

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА  
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ»

ЦЦОД «ИТ-Куб» г. Магнитогорск – филиал ГБУ ДО ДЮТТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ  
ПРОГРАММА

«Программирование в визуальной среде Scratch Junior»

Направленность: техническая

Объем программы: 36 ч.

Возрастная категория обучающихся: 6 - 8 лет

Автор-составитель: Щукина Анастасия Николаевна,  
педагог дополнительного образования

Магнитогорск  
2022

## ОГЛАВЛЕНИЕ

Описание программы «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» .....	3
РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	5
1.1 Пояснительная записка.....	5
1.2 Цель и задачи программы .....	7
1.3 Календарный учебный график.....	8
1.4 Учебно-тематический план .....	8
1.5 Содержание образовательной программы.....	9
1.6 Планируемые результаты.....	14
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ .....	15
2.1 Условия реализации программы .....	15
2.2 Формы аттестации обучающихся.....	16
2.3 Оценочные и методические материалы.....	17
2.4 Список литературы .....	17
Приложение 1. Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде Scratch Junior».....	19
Приложение 2. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior».....	37
Приложение 3. Дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior».....	38
Приложение 4. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	39
Приложение 5. Лист наблюдения за выполнением проектной работы .....	41

## Описание программы «Программирование в визуальной среде Scratch Junior»

Название программы	Программирование в визуальной среде Scratch Junior
Возраст обучающихся	6-8 лет
Длительность программы (в часах)	36 часов
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю (2 часа)
Цель, задачи	<p>Цель программы – формирование у обучающихся 6-8 лет логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– познакомить с интерфейсом среды Scratch Junior;</li> <li>– сформировать навыки использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;</li> <li>– способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.</li> </ul> <p>Развивающие:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– сформировать базовые навыки работы с компьютером и планшетом;</li> <li>– развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;</li> <li>– сформировать представление о проектной деятельности.</li> </ul> <p>Воспитательные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;</li> <li>– воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.</li> </ul>
Краткое описание программы	<p>Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет техническую направленность. Scratch Junior — это упрощенная визуальная среда для изучения программирования детьми от 5 лет. Удобство среды заключается в отсутствии программного кода, алгоритмы собираются из блоков и напоминают Lego. Изучение Scratch Junior знакомит обучающихся с базовыми алгоритмическими конструкциями, развивает логическое и пространственное мышление, позволяет реализовать творческий потенциал детей через визуализацию собственных персонажей и вымышленных историй в встроенном графическом редакторе. Уровень освоения – базовый.</p>
Результаты освоения программы	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior: рабочее поле, добавление, редактирование и удаление персонажей, добавление, редактирование и удаление фонов, знание функциональных возможностей блоков среды;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– владеть навыками построения линейных алгоритмов с помощью блоков среды, понимать работу алгоритмической структуры «цикл» при решении образовательных задач;</li> <li>– владеть знаниями структуры линейных алгоритмов и циклов.</li> </ul> <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– владеть базовыми навыками работы с компьютером и планшетом: включение/выключение, запуск программы;</li> <li>– владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера персонажей и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора;</li> <li>– познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.</li> </ul> <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;</li> <li>– уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.</li> </ul>
<p>Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– стул обучающегося – 12 шт.;</li> <li>– стул педагога – 1 шт.;</li> <li>– стол обучающегося – 12 шт.;</li> <li>– стол педагога – 1 шт.;</li> <li>– персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;</li> <li>– персональный компьютер педагога – 1 шт.;</li> <li>– магнитно-маркерная доска – 1 шт.;</li> <li>– проектор – 1 шт.;</li> <li>– среда ScratchJr</li> </ul>
<p>Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей;</li> <li>– Всероссийский детский конкурс научно-исследовательских и творческих работ «Первые шаги в науке»</li> <li>– Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант»</li> </ul>
<p>Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)</p>	<p>Педагогические технологии:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– технология индивидуализации обучения – проведение учебно-воспитательной работы с группой, ориентируюсь на личностные особенности каждого обучающегося;</li> <li>– технология дифференцированного обучения – предполагает распределение обучающихся по группам на основании критериев (по типу мышления, уровню развития, темпераменту, уровню подготовки, интересам), что позволяет усваивать один и тот же материал в рамках одной программы на разных уровнях;</li> <li>– технология развивающего обучения – обучающийся выступает в роли самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающим миром.</li> </ul>

## РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых актов:

– Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;

– Федеральный закон «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» от 24.07.1998 № 124-ФЗ.

– Распоряжение Правительства РФ «Об утверждении плана мероприятия по реализации в 2021 – 2025 г.г. Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» от 12.11.2020 № 2945-р;

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по её реализации, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;

– Указ Президента Российской Федерации «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021 №143);

– Постановление Главного государственного санитарного врача РФ «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления молодежи» от 28.09.2020 №28;

– СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);

– Паспорт национального проекта «Образование», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16;

– Паспорт федерального проекта «Цифровая образовательная среда», приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018 №3;

– Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам от 30.11.2016;

– Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» от 09.11.2018 № 196;

– Приказ Министерства науки и высшего образования РФ «О показателях, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющих образовательную деятельность по дополнительным профессиональным программам» от 15.04.2019 г. № 31н;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;

– Закон Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 № 513-ЗО;

– Устав ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;

– Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

Общеобразовательная программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет **техническую** направленность, а уровень освоения программы является **базовым**.

**Актуальность программы:**

Scratch Junior - детский блочный язык программирования. Так как ScratchJr является учебным языком, «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» не преследует цель «научить программировать». Программа ориентирована на плавное погружение в логику программирования, изучения причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленных задач. ScratchJr позволит обучающимся уже в юном возрасте понять, нравится ли ему программирование и изучение информационных технологий в целом. Ранняя профориентация определяется запросом реального сектора экономики России на комплектование инженерами, программистами и другими техническими специалистами, имеющими качественную подготовку.

**Педагогическая целесообразность** программы «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» диктует применение технологий индивидуализации обучения, дифференцированного и развивающего обучения. Это обусловлено особенностями педагогических технологий.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения;
- поддержка способных и одаренных детей.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей обучающихся;
- вариативность учебного материала для сформированных групп;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие учеников.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не использовании памяти

и ранее полученных знаний

**Отличительной черта программы** является использование в процессе обучения следующих педагогических технологий:

- технология индивидуализации обучения – проведение учебно-воспитательной работы с группой, ориентируюсь на личностные особенности каждого обучающегося;
- технология дифференцированного обучения – предполагает распределение обучающихся по группам на основании критериев (по типу мышления, уровню интеллектуального развития, темпераменту, уровню подготовки, интересам), что позволяет усваивать один и тот же материал в рамках одной программы на разных уровнях;

– технология развивающего обучения – обучающийся выступает в роли самостоятельного субъекта, взаимодействующего с окружающим миром, важна постановка вопросов на занятиях и мотивация обучающихся.

**Адресат программы:** программа рассчитана для обучения детей в возрасте 6-8 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Наполняемость группы - 12 человек.

Форма обучения - очная.

Срок реализации программы – 36 часов.

Режим занятий – 1 занятие в неделю (2 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной и групповой работы. В конце каждого занятия выделяется время на коллективные игры (логические, развлекательные, развивающие) или просмотр мультфильма, связанного с информационными технологиями. В зависимости от специфики работы образовательной организации в рамках занятия возможна демонстрация оборудования, технологий, проектов (например, демонстрация робототехнических наборов и готовых роботов, непосредственное управление ими, чтобы показать возможности программирования при дальнейшем развитии в этой сфере, или технологий трехмерной печати, чтобы показать возможности развития графического дизайна, пространственного мышления и т.д.). Совокупность перечисленных факторов позволяет проводить нетривиальные занятия и снимает с обучающихся усталость от рутинной работы.

## **1.2 Цель и задачи программы**

Цель программы – формирование у обучающихся 6-8 лет логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования

Задачи:

- познакомить с интерфейсом среды Scratch Junior;
- сформировать навыки использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.
- сформировать базовые навыки работы с компьютером и планшетом;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- сформировать представление о проектной деятельности.
- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

### 1.3 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2022-2023	18	36	1 раз в неделю по 2 часа

### 1.4 Учебно-тематический план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
<b>1</b>	<b>Раздел 1. Знакомство со средой ScratchJr</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.	1	1	2	Опрос
1.2	Тема 1.2. Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс. Спрайты и блоки.	1	1	2	Самостоятельная работа
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Функциональные возможности среды ScratchJr</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>16</b>	
2.1	Тема 2.1. Звуковой редактор ScratchJr	1	1	2	Самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2 Изменение и создание спрайтов	1	1	2	Самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Координатная сетка. Изменение скорости спрайтов	1	1	2	Самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4. Промежуточная аттестация	0	2	2	Самостоятельная работа
2.5	Тема 2.5. Применение циклов в проекте. Имитация движения	1	1	2	Самостоятельная работа
2.6	Тема 2.6. Появление и исчезновение спрайтов	1	1	2	Самостоятельная работа
2.7	Тема 2.7. Изменение фона. Текстовые сообщения.	1	1	2	Самостоятельная работа
2.8	Тема 2.8. Передача и получение сообщений	1	1	2	Самостоятельная работа
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Знакомство с проектной деятельностью</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>16</b>	
3.1	Тема 3.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы	2	0	2	Дискуссия
3.2	Тема 3.2. Разработка сценария	0	2	2	Наблюдение
3.3	Тема 3.3. Визуализация объектов проекта	0	2	2	Наблюдение
3.4	Тема 3.4. Реализация проекта в среде ScratchJr	0	4	4	Наблюдение
3.5	Тема 3.5. Подготовка презентации и репетиция выступления	0	2	2	Наблюдение



3.6	Тема 3.6. Защита проекта на Фестивале детских проектов	0	2	2	Защита проекта
3.7	Тема 3.7. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2	0	2	Дискуссия
	<b>ИТОГО</b>	<b>13</b>	<b>23</b>	<b>36</b>	

### 1.5 Содержание образовательной программы

Тема	Содержание	Форма работы	Количество ак. часов	
			Теория	Практика
<b>Раздел 1. Знакомство со средой ScratchJr</b>			<b>2</b>	<b>2</b>
Тема 1.1. Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.	Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером и планшетом. Пробное включение/выключение компьютера и планшета. Игры на знакомство, сплочение коллектива.	Беседа, опрос, игра	1	1
Тема 1.2. Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс. Спрайты и блоки.	Изучение интерфейса программы ScratchJr на компьютере/планшете. Индивидуальное выполнение проекта «Прогулка по парку».	Лекция, практическая работа	1	1
<b>Раздел 2. Функциональные возможности среды ScratchJr</b>			<b>7</b>	<b>9</b>
Тема 2.1. Звуковой редактор ScratchJr.	Звуковые блоки. Добавление звуков для спрайтов. Индивидуальное выполнение проекта «В мире животных».	Лекция, практическая работа	1	1
Тема 2.2 Изменение и создание спрайтов.	Интерфейс встроенного графического редактора. Возможности изменения готовых персонажей и создание собственных. Индивидуальное выполнение проекта «Накорми меня!».	Лекция, практическая работа	1	1
Тема 2.3. Координатная сетка. Изменение скорости спрайтов.	Изучение способов перемещения спрайтов по координатной сетке с заданным шагом.	Лекция, практическая работа	1	1

	Индивидуальное выполнение проекта «Изучаем космос». Блоки управления. Скорость спрайтов. Изучение способов изменения скорости спрайтов. Индивидуальное выполнение проекта «Гонки».			
Тема 2.4. Промежуточная аттестация	Определение индивидуальной темы для каждого обучающегося, самостоятельная разработка и представление проекта.	Промежуточная аттестация	0	2
Тема 2.5. Применение циклов в проекте.	Временные блоки. Алгоритмическая конструкция – цикл. Зацикливание действий спрайтов. Использование циклов в проекте. Индивидуальное выполнение проекта «Аквариум». Конкурс на лучший аквариум «Подводный мир».	Лекция, практическая работа, конкурс	1	1
Тема 2.6. Появление и исчезновение спрайтов	Блоки управления. Изучение возможности применения блоков для исчезновения спрайтов. Индивидуальное выполнение проекта «Призрак». Конкурс на самое жуткое привидение.	Лекция, практическая работа, конкурс	1	1
Тема 2.7. Изменение фона. Текстовые сообщения.	Создание нескольких фонов в проекте. Изменение фона в анимации. Возможности фоновой анимации и оформление текстовых сообщений. Индивидуальное выполнение проекта «Времена года».	Лекция, практическая работа	1	1

Тема 2.8. Передача и получение сообщений	Переда и получение сообщений шести видов. Добавление задержки при выполнении команд спрайтами с помощью сообщений. Индивидуальное выполнение проекта «Поляна».	Лекция, практическая работа	1	1
<b>Раздел 3. Знакомство с проектной деятельностью</b>			<b>4</b>	<b>12</b>
Тема 3.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы	Знакомство обучающихся с мероприятием «Фестиваль детских проектов», объединение обучающихся в команды, беседа с каждой командой для определения темы будущего проекта	Беседа, игра	2	0
Тема 3.2. Разработка сценария	Работа внутри малых ранее образованных групп по разработке сценария будущего проекта (игра, анимация, мультфильм)	Беседа, практическая работа	0	2
Тема 3.3. Визуализация объектов проекта	Визуализация будущих фонов и персонажей	Практическая работа	0	2
Тема 3.4. Реализация проекта в среде ScratchJr	Перенос персонажей, фонов в среду ScratchJr, разработка программного кода	Практическая работа	0	4
Тема 3.5. Подготовка презентации и репетиция выступления	Разбор ранее подготовленных педагогом презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы	Беседа	0	2
Тема 3.6. Защита проекта на Фестивале детских проектов	Групповое выступление на конкурсе «Фестиваль детских проектов»	Итоговая аттестация	0	2
Тема 3.7. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов	Беседа	2	0

## Раздел 1. Знакомство со средой ScratchJr

Тема 1.1. Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.

**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером и планшетом.

**Практика:** Проверка изученного материала по технике безопасности в форме устного опроса. Пробное включение/выключение компьютера/планшета. Запуск программы ScratchJr. Игры на знакомство, сплочение коллектива.

Тема 1.2. Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс. Спрайты и блоки.

**Теория:** Изучение интерфейса программы ScratchJr на компьютере/планшете: включение, создание проекта, изменение имени проекта, добавление/удаление спрайта, добавление фона, блоки движения.

**Практика:** Индивидуальное выполнение проекта «Прогулка по парку». Размещение нескольких спрайтов, создание индивидуальной траектории движения для каждого спрайта.

## Раздел 2. Функциональные возможности среды ScratchJr

Тема 2.1. Звуковой редактор ScratchJr.

**Теория:** Звуковые блоки. Изучение способа добавления звуков для спрайтов. Музыка и диктофон.

**Практика:** Индивидуальное выполнение проекта «В мире животных». Размещение на поле спрайтов животных, добавление блоков движения, запись звуков для каждого спрайта. Демонстрация проектов.

Тема 2.2. Изменение и создание спрайтов.

**Теория:** Изучение возможностей графического редактора. Интерфейс встроенного графического редактора. Возможности изменения готовых персонажей и создание собственных. Блоки управления. Уменьшение и увеличение спрайтов. Исчезновение и появление спрайтов.

**Практика:** Изменение готовых спрайтов. Индивидуальное выполнение проекта «Накорми меня!». Размещение спрайтов животных на поле. Создание собственных спрайтов продуктов питания. Изменения размеров спрайтов и их исчезновение.

Тема 2.3. Координатная сетка. Изменение скорости спрайтов.

**Теория:** Изучение способов перемещения спрайтов по координатной сетке с заданным шагом. Блоки движения. Блоки времени. Уменьшение и увеличение скорости движения спрайтов.

**Практика:** Индивидуальное выполнение проекта «Изучаем космос». Использование блоков перемещения с использованием координатной сетки. Индивидуальное выполнение проекта «Гонки». Использование блоков перемещения и изменения скорости.

Тема 2.4. Промежуточная аттестация.

**Практика:** Определение индивидуальной темы для каждого обучающегося, самостоятельная разработка и представление проекта на основании изученного материала.

Тема 2.5. Применение циклов в проекте

**Теория:** Временные блоки. Блок «цикл». Алгоритмическая конструкция – цикл. Заикливание действий спрайтов.

**Практика:** Использование циклов в проекте. Индивидуальное выполнение проекта «Аквариум». Конкурс на лучший аквариум «Подводный мир».

Тема 2.6. Появление и исчезновение спрайтов

**Теория:** Блоки управления. Изучение возможности применения блоков для исчезновения спрайтов.

**Практика:** Индивидуальное выполнение проекта «Призрак». Конкурс на самое жуткое привидение.

Тема 2.7. Изменение фона. Текстовые сообщения.

**Теория:** Изменение готового фона или создание собственного фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в проекте. Изменение фона в анимации. Возможности фоновой анимации и оформление текстовых сообщений.

**Практика:** Добавление нескольких полей в проект. Смена фона. Передача сообщений на экране. Индивидуальное выполнение проекта «Времена года».

Тема 2.8. Передача и получение сообщений

**Теория:** Переда и получение сообщений. Добавление задержки при выполнении команд спрайтами с помощью сообщений.

**Практика:** Использование всех изученных материалов. Индивидуальное выполнение проекта «Поляна».

### **Раздел 3. Знакомство с проектной деятельностью**

Тема 3.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы

**Теория:** Знакомство обучающихся с мероприятием «Фестиваль детских проектов», объединение обучающихся в команды, беседа с каждой командой для определения темы будущего проекта

Тема 3.2. Разработка сценария

**Практика:** Работа внутри малых ранее образованных групп по разработке сценария будущего проекта (игра, анимация, мультфильм).

Тема 3.3. Визуализация объектов проекта

**Практика:** Визуализация будущих фонов и персонажей на бумаге.

Тема 3.4. Реализация проекта в среде ScratchJr

**Практика:** Перенос персонажей, фонов в среду ScratchJr, разработка программного скриптов.

Тема 3.5. Подготовка презентации и репетиция выступления

**Практика:** Разбор ранее подготовленных педагогом презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Тема 3.6. Защита проекта на Фестивале детских проектов

**Практика:** Групповое выступление на конкурсе «Фестиваль детских проектов».

Тема 3.7. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления

**Теория:** Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов

## 1.6 Планируемые результаты

### Предметные:

- ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior: рабочее поле, добавление, редактирование и удаление персонажей, добавление, редактирование и удаление фонов, знание функциональных возможностей блоков среды;
- владеть навыками построения линейных алгоритмов с помощью блоков среды, понимать работу алгоритмической структуры «цикл» при решении образовательных задач;
- владеть знаниями структуры линейных алгоритмов и циклов.

### Метапредметные:

- владеть базовыми навыками работы с компьютером и планшетом: включение/выключение, запуск программы;
- владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера персонажей и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора;
- познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового проекта.

### Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1 Условия реализации программы

#### Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

– Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. №41, для организаций, в которых реализуются дополнительные общеобразовательные программы;

– Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

– Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

– иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Среда ScratchJr	13

Среда ScratchJr находится в свободном для скачивания и установки доступе. Среда доступна для установки на Windows и Android. Это значит, что ScratchJr может быть установлен на компьютер/ноутбук с ОС Windows или на планшет/телефон с ОС Android.

#### Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» используются:

- учебно-методические пособия;
- конспекты лекций (Приложение 1);
- комплект практических работ (Приложение 2);
- презентации и карточки с блоками ScratchJr (Приложение 3);

- примеры программного кода;
- сборник игр (Приложение 4).

#### **Кадровое обеспечение:**

- требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;
- особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью;
- необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом;
- необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

## **2.2 Формы аттестации обучающихся**

Промежуточная аттестация проводится в форме представления индивидуальных проектов. Тема проекта определяется по интересам и предпочтениям каждого обучающегося и утверждается педагогом.

Итоговая аттестация проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует знания базовых навыков программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Тему итоговой работы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

<b>Набранные баллы</b>	<b>Уровень освоения</b>
0-49	Низкий
50-79	Средний
80-100	Высокий

#### **Описание уровней освоения:**

- «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.
- «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.
- «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.



## 2.3 Оценочные и методические материалы

### Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: опрос, дискуссия, самостоятельная работа, наблюдение. Опрос и дискуссия позволяют своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся, при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками в среде Scratch Junior. Наблюдение позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога (приложение 5), здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения индивидуального проекта по изученному материалу.

Итоговая аттестация проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует навыки программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы.

### Методические материалы:

- конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде Scratch Junior» (приложение 1);
- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior» (приложение 2);
- дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior» (приложение 3);
- сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 4);
- лист наблюдения за выполнением проектной работы (приложение 5).

## 2.4 Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Босова, Л.Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников: учебное пособие / Л.Л. Босова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва: МПГУ, 2019. - 179 с.
2. Босова, Л.Л.. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2020. - 295 с.
3. Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;
4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «IT-куб». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. – Москва, 2021.
5. Тихомирова, О.В.. Проектная и исследовательская деятельность дошкольников и младших школьников: учебное пособие / О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Я. С. Соловьев;

Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области "Институт развития образования". - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017. - 221 с.

6. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки / Хухлаева О.В.. — Москва : Генезис, 2020. — 176 с.

Список литературы для учащихся и родителей:

1. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. – Спб.: БХВ-Петербург, 2020. – 97с.

2. Инструкция по установке ScratchJr на ПК/ноутбук или планшет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: [https://hwschool.online/scratchjr\\_inst?ysclid=15tgtw6iwp520368252](https://hwschool.online/scratchjr_inst?ysclid=15tgtw6iwp520368252)

3. Официальный сайт Scratch Junior. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://www.scratchjr.org/>

4. Программирование для детей на Scratch Junior — бесплатные видеоуроки для детей от 6 лет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://tproger.ru/articles/programmirovanie-dlja-detej-na-scratch-junior-besplatnye-videouroki-dlja-detej-ot-6-let/?ysclid=15hmfe1044515301290>

**Краткие конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе «Визуальное программирование в среде Scratch Junior»**

**Конспект занятия по теме 1.1.**

**Тема занятия:** Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с техникой безопасности при работе за персональным компьютером и планшетом, способствовать образованию коллектива в группе.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с правилами техники безопасности в компьютерном классе; познакомить обучающихся с базовыми навыками работы за компьютером и планшетом (включение/выключение, запуск программы).

*развивающие:* развитие коммуникативных навыков;

*воспитательные:* убедить обучающихся в необходимости бережного отношения к технике и информации; формировать дисциплинированность.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* знать технику безопасности при работе в компьютерном классе; владеть базовыми навыками работы за компьютером и планшетом (включение/выключение, запуск программы).

*развивающие:* уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

*воспитательные:* понимать необходимость бережного обращения с оборудованием; сформировать дисциплину при работе на занятии.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.


4. Игры на знакомство и сплочение.
5. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Чем отличается компьютерный класс и наш Центр от других кабинетов, например, в вашей школе?</p> <p>– Что нужно знать, чтобы обезопасить себя и своих товарищей при работе в компьютерном классе?</p> <p>– Совершенно верно!</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Здесь находится много техники: компьютеры, ноутбуки и т.д.</p> <p>– Технику безопасности!</p>

**2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.**

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, для сопоставления жизненного опыта учеников с темой занятия.

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Какие правила техники безопасности в компьютерном классе Вы уже знаете?</p> <p>– Отлично, а теперь давайте проверим, все ли правила Вы знаете</p>	<p>– Например, не совать пальцы в розетку</p>

**3. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: знакомит обучающихся с правилами техники безопасности, показывая презентацию (слайд 2-7) и проводит устный порос на усвоение знаний (слайд 8-12). Знакомит обучающихся с организацией рабочего места, показывает как включить и выключить компьютер, как установить программу на операционную систему Android (слайд 13-17). [Презентация ScratchJr Тема 1.1.](#)

Деятельность обучающихся: слушают, читают правила с экрана, задают уточняющие вопросы.

#### **4. Игры на знакомство и сплочение**

Деятельность педагога: организует деятельность обучающихся в игровой форме для индивидуального знакомства с каждым и работы в коллективе в целом.

Деятельность обучающихся: активно участвуют в игровой деятельности.

#### **5. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### **Конспект занятия по теме 1.2.**

**Тема занятия:** Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс. Спрайты и блоки.

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с интерфейсом и функциональными элементами среды ScratchJr.

#### **Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить обучающихся с интерфейсом среды ScratchJr; рассмотреть функциональные возможности среды ScratchJr: создание проекта, изменение названия проекта, добавление фона, добавление/удаление спрайтов, категории блоков, скрипты; познакомить обучающихся с конструкцией «линейного алгоритма».

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

#### **Планируемые результаты:**

*образовательные:* ориентироваться в интерфейсе среды ScratchJr; знать функциональные возможности среды ScratchJr: уметь создавать проект, менять его название, добавлять фон, добавлять/удалять спрайты, знать категории блоков, создавать скрипты; знать конструкцию построения «линейного алгоритма».

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов;

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

#### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

### План занятия:


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

### Ход занятия:

#### 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Кто-нибудь из Вас уже работал в среде ScratchJr?</p> <p>– А вообще Вы ранее занимались программированием, робототехникой, информатикой?</p> <p>– Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся с тем, что такое «ScratchJr», для чего он нужен и какие возможности он нам дает.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да/нет</p> <p>– Да/нет</p>

#### 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация ScratchJr Тема 1.2](#) (слайд 2-6, 9-11), параллельно показывает пошаговое создание проекта, фона, спрайтов и скриптов в среде ScratchJr. Актуализирует знания обучающихся о «линейных алгоритмах» на основании жизненного опыта (слайд 7-8).

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

#### 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Прогулка по парку»

#### 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## **Конспект занятия по теме 2.1.**

**Тема занятия:** Звуковой редактор ScratchJr

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с возможностями встроенного звукового редактора среды ScratchJr

**Задачи занятия:**

*образовательные:* изучить интерфейс звукового редактора среды ScratchJr; изучить способ записи собственных звуков для озвучивания спрайтов; изучить звуковые блоки для построения скриптов;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* ориентироваться в интерфейсе звукового редактора среды ScratchJr; владеть навыком озвучивания спрайтов с помощью звукового редактора среды ScratchJr; использовать звуковые блоки для создания скриптов;

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через подбор подходящего звукового сопровождения собственных проектов;

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**

1. Повторение изученного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

## Ход занятия:

### 1. Повторение изученного материала


Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, проводит устный опрос на проверку усвоения темы предыдущего занятия [Презентация\\_ScratchJr\\_Тема 1.3.](#) (слайд 2)

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы

### 2. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: Озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: Задают вопросы по теме.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Вы уже пробовали записывать собственные звуки в среде ScratchJr?</p>  <p>«Звуковой редактор ScratchJr» Программирование в визуальной среде Scratch Junior Щукина Анастасия Николаевна</p> <p>ScratchJr</p> <p>ОБРАЗОВАНИЕ КАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ РОССИИ</p> <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да/нет</p>

### 3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию (слайд 3-10), параллельно показывает использование звукового редактора для записи звуков и их использование в скриптах среды ScratchJr. А

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

### 4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (11-12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «В мире животных».

### 5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.



## Конспект занятия по теме 2.2.

**Тема занятия:** Изменение и создание спрайтов

**Цель занятия:** познакомить обучающихся с возможностями графического редактора и блоков управления для изменения и создания персонажей среды ScratchJr

**Задачи занятия:**

*образовательные:* изучить интерфейс графического редактора среды ScratchJr; изучить способ создания собственного персонажа с помощью графического редактора; изучить способы изменения готовых персонажей с помощью графического редактора; изучить блоки уменьшения/увеличения для изменения размера персонажей;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды ScratchJr; владеть навыком создания собственных спрайтов с помощью графического редактора среды ScratchJr; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать блоки уменьшения/увеличения для изменения размера спрайтов;

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:**

## 1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– Вы уже пробовали изменять персонажей? – Сегодня мы изучим все возможности графического редактора и создадим свои первые собственные спрайты.</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Да/нет</p>

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация ScratchJr Тема 2.2](#) (слайд 2-7), параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения спрайтов, а также использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 8).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Накорми меня».

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

### Конспект занятия по теме 2.3.

**Тема занятия:** Координатная сетка. Изменение скорости спрайта.

**Цель занятия:** изучить применение координатной сетки для расчета положения спрайта на рабочем поле, а также использование блоков при построении скриптов.

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить с понятием «координатная сетка» и ее применением для определения положения спрайта на рабочем поле; изучить блоки скорости для изменения скорости движений спрайтов;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* уметь применять координатную сетку для определения положения персонажа на рабочем поле; использовать блоки скорости для изменения скорости спрайтов;

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:****1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Что такое координаты?</li> <li>– Координаты – это точка или клетка, которая обозначает место положения вашего персонажа на рабочем поле</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Затрудняются ответить.</li> <li>– Например, в навигаторе</li> </ul>

<p>– Какие примеры координат из жизни вы можете привести, где их используют?</p> <p>– Отлично, сегодня мы узнаем, как используются координат в ScratchJr</p>  <p>(слайд 1)</p>	
---	--

## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация ScratchJr Тема 2.3](#) (слайд 2-14), параллельно показывает применение блоков скорости для изменения скорости спрайтов, а также использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

## 3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 10, 15).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практические работы «Изучаем космос», «Гонки».

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 2.5.

**Тема занятия:** Применение циклов в проекте

**Цель занятия:** изучить алгоритмическую конструкцию «цикл» и его использование в скриптах среды ScratchJr

**Задачи занятия:**

*образовательные:* познакомить с понятием «цикл»; изучить блок «цикл» и его применение в скриптах; изучить способы создания непрерывного движения;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* понимать и уметь применять на практике алгоритмическую конструкцию «цикл»; уметь использовать блок «цикл» в скриптах; уметь создавать непрерывное движение с помощью блоков ScratchJr.

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**

1. Повторение изученного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Публичная защита выполненного проекта.
6. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Повторение изученного материала.**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, проводит устный опрос на проверку усвоения темы предыдущего занятия (слайд 2-4)


Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы

**2. Конкретизация темы занятия.**

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы когда-нибудь слышали понятие «цикл»?	– Да/нет

<p>– Как работает цикл? – Верно, сегодня мы познакомимся, как работают «циклы» и какие блоки за это отвечают</p>  <p>(слайд 1)</p>	<p>– Повторяет одно и то же действие</p>
---	--

### 3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация\\_ScratchJr\\_Тема\\_2.4](#) (слайд 5-8), параллельно показывает применение блока «цикл» для создания непрерывного движения спрайтов.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

### 4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Аквариум».

### 5. Публичная защита выполненного проекта

Деятельность педагога: объявляет начала конкурса «Подводный мир» на лучший аквариум, разработанный в среде ScratchJr. Озвучивает критерии отбора победителя: уникальность фона и персонажей, разнообразие использованных блоков, эстетическая целостность картины. По итогам общего голосования отбирается победитель.

Деятельность обучающихся: Готовят выступление и демонстрируют свой проект одноклассникам.

### 6. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 2.6.

**Тема занятия:** Появление и исчезновение спрайтов

**Цель занятия:** использование блоков для исчезновения и появления спрайтов

**Задачи занятия:**

*образовательные:* использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr;  
*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;  
*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* уметь использовать блоки исчезновения и появления в скриптах;  
*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;  
*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Повторение изученного.
3. Публичная защита выполненного проекта.
4. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия.**

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Мы ранее уже знакомились с этими блоками, сегодня мы подробнее изучим, а для чего эти блоки могут применяться. И как их лучше применять вместе с другими блоками.	



## 2. Повторение изученного.

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы  
[Презентация ScratchJr Тема 2.6](#) (слайд 2)

Деятельность обучающихся: выполняют практическую работу «Призрак»

## 3. Публичная защита выполненного проекта

Деятельность педагога: объявляет начала конкурса на самое жуткое приведение в среде ScratchJr. Озвучивает критерии отбора победителя: уникальность фона и персонажей, разнообразие использованных блоков, эстетическая целостность картины. По итогам общего голосования отбирается победитель.

Деятельность обучающихся: Готовят выступление и демонстрируют свой проект одноклассникам.

## 4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 2.7.

**Тема занятия:** Изменение фона. Текстовые сообщения.

**Цель занятия:** изучить возможности создания автоматического перехода между фонами и использование текстовых сообщений

### Задачи занятия:

*образовательные:* научиться добавлять несколько фонов в проект; научиться использовать блоки для автоматического перехода между фонами; научиться использовать и редактировать текстовые сообщения;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**



*образовательные:* уметь создавать несколько фоно в одном проекте; уметь создавать непрерывный переход между фонами с помощью блоков среды ScratchJr; уметь использовать и редактировать текстовые сообщения;

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства;

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

### **Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

### **План занятия:**

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Рефлексия.

### **Ход занятия:**

#### **1. Конкретизация темы занятия.**

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали добавлять разные фоны в проект?	– Да/нет
– У всех получилось?	– Да/нет
– Вы нашли, какой блок отвечает за смену фона в проекте?	– Да/нет
– Для тех, кто еще не знаком с такими блоками- мы сегодня изучим новый блок, а кроме того познакомимся с текстовыми сообщениями.	



## 2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация ScratchJr Тема 2.7](#) (слайд 2-6), параллельно показывает применение блока перехода на другой фон и текстовых сообщений в проекте.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr. Выполняют практическую работу «Времена года».

## 3. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

## Конспект занятия по теме 2.8.

**Тема занятия:** Передача и получение сообщений

**Цель занятия:** изучить блоки передачи и получения сообщений для составления последовательности действий персонажей

**Задачи занятия:**

*образовательные:* изучить блоки отправки и получения сообщений; научиться выстраивать алгоритм действий персонажей для создания единой истории;

*развивающие:* способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

*воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

**Тип занятия:** усвоение новых знаний.

**Планируемые результаты:**

*образовательные:* уметь использовать блоки отправки и получения сообщений; уметь выстраивать порядок действий персонажей для единой истории;

*развивающие:* развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

*воспитательные:* уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

**Оборудование:**

- стул обучающегося – 12 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 12 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 12 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

**План занятия:**


1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Рефлексия.

**Ход занятия:**

**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
<p>– У нас часто возникает проблема, когда персонажи одновременно начинают движение или разговор. Как вы боретесь с этой проблемой?</p> <p>– Хорошо, а какое ограничение у таймера?</p> <p>– Верно! А если нужно больше времени, что делать?</p> <p>– Хорошо, а Вы всегда можете точно рассчитать количество секунд, которое нужно для следующего действия?</p> <p>– Сегодня мы научимся упрощать процесс «ожидания» действий персонажа.</p> 	<p>– С помощью таймера.</p> <p>– 99 секунд</p> <p>– Затрудняются ответить</p> <p>– Нет</p>

## **2. Изучение новых знаний и способов деятельности.**

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию [Презентация ScratchJr Тема 2.8](#) (слайд 2-4), параллельно показывает применение блоков отправки и получения сообщений.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr. Выполняют практическую работу «Поляна»

## **3. Рефлексия**

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior»**

1. Практическая работа «Прогулка по парку»: Размещение нескольких спрайтов, создание индивидуальной траектории движения для каждого спрайта.
2. Практическая работа «В мире животных»: Размещение на поле спрайтов животных, добавление блоков движения, запись звуков для каждого спрайта.
3. Практическая работа «Накорми меня!»: Размещение спрайтов животных на поле. Создание собственных спрайтов продуктов питания. Изменения размеров спрайтов и их исчезновение.
4. Практическая работа «Изучаем космос»: Использование блоков перемещения с использованием координатной сетки.
5. Практическая работа «Гонки»: Использование блоков перемещения и изменения скорости.
6. Практическая работа «Аквариум»: использование циклов в проекте.
7. Практическая работа «Призрак»: применение блоков управления для исчезновения и появления спрайтов.
8. Практическая работа «Времена года»: Изменение готового фона или создание собственного фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в проекте. Изменение фона в анимации. Возможности фоновой анимации и оформление текстовых сообщений.
9. Практическая работа «Поляна»: Добавление задержки при выполнении команд спрайтами с помощью сообщений.

Приложение 3  
к дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программе  
«Визуальное программирование  
в среде Scratch Junior»

**Дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программе «Визуальное программирование в среде «Scratch Junior»**

Презентации по каждой теме: <https://disk.yandex.ru/d/Xt1re-SnUECPfw>

Карточки с блоками из среды Scratch Junior: [https://disk.yandex.ru/i/\\_gKtrjPb0IS7nA](https://disk.yandex.ru/i/_gKtrjPb0IS7nA)

## **Сборник игр на командообразование и сплочение**

### **Тонущий корабль**

Классическая бизнес-игра на развитие навыков решать проблемы и умение адаптироваться.

Что нужно: веревка или клейкая лента, чтобы обозначить участок на полу.

Правила и ход игры. На полу обозначаем пределы «корабля», команда размещается внутри. Но это место постоянно сокращается, заставляя команду находить способы «удержаться» на судне, не «упасть за борт» и спасти друг друга. Команда должна продержаться 15 минут.

### **Самая высокая башня**

Эта игра развивает лидерские способности, учит оперативно принимать решения, сообща решать задачи. Играют две команды.

Что нужно: по 20 штук сырых спагетти для каждой команды, по упаковке клейкой ленты и метру веревки, а также по одной штуке зефира.

Правила и ход игры. Необходимо построить самую высокую башню с помощью выданного материала. Сооружение должно стоять самостоятельно, а зефир должен стать куполом башни. Побеждает команда, которая первой построит самую высокую башню.

### **Минное поле**

Игра учит справляться с нестандартными обстоятельствами и развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза; пустой коридор, любые предметы.

Правила и ход игры. Играет несколько команд. Предметы разбрасывают по коридору – это мины. Нужно пройти так, чтобы не задеть ни одного предмета. Участники делятся на пары. Один в паре – слепой, второй должен провести его, чтобы не затронуть «мину». Идет одновременно несколько команд, к напарнику прикасаться нельзя. «Слепой» учится внимательно слушать только своего напарника, доверять ему. Он должен суметь выполнить инструкции проводника, а проводник должен уберечь «слепого» коллегу.

### **Слепой строй**

Еще одна игра с закрытыми глазами, но теперь еще и без возможности говорить. Учит находить решения в условиях ограниченных ресурсов, развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза.

Правила и ход игры. Все участники знают свой номер (возраст, дату рождения). Задача – выстроиться по указанному параметру, не видя друг друга и не переговариваясь. Участники должны совершенствовать свои навыки передавать друг другу информацию и достигать цели, не используя зрение и голос. Можно поставить задачу выстроиться по номерам, которые ведущий шепнул каждому на ухо, по росту, по дате рождения, по возрасту и т.д.

### **Узлы**

Время: 10-15 минут. Проведение: Участники становятся в тесный круг, протягивают руки к середине. По команде тренера закрывают глаза и делают шаги вперед до тех пор, пока не почувствуют чужую ладонь, за которую необходимо будет взяться. Тренер следит за тем, чтобы руки соединялись не с соседними участниками. Участники открывают глаза и пытаются

распутаться, не разжимая при этом рук. Во время распутывания часто возникает мнение о невозможности решения поставленной задачи. В этом случае тренер должен спокойно сказать, что эта задача всегда решаемая.

### **Машина**

**Проведение:** Ведущий говорит: Сейчас мы начнем строить машину. Загадайте, какую часть машины изображать каждый из вас, и в полной тишине, по одному, подходите и начинайте эту часть показывать. Можно издавать нужные звуки. Ведущий первым показывает (лучше – руль), и к нему подходят участники группы. Когда машина собрана, можно поблагодарить всех и узнать, какую часть изображал каждый участник. Подобную игру можно провести, используя образ животного (создать образ зверя – символа группы).

### **Комплимент**

**Цели:**

- Сокращение дистанции общения между участниками.
- Научиться говорить и принимать комплименты.
- Развить внимательность на эмоции собеседника.

**Время:** 10-15 минут.

**Краткое описание:** Обсудить в группе, какого значение комплиментов в жизни каждого человека. Участники встают в круг, рассчитываются на «первый», «второй». «Вторые» номера встают напротив правых «первых» номеров. Если общее количество участников нечетное число, то тренер включается в упражнение — берет себе того человека, кому не хватило пары. **Задание:** «первые» номера говорят комплименты «вторым», начиная с фразы: «Ты мне нравишься потому, что...», на что «вторые» номера отвечают «Спасибо, а я еще ...».

На это задание отводится 2 минуты. По истечении времени «вторые» номера говорят комплименты по той же схеме, на что «первые» номера отвечают.



**Лист наблюдения за выполнением проектной работы**

**Тема 3.2. Разработка сценария**

**Группа** \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Умение формулировать свои мысли	Наличие конечного результата

**Педагог дополнительного образования**

\_\_\_\_\_

ФИО

\_\_\_\_\_

Подпись

**Лист наблюдения за выполнением проектной работы**

**Тема 3.3. Визуализация объектов проекта**

**Группа** \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Наличие выраженных творческих способностей	Наличие конечного результата

**Педагог дополнительного образования**

\_\_\_\_\_

ФИО

\_\_\_\_\_

Подпись

## Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 3.4. Реализация проекта в среде Scratch Junior

Группа \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Scratch Junior	Владение навыками работы в графическом редакторе Scratch Junior	Владения навыками составления базовых алгоритмических конструкций из блоков Scratch Junior	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

\_\_\_\_\_

ФИО

\_\_\_\_\_

Подпись

## Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 3.5. Подготовка презентации и репетиция выступления

Группа \_\_\_\_\_

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Навыки устного выступления	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

\_\_\_\_\_  
ФИО

\_\_\_\_\_  
Подпись