

Управление образования Администрации Артинского муниципального округа
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Артинская средняя общеобразовательная школа № 6
имени Героя Советского Союза Виктора Алексеевича Шутова»

ПРИНЯТО: на заседании педагогического совета МАОУ «АСОШ № 6 им. Героя Советского Союза В.А. Шутова» Протокол № 13 от 25.06.2026 года	УТВЕРЖДЕНО: Приказ № 216-од от 26.06.2026 г. Директор МАОУ «АСОШ № 6 им. Героя Советского Союза В.А. Шутова» О.А. Голых
---	---

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Кибермалыши. Программируем,
учимся и играем»**

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 3 класс (9 - 10 лет)

Автор-разработчик:
Чебыкина Наталья Ивановна,
педагог дополнительного образования

п. Арти
2026 г.

Управление образования Администрации Артинского муниципального округа
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Артинская средняя общеобразовательная школа № 6
имени Героя Советского Союза Виктора Алексеевича Шутова»

ПРИНЯТО: на заседании педагогического совета МАОУ «АСОШ № 6 им. Героя Советского Союза В.А. Шутова» Протокол № 13 от 25.06.2026 года	УТВЕРЖДЕНО: Приказ № 216-од от 26.06.2026 г. Директор МАОУ «АСОШ № 6 им. Героя Советского Союза В.А. Шутова» _____ О.А. Голых
---	---

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Кибермалыши. Программируем,
учимся и играем»**

Срок реализации программы: 1 год
Возраст обучающихся: 3 класс (9 - 10 лет)

Автор-разработчик:
Чебыкина Наталья Ивановна,
педагог дополнительного образования

п. Арти
2026 г.

Пояснительная записка

Нормативно – правовое обоснование

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «о внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации».
3. Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998 № 124-ФЗ «об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 378-р.
5. Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 г. № 474 «о национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».
7. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи (далее – СанПиН).
8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм».
9. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее – Порядок).
12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
13. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»

14. Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)).

15. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «о методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ».

16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»).

17. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий».

18. Приказ Министерства образования и молодёжной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года».

19. Приказ Министерства образования и молодёжной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

20. Устав МАОУ «Артинская СОШ № 6 имени героя Советского Союза В.А. Шутова», утверждён Приказом Управления образования Администрации Артинского муниципального округа от 19.12.2024 г. № 301-од.

Направленность программы: техническая направленность.

Актуальность программы состоит в том, что сегодня IT-инструменты проникают во все сферы: от работы и общения до творчества и обучения. Поэтому важно, чтобы ребёнок уже в школе научился понимать, как устроены программы, и уметь применять их для решения задач. Занятия как раз дают эту базу: навыки работы в текстовом редакторе (оформлять проекты, писать сочинения), в программе для презентаций (защищать доклады, делиться идеями) и основы программирования (автоматизировать рутину, создавать простые игры или анимации) становятся реальным преимуществом в учёбе и будущей профессии.

Такие занятия помогают рано выявить у ребёнка склонность к техническим дисциплинам. Через увлекательные задачи у школьника появляется живой интерес к IT-сфере.

Комбинация блоков (программирование + презентации + текст) позволяет охватить разные виды деятельности. Это не даёт заскучать, помогает увидеть связь между разными инструментами и понять, как они дополняют друг друга в одном проекте.

Адресат общеразвивающей программы.

Программа ориентирована на детей младшего школьного возраста. Младший школьный возраст является возрастом относительно спокойного и равномерного развития, во время которого происходит функциональное совершенствование мозга (А.Н. Леонтьев, Л.С. Выготский, Д.Б. Эльконин и др.).

Особенности психических функций: внимание непроизвольно, недостаточно устойчиво, ограничено по объёму; память имеет преимущественно наглядно – образный и познавательный характер, безошибочно запоминается материал интересный, конкретный, яркий - то, что вызывает их эмоциональный отклик и отвечает их интересам; развита способность к рассуждению, умозаключениям, анализу предметов и явлений, не

прибегая к практическим действиям, что свидетельствует о развитии словесно-логического мышления абстрактного и обобщенного характера; воображение может быть воссоздающим (создание образа предмета по его описанию) и творческим (создание новых образов, требующих отбора материала в соответствии с замыслом, наиболее яркий всплеск творческих способностей отмечается к возрасту 10 лет); в области восприятия происходит переход от произвольного восприятия к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемуся определенной задаче.

Ведущая деятельность: учебно-познавательная деятельность (сочетание учебной деятельности и межличностного общения), при этом дети не теряют интереса к игре, успешность решения поставленных целей достигается скорее, если многообразие деятельности пересекается между собой.

Младшие школьники очень активны, инициативны, эмоциональны, склонны к подражанию, очень легко поддаются влиянию окружающей среды, стараются объединиться в микро группы: мальчики — девочки, начинают выстраивать взаимоотношения со взрослыми.

Режим организации занятий:

Группа детей занимается 1 раз в неделю, занятия продолжительностью 40 минут.

Объем общеразвивающей программы:

На реализацию программы в год отводится 34 часов.

Срок освоения программы: 1 год

Формы обучения:

1. Демонстрационная (работу на ПК выполняет педагог, а обучающиеся воспроизводят действия на рабочих местах).
2. Фронтальная (синхронная работа обучающихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога).
3. Практическая (выполнение практической работы на компьютере в пределах части занятия, одного или нескольких занятий с сопутствующей помощью со стороны педагога).
4. Работа консультантов (обучающийся контролирует работу всей группы).

Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных игровых технологий на развитие внимания, мышления, памяти.

Так как программа ориентирована на большой объем практических работ с использованием ПК, занятия включают здоровые берегающие технологии с целью формирования навыков и здоровых привычек при работе на ПК: правильная осанка; комплекс упражнений для снятия напряжения глаз, позвоночника.

Виды занятий: беседы, практические занятия, просмотр презентаций, тематических видеороликов, защита творческих проектов.

Формы подведения результатов: защита творческих проектов.

Цель: сформировать у обучающихся базовые цифровые компетенции и алгоритмическое мышление через освоение инструментов программирования, работы с презентациями и текстовыми редакторами в рамках проектной деятельности, способствуя их всестороннему развитию и ранней профориентации в сфере IT.

Образовательные задачи:

1. Познакомить учащихся с основными возможностями текстовых редакторов (настройка шрифта, абзацев, вставка изображений, таблиц), программ для создания презентаций (добавление слайдов, анимация, переходы) и сред визуального программирования (например, Scratch, K или аналогичных).
2. Сформировать практические навыки создания и форматирования текстовых документов, презентаций и простых программных проектов (анимаций, игр, интерактивных историй).
3. Научить применять инструменты цифровой грамотности для решения учебных задач: оформления докладов, подготовки выступлений, визуализации данных.
4. Обучить основам алгоритмики и программирования: понятиям последовательности, цикла, условия, переменной; умению составлять простые алгоритмы и реализовывать их в коде.
5. Познакомить с правилами безопасного поведения в цифровой среде и этическими нормами работы с информацией.

Развивающие задачи:

1. Развивать логическое и алгоритмическое мышление: умение разбивать задачу на шаги, выявлять закономерности, строить причинно-следственные связи.
2. Стимулировать креативность и творческий подход при создании цифровых проектов (презентаций, анимаций, игр).

3. Развивать пространственное воображение и навыки визуализации информации (через работу со слайдами, макетами, сценами в среде программирования).
4. Совершенствовать навыки самостоятельной и проектной работы: планирование этапов, поиск информации, самоконтроль и самооценка результатов.
5. Развивать коммуникативные навыки через представление и защиту своих проектов, обсуждение идей в группе.

Воспитательные задачи:

1. Воспитывать интерес к изучению информационных технологий и инженерным профессиям, формировать мотивацию к дальнейшему освоению IT-направлений.
2. Формировать ответственное отношение к выполнению заданий, аккуратность при работе с цифровой информацией и оформление документов.
3. Воспитывать навыки сотрудничества и взаимопомощи в ходе парной и групповой работы над проектами.
4. Способствовать формированию цифровой культуры: уважительного отношения к авторству, соблюдения правил сетевого этикета.
5. Поддерживать уверенность в собственных силах и позитивное отношение к преодолению трудностей при решении нестандартных задач.

Практико-ориентированные задачи:

1. Создать условия для применения полученных навыков в учебной деятельности (оформление проектов, докладов, участие в конкурсах).
2. Организовать мини-проекты, объединяющие все три направления (например, написать рассказ в текстовом редакторе, сделать по нему презентацию и запрограммировать интерактивную иллюстрацию).
3. Подготовить обучающихся к участию в школьных и внешкольных мероприятиях по цифровой грамотности и начальному программированию.

Учебно-тематическое планирование

по курсу «Кибермалыши. Програмируем, учимся и играем»

Формы контроля:

- текущий: наблюдение, оценка мини-заданий и мини-проектов;
- промежуточный: защита презентаций и простых программ;

- итоговый: комплексная оценка итогового проекта (текст + презентация + программа).

Ожидаемые результаты:

К концу курса учащиеся смогут:

- уверенно включать компьютер и запускать нужные программы;
- создавать и редактировать простые текстовые документы с картинками;
- делать небольшие презентации из 3–5 слайдов с анимацией;
- составлять простые алгоритмы и программы в визуальной среде;
- представлять результаты своей работы публично;
- соблюдать правила безопасного поведения за компьютером и в сети.

Хотите, я уточню содержание какого-либо модуля или предложу дополнительные задания для отдельных тем?

№ п/п	Наименование темы	Кол-во ак. часов		
		теория	практика	всего
Модуль 1. Вводное занятие. Знакомство с компьютером и правилами безопасности (1 часа)				
1	Знакомство с курсом «КиберМалыш». Правила безопасного поведения за компьютером	1		1
Модуль 2. Работа с текстовым редактором (8 часов)				
1	Запуск текстового редактора. Окно программы	1		1
2	Ввод текста	0,5	0,5	1
3	Редактирование текста	0,5	0,5	1
4	Форматирование текста: шрифт и цвет	0,5	0,5	1
5	Вставка картинок	0,5	0,5	1
6	Сохранение и открытие документов	0,5	0,5	1
7	Мини-проект «Моя любимая сказка»		1	1
8	Защита мини-проекта		1	1

<i>Модуль 3. Создание презентаций (8 часов)</i>				
1	Что такое презентация? Интерфейс программы	0,5	0,5	1
2	Создание нескольких слайдов	0,5	0,5	1
3	Анимация объектов	0,5	0,5	1
4	Переходы между слайдами	0,5	0,5	1
5	Мини-проект «Мой день»		1	1
6	Демонстрация презентации		1	1
<i>Модуль 4. Основы программирования в визуальной среде (13 часов)</i>				
1	Что такое программирование? Знакомство со средой (Scratch 3.0)	1		1
2	Движение персонажа	0,5	0,5	1
3	Изменение внешнего вида	0,5	0,5	1
4	Последовательные действия	0,5	0,5	1
5	Циклы (повторы)	0,5	0,5	1
6	Циклы (повторы). Рисование узоров с помощью циклов.	0,5	0,5	1
7	Условные команды («если»)	0,5	0,5	1
8	Звуки в программе	0,5	0,5	1
9	Создание простой истории	0,5	0,5	1
10	Создание мини-игры		1	1
11	Тестирование программы		1	1
12	Добавление счёта (переменные)		1	1
13	Презентация своих проектов		1	1
<i>Модуль 5. Итоговый проект и подведение итогов (4 часа)</i>				
1	Комплексный проект «Моя цифровая сказка»		2	2

2	Подготовка к защите		1	1
3	Фестиваль проектов «КиберМалыш-2027»		1	1
Итого:		11	23	34

Содержание программы учебного курса

Модуль 1. Вводное занятие. Знакомство с компьютером и правилами безопасности (1 часа)

- **Тема 1.1.** Знакомство с курсом «КиберМалыш». Правила безопасного поведения за компьютером

Теория:

- что мы будем изучать, зачем нужны компьютеры;
- правила работы в компьютерном классе, гигиена зрения, безопасное поведение в интернете.

Практика:

- знакомство с основными устройствами компьютера (монитор, клавиатура, мышь)
- игра «Что можно/нельзя делать за компьютером».

Модуль 2. Работа с текстовым редактором (8 часов)

- **Тема 2.1.** Запуск текстового редактора. Окно программы
 - Теория: основные части окна программы, кнопки управления.
 - Практика: запуск программы, знакомство с курсором.
- **Тема 2.2.** Ввод текста
 - Теория: расположение букв на клавиатуре, клавиши Enter, Backspace.
 - Практика: набор коротких слов и предложений.
- **Тема 2.3.** Редактирование текста
 - Теория: как исправить ошибки, копирование и вставка текста.
 - Практика: редактирование короткого текста (2–3 предложения).
- **Тема 2.4.** Форматирование текста: шрифт и цвет
 - Теория: изменение размера и цвета букв.
 - Практика: оформление поздравительной открытки (текст + цвет).
- **Тема 2.5.** Вставка картинок
 - Теория: откуда взять картинки для документа.
 - Практика: создание мини-рассказа с картинками (3–4 предложения + 2 изображения).
- **Тема 2.6.** Сохранение и открытие документов
 - Теория: зачем сохранять работу, как найти сохранённый файл.
 - Практика: сохранение своего рассказа, открытие чужого файла.
- **Тема 2.7.** Мини-проект «Моя любимая сказка»
 - Практика: написать короткий отрывок из любимой сказки (5–6 предложений), добавить картинку, раскрасить заголовок.
- **Тема 2.8.** Защита мини-проекта
 - Практика: показать свой рассказ одноклассникам, рассказать, что получилось.

Модуль 3. Создание презентаций (8 часов)

- **Тема 3.1.** Что такое презентация? Интерфейс программы

- Теория: для чего нужны презентации, основные кнопки программы.
 - Практика: запуск программы для презентаций, создание первого слайда.
- **Тема 3.2. Оформление слайда: фон и текст**
 - Теория: выбор фона, добавление заголовка.
 - Практика: создание слайда «Моё имя».
- **Тема 3.3. Добавление картинок на слайд**
 - Теория: поиск и вставка изображений.
 - Практика: слайд «Моё любимое животное» (картинка + короткое описание).
- **Тема 3.4. Создание нескольких слайдов**
 - Теория: добавление и удаление слайдов.
 - Практика: презентация из 3 слайдов «Времена года» (по одной картинке на каждый слайд).
- **Тема 3.5. Анимация объектов**
 - Теория: что такое анимация, простые эффекты появления.
 - Практика: оживление картинок на слайдах (например, чтобы солнце «выглянуло» из-за туч).
- **Тема 3.6. Переходы между слайдами**
 - Теория: эффекты смены слайдов.
 - Практика: добавление переходов в презентацию «Времена года».
- **Тема 3.7. Мини-проект «Мой день»**
 - Практика: создать 4-слайдную презентацию о своём обычном дне (утро, день, вечер, ночь).
- **Тема 3.8. Демонстрация презентации**
 - Практика: показ своей работы классу в режиме слайд-шоу.

Модуль 4. Основы программирования в визуальной среде (13 часов)

- **Тема 4.1. Что такое программирование? Знакомство со средой (Scratch 3.0)**
 - Теория: кто такие программисты, что можно создать с помощью кода.
 - Практика: запуск среды программирования, знакомство с блоками команд.
- **Тема 4.2. Движение персонажа**
 - Теория: команды «вперёд», «назад», «поворот».
 - Практика: заставить героя пройти по прямой, обойти квадрат.
- **Тема 4.3. Изменение внешнего вида**
 - Теория: смена костюмов персонажа.
 - Практика: сделать так, чтобы кот менял цвет или одежду.
- **Тема 4.4. Последовательные действия**
 - Теория: составление цепочки команд.
 - Практика: анимация «Кот идёт и мяукает».
- **Тема 4.5. Циклы (повторы)**
 - Теория: команда «повторить».
 - Практика: танец персонажа с повтором движений.
- **Тема 4.6. Циклы (повторы). Рисование узоров с помощью циклов.**
 - Теория: команда «повторить».
 - Практика: Рисование узоров
- **Тема 4.7. Условные команды («если»)**
 - Теория: реакция на нажатие клавиши или касание.
 - Практика: игра «Поймай бабочку» (при касании — звук «ура!»).
- **Тема 4.8. Звуки в программе**
 - Теория: добавление звуковых эффектов.
 - Практика: озвучивание анимации (шаги, мяуканье, музыка).
- **Тема 4.9. Создание простой истории**

- Практика: мини-история из 2–3 сцен с диалогом персонажей.
- **Тема 4.10.** Создание мини-игры
 - Практика: «Лабиринт» — провести персонажа к цели.
- **Тема 4.11.** Тестирование программы
 - Теория: проверка работы, поиск ошибок.
 - Практика: поиграть в свою игру, исправить недочёты.
- **Тема 4.12.** Добавление счёта (переменные)
 - Теория: что такое счёт, как его показать.
 - Практика: в игре «Поймай яблоки» добавить табло счёта.
- **Тема 4.13.** Презентация своих проектов
 - Практика: демонстрация своей истории или игры одноклассникам.

Модуль 5. Итоговый проект и подведение итогов (4 часа)

- **Тема 5.1–5.2.** Комплексный проект «Моя цифровая сказка»
 - Практика:
 - написать короткий рассказ (5–7 предложений) в текстовом редакторе;
 - сделать по нему 3-слайдную презентацию с иллюстрациями;
 - создать простую анимацию или мини-игру по сюжету сказки в среде программирования.
- **Тема 5.3.** Подготовка к защите
 - Практика: репетиция выступления, оформление материалов.
- **Тема 5.4.** Фестиваль проектов «КиберМалыш-2027»
 - Практика: публичная защита работы (показать текст, презентацию и программу), ответы на вопросы, награждение участников.

Планируемые результаты

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 роли цифровых технологий в современном мире и возможностях, которые они открывают;
- о базовых принципах работы с компьютерной техникой и программным обеспечением;
- о программном коде и составляющих его командах; о правилах именования и сохранения документа; об объектах авторского права в сети Интернет.

Учащиеся будут уметь:

- уверенно включать компьютер и запускать нужные программы;
- создавать и редактировать простые текстовые документы с картинками;
- делать небольшие презентации из 3–5 слайдов с анимацией;
- составлять простые алгоритмы и программы в визуальной среде;
- представлять результаты своей работы публично;
- соблюдать правила безопасного поведения за компьютером и в сети.

Материально-техническое обеспечение

Кабинет: 210

Общая площадь кабинета – 46,5 м²

Количество посадочных мест – 22

Кабинеты укомплектованы мебелью в соответствии с дизайн проектом.

Технические средства обучения		
1.	Интерактивный комплекс	1
2	Ноутбуки мобильного класса	22
3	Видеоролики	
4	Процессор не ниже Pentium III. 2. Оперативная память не меньше 128 Мб.	

	3. Дисковое пространство не меньше 500 Мб. 4. Монитор с 16-битной видеокартой. 5. Разрешение монитора не ниже 800×600. 6. Доступ к сети Интернет Программное обеспечение: 1. Операционная система: Windows 10/11 2. Текстовый процессор (на выбор): • Microsoft Word; • LibreOffice Writer; • OpenOffice Writer; 3. Программа для создания презентаций (на выбор): • Microsoft PowerPoint; • LibreOffice Impress; • OpenOffice Impress; 4. Графический редактор для базовой обработки изображений: Microsoft Paint (встроен в Windows); 5. Среда визуального программирования (на выбор, с учётом возраста учащихся): • Scratch Jr (для самых младших, 5–7 лет) — упрощённая версия с блоками-картинками; • Scratch (для 7–10 лет) — классическая среда с блочным программированием; 6. Веб-браузер: Google Chrome, Mozilla Firefox или Яндекс Браузер (для доступа к онлайн-ресурсам и обновлениям ПО);	
--	--	--

Информационное обеспечение

№ п/п	Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения	Количество
Дидактические пособия		
1.	Дидактический материал: - тренировочные упражнения; - разноуровневые задания; - занимательные задания; - мультимедийные презентации; - видеофильмы; - развивающие игры и упражнения; -банк данных детских работ (рисунков, моделей, презентаций);	

--	--	--

Кадровое обеспечение

ФИО	<i>Какое образовательное учреждение профессионального образования окончил, специальность по диплому</i>	<i>Стаж научно – педагогической работы</i>	<i>Основное место работы</i>
Чебыкина Наталья Ивановна	УрГПУ	5	МАОУ «АСОШ №6 им. Героя Советского Союза В.А. Шутова»

Формы аттестации/ контроля и оценочные материалы

1. Промежуточная и итоговая аттестации: защита творческих проектов

Исследование по выявлению уровня развития образовательной компетенции детей и подростков.

1. Когнитивный уровень:

Восприятие и переработка информации по основным разделам учебно-тематического плана программы, соответствие теоретических знаний учащихся программным требованиям, владение специальной терминологией

2. Мотивационно – потребностный уровень:

Соответствие практических умений и навыков программным требованиям по основным разделам учебно-тематического плана, владение программным оборудованием и оснащением, стремление учащихся проявить себя как творческую личность, наличие интереса к творческим видам учебных заданий.

3. Деятельностный уровень:

Активизация творческого воображения учащихся. Проявление креативности, оригинальности мышления. Активное участие в учебной творческой деятельности.

Исследование по выявлению уровня развития личностных качеств детей и подростков.

1. Уровень развития восприятия (объем запоминания, точность воспроизведения): низкий, средний, высокий, очень высокий.

2. Уровень развития конвергентного мышления (интеллектуальные способности, внимательность, наблюдательность): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

3. Уровень развития дивергентного мышления (беглость, гибкость, оригинальность, разработанность творческих работ): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

4. Уровень развития творческих черт личности (любопытность, воображение, сложность, риск): очень низкий, низкий, ниже среднего, средний, выше среднего, высокий.

5. Уровень развития творческих способностей детей и подростков по оценке родителей: факторы дивергентного мышления и личностные творческие характеристики): низкий, средний, высокий.

Методическое обеспечение программы

Для реализации программы используются следующие методы обучения:

- по источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические.
- по способу организации познавательной деятельности:
 - ✓ развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);
 - ✓ дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания).
 - ✓ игровые методы (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

Средства обучения:

- дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ).
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).
- сетевые ресурсы Scratch.
- видеохостинг (видеоуроки «работа в среде Scratch»).
- учебно-тематический план.

Список используемой литературы

1. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.
2. Scratch | Галерея | Gymnasium №3 [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/54042>
3. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации. М.: Просвещение, 2008. 25 с. (Стандарты второго поколения).
4. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
5. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
6. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. 59 с.
7. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 420 с.
8. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
9. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
10. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.
11. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch