

- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение включает:

Специфика предмета, структура урока и подбор заданий способствуют вовлечению учащихся в универсальную общеучебную деятельность: целеполагание, планирование, аргументация, поиск информации, обобщение, сравнение, анализ, синтез, контроль и самоконтроль.

Использование методов активного обучения (проектной и исследовательской деятельности) позволяет перенести акцент на самостоятельную и индивидуальную работу.

При выборе тем проекта следует поощрять творчество и самостоятельность учащихся при постановке задачи.

Высокий уровень работоспособности учащихся среднего звена обеспечивается сменой деятельности обучаемых. Поэтому рекомендуется отдавать предпочтение комбинированным занятиям, на которых можно выделить следующие этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (короткие задания на поиск ошибок в предложенном алгоритме, алгоритмические диктанты, задания на оптимизацию алгоритма).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д. Учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров. Акцентирует внимание учащихся на оптимизации построенного алгоритма.
4. Индивидуальная или групповая работа учащихся за компьютером, направленная на применение полученных знаний на практике. В зависимости от уровня подготовленности учеников им могут быть предложены задачи разного уровня сложности; в том числе выполнение мини-проекта. Основные этапы проектной деятельности: постановка задачи; поиск решения и проектирования алгоритма; разработка сценария и составление программы;

тестирование и отладка; защита проекта в форме его публичного обсуждения.

5. Подведение итогов занятия.

Изучение материала может быть построено в двух направлениях:

- 1) последовательное изучение исполнителей;
- 2) последовательное изучение алгоритмических конструкций на примере разных исполнителей.

В сборнике имеется достаточное количество задач для того и другого планирования, но предпочтительнее вариант с последовательным изучением исполнителей, так как при таком подходе происходит многократный возврат к разным алгоритмическим конструкциям, с временными интервалами, способствующими уверенному усвоению основных приемов программирования и переносу знаний в долговременную память.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В рамках занятий целесообразны такие формы контроля, при которых учащиеся находятся в ситуации успеха. Это можно достичь организацией защиты проектов в форме конференции, слушателями которой могут быть как одноклассники, так и родители; проведение командных викторин или конкурсов по основным разделам изучаемого курса. На формирование позитивной мотивации к обучению направлены два развлекательных урока. Открывается цикл занятий конкурсом «Путешествие в компьютерную страну», а завершается командной игрой «Битва Титанов». Материалы для проведения конкурсов размещены на сайте издательства в мастерской Л.Л. Босовой.

Учащийся достиг планируемых результатов, если он демонстрирует следующие компетенции:

личностные:

- во время обсуждения (беседы) выдвигает собственные идеи;
- не нуждается в постоянной помощи педагога;
- умеет следовать инструкциям;
- умеет работать в группе;
- демонстрирует осведомленность и интерес к программированию в среде КУМир;
- соблюдает ТБ;
- бережно относится к оборудованию и техническим устройствам.

метапредметные:

- находит решение поставленной задачи;
- использует различные источники информации: интернет, книги и журналы;
- сотрудничает и оказывает взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- продуктивно участвует в проектной деятельности.

предметные:

- самостоятельно осуществляет поиск информации;
- использует среду программирования КуМир;
- создаёт презентации в приложении MicrosoftPowerPoint, осуществляет демонстрацию презентации.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
МОДУЛЬ 3 «Скретч»

№ №	Наименование тем	Всего часов	Часов теории	Часов практики	Вид контроля/а ттестации
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1	-	Беседа
2	Компьютер и Интернет (3 часа)	3	1	2	Опрос
3	Знакомство с графическим редактором Скретч (2 часа)	2	-	2	Практическая работа
4	Создание мультимедийной открытки (4 часа)	4	1	3	Практическая работа
5	Как думают и говорят спрайты (4 часа)	4	1	3	Опрос
6	Планирование последовательности действий (3 часа)	3	-	3	Практическая работа
7	Компьютерная игра — своими руками (4 часа)	4	-	4	Практическая работа
8	Интерактивный плакат (3 часа)	3	-	3	Практическая работа
9	Взаимодействие объектов (4 часа)	4	1	3	Практическая работа
10	Движение и рисование. Инструмент Перо (3 часа)	3	-	3	Практическая работа
11	Презентация проектов (1 час)	1	-	1	Защита проекта
	Итого:	34	5	29	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с группой

Тема 2. Компьютер и Интернет (3 часа)

Основные устройства компьютера. Правила работы и поведения в компьютерном классе.

Исполнители. Команды. Программы. Скретч - среда программирования, в которой программа собирается из блоков, как из кубиков Лего.

Режимы работы в среде Скретч:

1) работа непосредственно в Интернете, на сайте Скретч scratch.mit.edu (режим «онлайн»);

2) работа со средой Скретч, загруженной со страницы scratch.mit.edu/scratch2download и установленной на компьютере, без подключения к Интернет (режим «оффлайн»).

Запуск среды программирования Скретч (offline).

Спрайт — графический объект, выполняющий команды; его действиями управляет программа, которая может состоять из одной или нескольких самостоятельных частей. Скрипт — самостоятельная часть программы.

Сцена – среда, в которой действуют спрайты.

Знакомство с интерфейсом программы. Группы команд. Блок — графическое изображение команды в Скретч. Кнопки СТАРТ и СТОП. Фон и костюм.

Библиотека фонов и костюмов.

Создание первой анимации по образцу. Выбор фона. Выбор спрайта.

Простая анимация движения спрайта «Запускаем котика в космос». Команды «Плыть ... в случайное положение» (группа ДВИЖЕНИЕ), «Следующий костюм» (группа ВНЕШНИЙ ВИД), «Когда флажок нажат» (группа СОБЫТИЯ), «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ), «Включить звук» (группа ЗВУК). Файл. Имя файла. Сохранение созданной анимации в личной папке.

Анализ анимации «Запускаем котика в космос» по плану:

- Кто? Что? (Какие спрайты (объекты, персонажи, герои, исполнители) задействованы в анимации?)
- Где? (Как выглядит сцена, на которой разворачивается действие: какой выбран фон? изменяется ли фон? предусмотрено ли звуковое сопровождение?)
- Как? (Что делает каждый из спрайтов на сцене? Взаимодействуют ли спрайты между собой?)

Понятие о сценарном плане анимации.

Проект «Морские обитатели». Создание простой анимации «Морские обитатели» по заданному сценарному плану. Сохранение созданной анимации в личной папке.

Интернет. Безопасность в сети Интернет. Запуск среды программирования Скретч (online). Регистрация аккаунтов.

Разработка сценарного плана простой анимации по собственному замыслу.

Создание анимации по разработанному сценарному плану. Сохранение анимации, созданной по собственному замыслу, в личной папке.

Видеоуроки:

«Scratch для начинающих. Урок 1»

(https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_Gvk)

«Как сохранить свою Scratch анимацию в файл?»

(<https://www.youtube.com/watch?v=QKmiR6BbylE>)

Тема 3. Знакомство с графическим редактором Скретч (2 часа)

Графический редактор — компьютерное приложение для создания и редактирования (изменения) изображений на экране компьютера. Растровые и векторные графические редакторы.

Векторное изображение как совокупность линий и фигур. Знакомство с инструментами графического редактора: векторный режим.

Растровое изображение как совокупность разноцветных точек. Знакомство с инструментами графического редактора: растровый режим.

Создание фона. Редактирование фона.

Редактирование костюма. Центр костюма. Создание костюма.

Команды для смены внешности. Команды «Следующий костюм», «Следующий фон» (группа ВНЕШНИЙ ВИД).

Анимация со сменой фонов по заданному сценарному плану. Сохранение созданной анимации в личной папке.

Анимация со сменой костюмов по заданному сценарному плану. Сохранение созданной анимации в личной папке.

Тема 4. Создание мультимедийной открытки (4 часа)

Исследование возможностей изменения костюма.

Команды «Установить размер», «Изменить размер на», «Установить эффект», «Изменить эффект», «Убрать графические эффекты», «Показаться», «Спрятаться» (группа ВНЕШНИЙ ВИД).

Создание мультимедийной открытки по образцу. Сохранение созданной мультимедийной открытки в личной папке.

Анализ сценарного плана мультимедийной открытки.

Проект «Живое имя». Создание проекта по заданному сценарному плану. Сохранение созданного проекта в личной папке.

Разработка сценарного плана мультимедийной открытки по собственному замыслу. Создание мультимедийной открытки по разработанному сценарному плану. Сохранение мультимедийной открытки, созданной по собственному замыслу, в личной папке.

Видеоурок «Scratch для начинающих. Урок 2»

(https://www.youtube.com/watch?v=RwWVJp5_cbY)

Тема 5. Как думают и говорят спрайты (4 часа)

Команды «Говорить», «Сказать», «Думать» (группа ВНЕШНИЙ ВИД).

Расширение «ТЕКСТ В РЕЧЬ», команды «Установить язык», «Установить голос», «Сказать».

Проект «Гобо читает стихотворение». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

Команда «Спросить и ждать» (группа СЕНСОРЫ). Планирование последовательности высказываний. Проект «Диалог двух героев». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

Тема 6. Планирование последовательности действий (3 часа)

Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции. Следование. Онлайн-практикум «Классический лабиринт» (<https://studio.code.org/hoc/1>)

Команды «Идти», «Перейти на», «Плыть секунд к», «Повернуться к» (группа ДВИЖЕНИЕ). Изменение скорости передвижения.

Команда «Ждать» (группа УПРАВЛЕНИЕ).

Проект «Ожившая история (сказка)». Разработка сценарного плана, создание и сохранение созданного проекта в личной папке.

Тема 7. Компьютерная игра — своими руками (4 часа)

Управление спрайтом с помощью клавиш (ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО).

Событие — сигнал, по которому запускаются определенные скрипты.

Стандартные (системные) события: нажатие на зелёный флажок, клавишу.

Команда «Когда клавиша нажата» (группа СОБЫТИЯ).

Создание игры «Догонит ли кошка мышку?» по образцу.

Анализ сценарного плана игры «Догонит ли кошка мышку?».

Разработка сценарного плана аналогичной игры с другими персонажами.

Создание игры по разработанному сценарному плану. Сохранение соданной игры в личной папке.

Видеоурок «Scratch для начинающих. Урок 3»

(<https://www.youtube.com/watch?v=YjkKBuIU5Mo>)

Тема 8 . Интерактивный плакат (3 часа)

Команда «Когда спрайт нажат» (группа СОБЫТИЯ).

Анимация спрайта в результате щелчка по нему мышью: спрайт говорит или воспроизводит звук, меняет внешний вид (цвет, размер), исчезает, к спрайту применяется выбранный эффект.

Управление перемещением спрайта нажатием клавиш.

Создание интерактивного плаката «Красная площадь» по образцу.

Анализ сценарного плана плаката «Красная площадь». Разработка сценарного плана интерактивного плаката по собственному замыслу. Поиск информации в сети Интернет. Создание интерактивного плаката по разработанному сценарному плану. Сохранение созданного интерактивного плаката в личной папке.

Видеоурок «Scratch для начинающих. Урок 6»

(<https://www.youtube.com/watch?v=G9tPGfSYjFk>).

Тема 9. Взаимодействие объектов (4 часа)

Команды «Передать», «Передать и ждать», «Когда я получу» (группа СОБЫТИЯ). Диалог между спрайтами: после своей реплики спрайт передает сообщение второму спрайту и т.д.

Ветвление. Выбор той или иной последовательности действий в зависимости от выполнения заданного условия. Примеры ситуаций выбора в жизни.

Команды «Если ... то», «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ).

Команды «Касается», «Касается цвета», «Цвет касается цвета» (группа СЕНСОРЫ).

Взаимодействие двух спрайтов. Обработка касания спрайтов.

Создание игры «Берегись голодной акулы!» по образцу.

Анализ сценарного плана игры «Берегись голодной акулы!».

Разработка сценарного плана аналогичной игры с другими персонажами.

Создание игры по разработанному сценарному плану. Сохранение созданной игры в личной папке.

Видеоурок «Scratch для начинающих. Урок 4»

(<https://www.youtube.com/watch?v=R35yJLvSJDA>)

Тема 10. Движение и рисование. Инструмент Перо (3 часа)

Расширение «Перо». Команды «Стереть все», «Печать», «Опустить перо», «Поднять перо», «Установить для пера цвет», «Изменить (цвет, насыщенность, яркость, прозрачность) пера на», «Установить (цвет,

насыщенность, яркость, прозрачность) пера», Изменить размер пера на», «Установить цвет пера» (группа ПЕРО). Настройка линий при рисовании.

Линейные алгоритмы. Программа рисования для спрайта.

Базовая программа рисования круга. Рисунки «Радужные круги», «Мишень», «Светофор». Композиция из кругов по собственному замыслу. Сохранение созданных рисунков и композиций в личной папке.

Бесконечный цикл. Команда «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ).

Команда «Перейти на (случайное положение, указатель мыши)» (группа ДВИЖЕНИЕ).

Рисунок «Разноцветные линии», «Разноцветный клубок».

Команда «Идти ... шагов» (группа ДВИЖЕНИЕ). Базовая программа рисования линии. Рисунки из линий «Пирамидка», «Штанга», «Стадион».

Композиция из линий по собственному замыслу.

Повороты. Команды «Повернуть в направлении», «Повернуть по часовой стрелке», «Повернуть против часовой стрелки» (группа ДВИЖЕНИЕ).

Базовая программа рисования квадрата. Рисунки из квадратов и прямоугольников. Сохранение созданных рисунков и композиций в личной папке.

Тема 11.. Презентация проектов (1 час)

Презентация проектов, выполненных обучающимися в рамках занятий по модулю.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Основные личностные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой мотивации к обучению и познанию;
- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе среды КуМир.

Основные метапредметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять самоконтроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение формализовать решение задач с использованием моделей и схем, знаков и символов;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Основные предметные результаты, формируемые в процессе освоения программы курса «Изучаем алгоритмику. Мой КуМир»:

Учащиеся будут иметь представление:

- об основных устройствах компьютера;
 - о правилах работы за компьютером;
 - о правилах безопасной работы в сети Интернет;

- о назначении среды программирования Скретч и основных элементах ее интерфейса;
- об алгоритме и исполнителях;
- о сценарном плане;
- о программном коде и составляющих его командах;
- о правилах именования и сохранения документа;
- об объектах авторского права в сети Интернет.

Учащиеся будут уметь:

- запускать среду программирования Скретч offline;
- выбирать спрайты и фоны из библиотек среды программирования Скретч;
- создавать и редактировать свои спрайты и фоны в графическом редакторе;
- разрабатывать сценарные планы и создавать на их основе анимации, мультимедийные открытки, интерактивные плакаты и простые игры в программной среде Скретч.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое оснащение включает:

Специфика предмета, структура урока и подбор заданий способствуют вовлечению учащихся в универсальную общеучебную деятельность: целеполагание, планирование, аргументация, поиск информации, обобщение, сравнение, анализ, синтез, контроль и самоконтроль.

Использование методов активного обучения (проектной и исследовательской деятельности) позволяет перенести акцент на самостоятельную и индивидуальную работу.

При выборе тем проекта следует поощрять творчество и самостоятельность учащихся при постановке задачи.

Высокий уровень работоспособности учащихся среднего звена обеспечивается сменой деятельности обучаемых. Поэтому рекомендуется отдавать предпочтение комбинированным занятиям, на которых можно выделить следующие этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (короткие задания на поиск ошибок в предложенном алгоритме, алгоритмические диктанты, задания на оптимизацию алгоритма).
3. Объяснение нового материала или фронтальная работа по решению новых задач, составлению алгоритмов и т.д. Учитель в процессе беседы вводит новые понятия, организует совместный поиск и анализ примеров. Акцентирует внимание учащихся на оптимизации построенного алгоритма.
4. Индивидуальная или групповая работа учащихся за компьютером, направленная на применение полученных знаний на практике. В зависимости от уровня подготовленности учеников им могут быть предложены задачи разного уровня сложности; в том числе выполнение мини-проекта. Основные

этапы проектной деятельности: постановка задачи; поиск решения и проектирования алгоритма; разработка сценария и составление программы; тестирование и отладка; защита проекта в форме его публичного обсуждения.

5. Подведение итогов занятия.

Изучение материала может быть построено в двух направлениях:

- 1) последовательное изучение исполнителей;
- 2) последовательное изучение алгоритмических конструкций на примере разных исполнителей.

В сборнике имеется достаточное количество задач для того и другого планирования, но предпочтительнее вариант с последовательным изучением исполнителей, так как при таком подходе происходит многократный возврат к разным алгоритмическим конструкциям, с временными интервалами, способствующими уверенному усвоению основных приемов программирования и переносу знаний в долговременную память.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В рамках занятий целесообразны такие формы контроля, при которых учащиеся находятся в ситуации успеха. Это можно достичь организацией защиты проектов в форме конференции, слушателями которой могут быть как одноклассники, так и родители; проведение командных викторин или конкурсов по основным разделам изучаемого курса. На формирование позитивной мотивации к обучению направлены два развлекательных урока. Открывается цикл занятий конкурсом «Путешествие в компьютерную страну», а завершается командной игрой «Битва Титанов». Материалы для проведения конкурсов размещены на сайте издательства в мастерской Л.Л. Босовой.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Мирончик Е.А. М64 Информатика. Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. / Е.А. Мирончик, И.Д. Куклина, Л.Л.Босова. – М.:БИНОМ.Лаборатория знаний, 2018.-128 с.: ил.
2. Валов А.М. Алгоритмы и исполнители в учебном курсе информатике. НиПКиПРО, 2014г.
3. Николаева Т.В. Информатика 7 класс. Методическое пособие для учителя. Кострома, 2005.
4. Крылов С.С., Лещинер В.Р., Якушкин П.А. ЕГЭ-2009. Информатика. Универсальные материалы для подготовки учащихся / под ред. В.Р. Лещинера / ФИПИ. — М: Интеллект-центр, 2009.
5. Алгоритмы и исполнители К.Поляков, 1992-2008
6. Кушниренко А.Г. Леонов А.Г. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы Кумир.
7. Методика преподавания основ алгоритмизации на базе системы «КуМир». Лекции, АГ Кушниренко, АГ Леонов, Учебно-методическая газета «Информатика» №№ 17, 18, 20-24 за 2009 год, Издательский дом «Первое сентября»

СПИСОК ИНТЕРНЕТ–РЕСУРСОВ:

Кумир на сайте НИИСИ РАН (<https://piktomir.ru/method>)
<https://lbz.ru/metodist/authors/informatika/3/>
<http://kpolyakov.narod.ru/>
<https://www.niisi.ru/piktomir>
<http://scratch.aelit.net/category/scratch-games-lessons/>
<https://marketplace.obr.nd.ru>

Календарно-тематическое планирование МОДУЛЬ I

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	сентябрь		Вводный	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	Опрос
2.	сентябрь		Знакомство с компьютером	1	Устройства ввода информации: клавиатура, мышь	Тест
3.	октябрь			1	Знакомство с игровой системой программирования ПиктоМир. Базовый	Практика
4.	октябрь			1	Введение понятия алгоритм, программа, исполнитель алгоритма. Окно системы ПиктоМир (пиктограммы)	Опрос
5.	октябрь			1	Виды алгоритмов и программ. Алгоритмы вокруг нас. Главный алгоритм. Игра первая - изучаем команды Робота- Вертуна	Опрос
6.	октябрь			Знакомство с Роботом-Вертуном; подпрограммы.	1	Линейная программа. Выполни алгоритм. Игра первая - изучаем команды Робота - Вертуна
7.	октябрь		1		Использование инструмента: бездонная копилка	Практическая работа
8.	ноябрь		1		Введение понятия подпрограмма Игра вторая – изучаем повторители	Практическая работа
9.	ноябрь		1		Использование инструмента: волшебный кувшин	Практическая работа
10.	ноябрь		1		Использование линейных подпрограмм. Работаем на магнитных досках. Игра вторая – изучаем	Практическая работа

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
					повторители	
11.	Декабрь			1	Циклы (повторители) и подпрограммы. Раскрашивание клетчатых полей. Игра вторая – изучаем повторители	Практическая работа
12.	Декабрь Декабрь		Знакомство с Роботом-Двигуном и Тягуном.	2	Циклы и подпрограммы. Разрезание программы. Игра третья - буквы	Практическая работа
13.	Декабрь Декабрь			2	Игра четвёртая – квадраты (космодром)	Практическая работа
14.	Январь Январь			2	Условия в программах. Нарисуй путь Робота. Игра четвёртая – квадраты (космодром)	Практическая работа
15.	Январь Февраль			Знакомство с Роботом-Зажигун.	2	Условия в программах. Помоги Роботу найти ошибку в программе. Игра пятая - головоломки
16.	Февраль Февраль		2		Проект «Новая миссия Робота - Вертуна»	Практическая работа
17.	Февраль Март		2		Турнир «Лучший программист» Игра шестая – трудные задачи	Турнир
18.	Март		Выполнение заданий; творческое программирование.	1	Изучаем команды Робота Двигуна. Игра пятая	Опрос
19.	Март			1	Игра седьмая - тренировка	Игра
20.	Март			1	Тренировка с Реальным Роботом	Игра
21.	Апрель Апрель			2	Игра девять. Олимпиада	Игра
22.	Апрель			1	Игра тринадцатая.	Игра

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
					Повторители	
23.	Апрель		Знакомство с ПервоЛого.	1	Тренируем Ползуна	Практическая работа
24.	Апрель Май			2	Игра четырнадцатая. Подпрограммы	Игра
25.	Май Май			2	Игра пятнадцатая. Подпрограммы	Игра
				34		

Календарно-тематическое планирование МОДУЛЬ II

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь		Вводный	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	Опрос
2	Сентябрь			1	Конкурс «Путешествие в компьютерную страну»	Опрос
3-4	Октябрь Октябрь		Исполнитель Черепаха	2	Исполнитель Черепаха. Система команд исполнителя (СКИ). Алгоритм.	Практическая работа
5-6	Октябрь Октябрь			2	План для Черепахи	Практическая работа
7-8-	Октябрь Ноябрь			2	Масштаб	Практическая работа
9-10	Ноябрь Ноябрь			2	Правильные многоугольники	Практическая работа
11-12	Декабрь Декабрь			2	Рисуем узоры	Практическая работа
13-14	Декабрь Декабрь			2	Обобщение по теме «Исполнитель Черепаха»	Опрос
15-16	Декабрь Январь		Проектная работа.	2	Проектная работа.	Опрос
17-18	Январь Январь		Исполнитель Кузнечик	2	Исполнитель Кузнечик, Система команд исполнителя, среда исполнителя, система	Практическая работа

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
					отказов	
19-20	Февраль Февраль			2	Решение задач, требующих мало времени для достижения результата	Практическая работа
21-22	Февраль Февраль		Исполнитель Робот	2	Исполнитель Робот, Система команд исполнителя, среда исполнителя, система отказов	Опрос
23-24	Март Март			2	Вспомогательные алгоритмы	Практическая работа
25-26	Март Март			2	Метод последовательного уточнения	Практическая работа
27-28	Апрель Апрель			2	Ветвление	Практическая работа
29-30	Апрель Апрель			2	Цикл с предусловием	Практическая работа
31-34	Апрель Май Май Май		Проектная работа	4	Робот играет и работает	Практическая работа

Календарно-тематическое планирование Модуль III

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь		Вводный	1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	Опрос
2	Сентябрь		Компьютер и Интернет (3 часа)	1	Исполнители. Команды. Программы. Скретч - среда программирования, в которой программа собирается из блоков, как из кубиков Лего.	Опрос
3	Октябрь			1	Создание первой анимации по образцу. Выбор фона. Выбор спрайта.	Практическая работа

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
					Простая анимация движения спрайта	
4	Октябрь			1	Разработка сценарного плана простой анимации по собственному замыслу. Создание анимации по разработанному сценарному плану.	Практическая работа
5-6	Октябрь Октябрь		Знакомство с графическим редактором Скретч (2 часа)	2	Графический редактор — компьютерное приложение для создания и редактирования (изменения) изображений на экране компьютера.	Практическая работа
7	Октябрь		Создание мультимедийной открытки (4 часа)	1	Исследование возможностей изменения костюма.	Опрос
8-9	Ноябрь Ноябрь			2	Создание мультимедийной открытки по образцу.	Практическая работа
10	Ноябрь			1	Разработка сценарного плана мультимедийной открытки по собственному замыслу.	Практическая работа
11	Декабрь		Как думают и говорят спрайты (4 часа)	1	Команды «Говорить», «Сказать», «Думать» (группа ВНЕШНИЙ ВИД)	Практическая работа
12-13	Декабрь Декабрь			2	Проект «Гобо читает стихотворение».	Практическая работа
14	Декабрь			1	Команда «Спросить и ждать»	Практическая работа
15	Декабрь		Планирование последовательности действий (3	1	Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции. Следование.	Опрос

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
			часа)			
16	Январь			1	Команды «Идти», «Перейти на», «Плыть секунд к», «Повернуться к» (группа ДВИЖЕНИЕ).	Практическая работа
17	Январь			1	Команда «Ждать» (группа УПРАВЛЕНИЕ).	Практическая работа
18-19	Январь Февраль		Компьютерная игра — своими руками (4 часа)	2	Управление спрайтом с помощью клавиш (ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО).	Практическая работа
20-21	Февраль Февраль			2	Создание игры «Догонит ли кошка мышку?»	Практическая работа
22	Февраль		Интерактивный плакат (3 часа)	1	Команда «Когда спрайт нажат» (группа СОБЫТИЯ).	Практическая работа
23	Март			1	Управление перемещением спрайта нажатием клавиш	Практическая работа
24	Март			1	Создание интерактивного плаката «Красная площадь» по образцу.	Практическая работа
25-26	Март Март		Взаимодействие объектов (4 часа)	2	Команды «Передать», «Передать и ждать», «Когда я получу» (группа СОБЫТИЯ).	Практическая работа
27-28	Апрель Апрель			2	Команды «Если ... то», «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ).	Практическая работа
29	Апрель		Движение и рисование. Инструмент Перо (3 часа)	1	Линейные алгоритмы. Программа рисования для спрайта	Практическая работа
30	Апрель			1	Базовая программа рисования круга.	Практическая работа
31	Апрель			1	Бесконечный цикл.	Практическая работа

№ п/п	Месяц	Число	Наименование раздела программы	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
					Команда «Повторять всегда» (группа УПРАВЛЕНИЕ).	работа
32-33	Май Май		Проектная работа	2	Разработка проекта	
34	Май			1	Презентация проектов (1 час)	Защита проекта

Оценочные и диагностические материалы

Методика оценки личностных планируемых результатов.

Методика исследования ценностных ориентаций личности.

Методика «Рукавички» (Г.Л. Цукерман)

(предназначена для детей 1 – 2 класса)

Цель: выявление уровня сформированности действий по согласованию усилий в процессе организации и осуществления сотрудничества (кооперация).

Оцениваемые универсальные учебные действия: коммуникативные действия.

Возраст: 6,5—7 лет.

Метод оценивания: наблюдение за взаимодействием учащихся, работающих в классе парами, и анализ результата.

Описание задания: детям, сидящим парами, дают каждому по одному изображению рукавички и просят украсить их одинаково, т. е. так, чтобы они составили пару. Дети могут сами придумать узор, но сначала им надо договориться между собой, какой узор они будут рисовать. Каждая пара учеников получает изображение рукавичек в виде силуэта (на правую и левую руку) и одинаковые наборы цветных карандашей.

Критерии оценивания: —продуктивность совместной деятельности оценивается по степени сходства узоров на рукавичках; — умение детей прийти к общему решению, умение убеждать, аргументировать и т. д.; — взаимный контроль по ходу выполнения деятельности: замечают ли дети друг у друга отступления от первоначального замысла, как на них реагируют; — взаимопомощь по ходу рисования; — эмоциональное отношение к совместной деятельности: позитивное (работают с удовольствием и интересом), нейтральное (взаимодействуют друг с другом в силу необходимости) или отрицательное (игнорируют друг друга, ссорятся и др.).

Низкий уровень: в узорах явно преобладают различия или вообще нет сходства. Дети не пытаются договориться или не могут прийти к согласию, каждый настаивает на своем.

Средний уровень: сходство частичное — отдельные признаки (цвет или форма некоторых деталей) совпадают, но имеются и заметные различия.

Высокий уровень: рукавички украшены одинаковым или очень похожим узором. Дети активно обсуждают возможный вариант узора; приходят к согласию относительно способа раскрашивания рукавичек; сравнивают способы действия и координируют их, строя совместное действие; следят за реализацией принятого замысла.

МЕТОДИКА ДИАГНОСТИКИ УЧЕБНОЙ МОТИВАЦИИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ Н.В. ЕЛФИМОВОЙ «ЛЕСЕНКА ПОБУЖДЕНИЙ»

Инструкция. Давай построим лесенку, которая будет называться «Зачем я учусь». Перед тобой разложены 8 карточек, на которых написано, зачем школьники учатся в школе. Разложи их перед собой. Внимательно прочитай, что написано на каждой карточке.

Выбери карточку, где написано самое главное про то, зачем ты учишься. Это будет первая ступенька нашей лесенки. Из оставшихся семи карточек снова выбери ту, где написано самое главное про то, зачем ты учишься. Это будет вторая ступенька лесенки. Положи эту карточку ниже первой. Понятно, как строить лесенку? Продолжай строить ее самостоятельно.

Мы закончили лесенку «Зачем я учусь». Проверь, правильно ли ты ее составил. На первой ступеньке написано самое главное про то, зачем ты учишься. На ступеньке ниже — то, что ты считаешь менее главным, и т.д. На нижней ступеньке лесенки написано то, что ты не считаешь главным в твоей учебе в школе.

Лесенка побуждений

Здесь ученик в форме лесенки ранжирует 2 вида мотивов учения — социальные и познавательные.

Познавательные мотивы:

- 1) широкий познавательный — ориентация на овладение новыми знаниями;
- 2) процессуальный — ориентация на процесс учения;
- 3) результативный — ориентация на результат учения (оценку);
- 4) учебно–познавательный — ориентация на усвоение способа получения знаний.

Социальные мотивы:

- 1) широкий социальный мотив — стремление приобрести знания, чтобы быть полезным обществу;
- 2) «учительский мотив» — стремление заслужить похвалу и одобрение со стороны учителя;
- 3) «родительский мотив» — стремление заслужить похвалу и одобрение родителей;
- 4) «товарищеский мотив» — стремление заслужить уважение своих товарищей.

Ученикам предъявляются на отдельных карточках следующие 8 утверждений, соответствующих вышеуказанным 4 познавательным и 4 социальным мотивам:

Познавательные мотивы:

1. Я учусь для того, чтобы все знать.
2. Я учусь потому, что мне нравится процесс учения.
3. Я учусь для того, чтобы получать хорошие оценки.
4. Я учусь для того, чтобы научиться самому решать задачи.

Социальные мотивы:

1. Я учусь для того, чтобы быть полезным людям.
2. Я учусь для того, чтобы учитель был доволен моими успехами.
3. Я учусь для того, чтобы своими успехами радовать родителей.
4. Я учусь для того, чтобы за мои успехи меня уважали товарищи.

Результаты, полученные с помощью данной методики, свидетельствуют о соотношении социальных и познавательных мотивов учения школьника, которые определяются по тому, какие мотивы занимают первые четыре места в иерархии. В случае, если эти места занимают 2 социальных и 2 познавательных мотива, делается вывод об их гармоничном сочетании у школьника. Если эти места занимают 4 мотива одного типа, делается вывод о доминировании данного типа мотивов учения (например, социальных).

МЕТОДИКИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕНИЧЕСКОГО КОЛЛЕКТИВА

Лучше зажечь свечу, чем всю
жизнь проклинать темноту
Ф. Абрамов

«Все мы чем-то похожи» Δ Ш*

В ходе этой игры очень красиво проявляются как своеобразие каждого ребенка, так и черты, объединяющие его с другими. Каждого успокаивает мысль о том, что в чем-то он не одинок. Относительный недостаток времени обеспечивает некоторую поверхностность общения, что облегчает участие в игре стеснительным детям. Эта игра вовлекает детей в интенсивный процесс обмена информацией о себе. Покажите им, что вы искренне заинтересованы в этом, разместив в классе получившиеся в результате игры списки и возвращаясь время от времени к тому общему, что дети обнаружили у себя и других.

Материалы: бумага и карандаш каждому ребенку.

Инструкция: «Разбейтесь, пожалуйста, на четверки или пятерки. Пусть каждая группа сядет и составит список того, что объединяет ее членов. В этом списке можно написать, например: «У каждого из нас есть сестра или брат...»; «У каждого из нас есть мягкая игрушка...»; «Любимый цвет каждого из нас - синий...»; «У каждого из нас мама ходит на работу...»; «Мы все очень любим макароны...»; «Мы все не выносим, когда кто-нибудь ябедничает...»; «В каникулы мы все любим ездить на море...» и так далее. У вас есть 15 минут. Победит та команда, которая найдет и запишет наибольшее количество общих черт».

Анализ упражнения:

- Узнал ли ты что-нибудь интересное о ком-нибудь из других детей?
- Есть ли что-нибудь такое, что объединяет всех детей в классе?

- Есть ли что-нибудь такое, что отличает тебя от всех детей в классе?
- Как вы работали в своей команде?
- Нравится ли тебе быть похожим на других или ты предпочитаешь от всех отличаться?
- Какими должны быть твои друзья - похожими на тебя или совсем другими?

«Вот я какой!» (изучение интересов) Δ ◇

Эта игра превосходно подходит для *начала учебного года*. Дети могут представить себя небольшому кругу своих одноклассников, рассказать им о своих предпочтениях и интересах. Если дети пишут еще недостаточно бегло, то им стоит раздать предварительно размноженную анкету. Для детей постарше больше подходят открытые вопросы, позволяющие им давать развернутые и детальные ответы. В таком случае они могут сами сочинить вопросы, на которые им хотелось бы ответить. Например: «Какое событие твоей жизни в этом году затронуло тебя сильнее всего?», «Когда тебе нравится учиться?», «Каким должен быть другой человек, чтобы ты захотел стать его другом?», «С каким взрослым тебе интереснее и легче общаться?».

Материалы:

Каждому ребенку нужен экземпляр анкеты «Вот я какой!»

Инструкция:

Прочитайте, пожалуйста, анкету, которую я вам сейчас раздам. Затем допишите незавершенные предложения (10 мин.). После того как выполните эту работу, разбейтесь на четверки и прочитайте друг другу, что вы написали. Сравните свои ответы с ответами других детей.

Анкета «Вот я какой!»

1. Меня зовут
2. Мне лет
3. У меня глаза
4. У меня волосы
5. Улица, на которой я живу, называется
6. Моя любимая еда
7. Мой любимый цвет
8. Мое любимое животное
9. Моя любимая книга
10. Моя любимая телепередача
11. Самый прекрасный фильм, который я видел
12. Я люблю в себе
13. Моя любимая игра
14. Моего лучшего друга зовут
15. Страна, в которую я хотел бы съездить
16. Лучше всего я умею
17. Моих братьев и сестер зовут
18. Самая главная моя цель

Анализ упражнения:

- С кем из детей у тебя больше всего общего?
- Чьи ответы показались тебе самыми интересными?
- На какой вопрос тебе было труднее всего ответить?

«Размышляем о жизненном опыте» Δ

адаптированная методика, автор д.п.н. Н.Е. Щуркова

Цель: выявить нравственную воспитанность учащихся 3—4 классов.

Ход проведения. Для успешного проведения теста необходима абсолютная тишина, анонимность (возможно лишь указать половую принадлежность, поставив в углу листа букву «м» — мальчик, «д» — девочка).

Предварительно подготавливаются листы бумаги для более удобного подсчета результатов.

Номер вопроса	Буква ответа		
	а	б	в
1	*	*	*
2			
3			

Важно проследить за тем, чтобы во время тестирования атмосфера содействовала сосредоточенности, искренности, откровенности.

Вопросы теста должны быть прочитаны поочередно ровным монотонным голосом, чтобы интонационная насыщенность не влияла на выбор ответа.

Учащимся предлагается выбрать один из трех предложенных ответов и обозначить его в графе (а, б, в) знаком *.

1. На пути стоит одноклассник. Тебе надо пройти. Что ты делаешь?
 - а) обойду, не потревожив;
 - б) отодвину и пройду;
 - в) смотря какое будет настроение.
2. Ты заметил среди гостей невзрачную девочку (мальчика), которая (который) одиноко сидит в стороне. Что ты делаешь?
 - а) ничего, какое мое дело;
 - б) не знаю заранее, как сложатся обстоятельства;
 - в) подойду и непременно заговорю.
3. Ты опаздываешь в школу. Видишь, что кому-то стало плохо. Что ты делаешь?
 - а) тороплюсь в школу;
 - б) если кто-то бросится на помощь, я тоже пойду;
 - в) звоню по телефону 03, останавливаю прохожих...
4. Твои соседи переезжают на новую квартиру. Они старые. Как ты поступишь?
 - а) предложу свою помощь;
 - б) я не вмешиваюсь в чужую жизнь;
 - в) если попросят, я, конечно, помогу.

5. Ты узнал, что твой одноклассник несправедливо наказан. Как ты поступишь в этом случае?
- очень сержусь и ругаю обидчика последними словами;
 - ничего: жизнь вообще несправедлива;
 - вступаюсь за обиженного.
6. Ты дежурный. Подметая пол, ты нашел деньги. Что делаешь?
- они мои, раз я их нашел;
 - завтра спрошу, кто их потерял;
 - может быть, возьму себе.
7. Ты пишешь контрольную работу. На что ты рассчитываешь?
- на шпаргалки
 - на усталость учителя: авось, пропустит;
 - на свои знания.
8. Ты пришел на уборку школы и видишь, что все уже трудятся. Что ты предпримешь?
- поболтаюсь немного, потом видно будет;
 - ухожу немедленно домой, если не будут отмечать присутствующих;
 - присоединюсь к кому-нибудь, стану работать с ним.
9. Некий волшебник предлагает тебе устроить твою жизнь обеспеченной без необходимости учиться. Что ты ему ответишь?
- согласусь с благодарностью;
 - сначала узнаю, скольким он обеспечил таким образом существование;
 - отказываюсь решительно.
10. Тебя учитель просит выполнить общественное поручение. Выполнять его не хочется. Как ты поступишь?
- забываю про него, вспомню, когда потребуют отчет;
 - выполняю, конечно;
 - уваливаю, ищу причины, чтобы отказаться.
11. Ты был на экскурсии в замечательном, но малоизвестном музее. Сообщишь ли ты кому-нибудь об этом?
- да, непременно скажу и постараюсь сводить их в музей;
 - не знаю, как придется;
 - зачем говорить, пусть каждый решает, что ему надо.
12. Решается вопрос, кто бы мог выполнить полезную для твоего класса работу. Ты знаешь, что способен это сделать. Как ты поступишь?
- поднимаю руку и сообщаю о своем желании сделать работу;
 - сижу и жду, когда кто-то назовет мою фамилию;
 - я слишком дорожу своим личным временем, чтобы соглашаться.
13. Уроки закончились, ты собрался идти домой. И вот говорят: «Есть важное дело. Надо». Как ты поступишь?
- напомню о праве на отдых;
 - делаю, раз надо;
 - посмотрю, что скажут остальные.

14. С тобой разговаривают оскорбительным тоном. Как ты к этому относишься?
- а) отвечаю тем же
 - б) не замечаю, это не имеет значения для меня;
 - в) разрываю все отношения с этим человеком.
15. Ты узнал, что школу закрыли по каким-то причинам. Как ты реагируешь?
- а) бесконечно рад, гуляю, наслаждаюсь жизнью;
 - б) обеспокоен, думаю, как дальше учиться;
 - в) буду ждать новых сообщений.
16. Что ты чувствуешь, когда на твоих глазах хвалят кого-то из твоих одноклассников?
- а) ужасно завидую, мне неудобно;
 - б) я рад, потому что и у меня есть свои достоинства;
 - в) мне все равно.
17. Тебе подарили красивую необычной формы авторучку. На улице взрослые мальчишки требуют отдать подарок им. Что ты делаешь?
- а) отдаю – здоровье дороже;
 - б) постараюсь убежать, говорю, что ручки у меня нет;
 - в) подарков не отдаю, сражаюсь с ними.
18. Уезжая надолго из дома, как ты себя чувствуешь вдали?
- а) быстро начинаю скучать;
 - б) хорошо себя чувствую, лучше, чем дома;
 - в) не замечал.
19. Тебя просят послать книги в детский дом. Что ты делаешь?
- а) отбираю интересное и приношу;
 - б) ненужных книг у меня нет;
 - в) если все принесут, я тоже кое-что отберу.
20. Когда ты слышишь о подвиге человека, что чаще всего приходит тебе в голову?
- а) у этого человека был, конечно, свой личный интерес;
 - б) человеку просто повезло прославиться;
 - в) уважаю таких людей и не перестаю восхищаться ими.

Большое спасибо за ответы!

Обработка полученных данных. Количество выборов, сделанных школьниками в каждом случае, необходимо подсчитать и выразить в процентном отношении к общему числу учащихся.

Показателем, свидетельствующим о достаточной нравственной воспитанности учащихся, является количество выборов от 10 и более в следующих вариантах

Графа *а*. Сосчитать * на вопросы 1, 4, 11, 12, 18, 19.

Графа *б*. Сосчитать * на вопросы 6, 10, 13, 15, 16.

Графа *в*. Сосчитать * на вопросы 2, 3, 5, 7, 8, 9, 14, 17, 20.

Показателем, свидетельствующим о некоторой безнравственной ориентации, эгоистической позиции, является количество выборов от 10 и более в следующих вариантах:

Графа *а*. Сосчитать * на вопросы 2, 3, 6, 7, 9, 10, 13, 15, 16, 17, 20.

Графа б. Сосчитать * на вопросы 1, 4, 5, 8, 14, 18, 19.

Графа в. Сосчитать * на вопросы 11,12.

Показателем, свидетельствующим о несформированности нравственных отношений, неустойчивом, импульсивном поведении, является оставшееся количество выборов, где предпочтение явно не обнаруживается.

«Цветик-семицветик» Δ

автор И.М. Витковская

Цель: выявление направленности интересов младших школьников.

Ход проведения. На уроке труда каждым учеником изготавливается цветок со съёмными лепестками. Затем учитель предлагает записать на лепестках желания, исполнения которых детям больше всего хочется. Прежде чем записать желание на лепестке, надо поставить порядковый номер. Таким образом, каждый ребенок сформулирует семь желаний, которые будут им же проранжированы.

Обработка и интерпретация результатов. Анализ результатов удобно проводить, составив следующую таблицу.

Фамилия, имя	Желание			
	для себя	для родных и близких	для класса и школы	для всех людей
Антонова Аня	3	1, 2, 6	4, 5	7

Методика оценки метапредметных планируемых результатов.

Методика «Мотивы учебной деятельности». (5 - 6-е классы)

Цель: выявить мотивы учебной деятельности обучающихся.

Инструкция: педагог ставит перед учащимся задачу: «Внимательно прочитай анкету и подчеркни те пункты, которые соответствуют твоим стремлениям и желаниям». Анкета

1. Учусь потому, что на занятиях интересно.
2. Учусь потому, что заставляют родители.
3. Учусь потому, что хочу получать хорошие отметки.
4. Учусь для того, чтобы подготовиться к будущей профессии.
5. Учусь потому, что в наше время учатся все, «незнайкой» быть нельзя.
6. Учусь потому, что хочу завоевать авторитет у товарищей по учебе.
7. Учусь потому, что нравится узнавать новое.
8. Учусь потому, что нравится педагог.
9. Учусь потому, что хочу избежать плохих отметок и неприятностей.
10. Учусь потому, что хочу больше знать.
11. Учусь потому, что люблю мыслить, думать, соображать.
12. Учусь потому, что хочу быть лучшим учеником.

Обработка и анализ результатов:

1. Проведите классификацию мотивов; их можно разделить на следующие группы:

- а) широкие социальные мотивы - 4, 5;

- б) мотивация благополучия - 1, 11;
- в) мотивация престижа - 6, 12;
- г) мотивация содержания - 7, 10;
- д) мотивация прессом -2, 9;
- е) узкие социальные мотивы - 3, 8.

2. Выделите ведущие мотивы учебной деятельности школьника, проведите качественный анализ и установите соответствие критериям:

- а) богатство и разнообразие мотивов;
- б) социальная ценность мотивов;
- в) присутствие в структуре мотивации познавательных интересов.

Приложение 3

Критерии оценки Scratch-проекта

Работы оцениваются по следующим критериям:

- рисованный персонаж (5 баллов);
- наличие анимации объектов (3 балла);
- понятный и законченный сюжет истории (1-4 баллов);
- наличие титров (2 балла);
- сложность программирования (5 баллов).

Насыщенность элементами мультимедийности

Баллы суммируются за наличие каждого критерия

2 – созданы новые объекты. 1 – импортированы из библиотеки объектов;

1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта;

1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту);

1 – присутствует мультипликация.

Наличие скриптов (программ)

2 – присутствуют самостоятельно созданные скрипты;

1 – присутствуют готовые скрипты;

0 – отсутствуют скрипты.

Уровень проработанности

2 – задача решена полностью и подробно, с решением задачи, выполнением всех необходимых элементов;

- 1 – недостаточный уровень проработанности решения;
- 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное.

Красочность оформления

3 – красочный фон, отражающий работы (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора

2 – импортированный из библиотеки рисунков;

1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы;

0 – фон тусклый, не отражает содержание работы.

Качество оформления работы

3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы;

2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно;

1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно.