

Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
«Исковская средняя общеобразовательная школа»
Бузулукского района Оренбургской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста»



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Scratch-программирование»
Возраст учащихся 3-6 кл.
Срок реализации: 2024-2025 учебный год**

Составитель:
педагог дополнительного образования
Святкин Е.П.



Содержание

I.	Комплекс основных характеристик программы	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.1.1	Направленность (профиль) программы	3
1.1.2	Актуальность программы	3
1.1.3	Отличительные особенности программы	3
1.1.4	Адресат программы	3
1.1.5	Объем и срок освоения программы	3
1.1.6	Формы обучения и реализации программы	3
1.1.7	Особенности организации образовательного процесса	3
1.1.8	Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий	4
1.2	Цель и задачи программы	4
1.3	Содержание программы	4
1.3.1	Учебный план	4
1.3.2	Содержание учебного плана	5
1.4	Планируемые результаты	8
1.4.1	Личностные результаты	8
1.4.2	Метапредметные результаты	8
1.4.3	Предметные результаты	9
II.	Комплекс организационно-педагогических условий	10
2.1	Календарный учебный график	10
2.2	Условия реализации программы	11
2.2.1	Материально-техническое обеспечение	11
2.2.2	Информационное обеспечение	11
2.2.3	Кадровое обеспечение	12
2.2.4	Воспитательный компонент программы	12
2.3	Формы аттестации/ контроля	12
2.3.1	Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов	12
2.3.2	Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов	12
2.4	Оценочные материалы	12
2.5	Методические материалы	13
2.6	Список литературы	15

РАЗДЕЛ № 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

1.1.1 Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в Scratch» имеет научно-техническую направленность.

Программа имеет научно-техническую направленность. Программа ориентирована на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию профессионального самоопределения учащихся.

1.1.2 Актуальность программы

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений.

1.1.3. Отличительные особенности программы

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием. Программа «Программирование в среде Scratch» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Программа предназначена для обучающихся младшего звена без предъявления требований к уровню подготовки. В программе предусматривается определенная последовательность прохождения тем. Занятия состоят из теоретической и практической частей. Для успешной реализации программы используются различные методические разработки и наглядные пособия.

1.1.4 Адресат программы

Программа рассчитана на школьников 9-12 лет (3 – 6 класс). К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются все дети без исключения, не имеющие медицинских противопоказаний для занятий данным видом деятельности.

Группы являются смешанными, разновозрастными, но при их формировании и в образовательном процессе обязательно учитываются возрастные, физические и психологические особенности детей.

1.1.5 Объем и срок освоения

Программа рассчитана на 1 год обучения и реализуется в объеме 34 часов.

1.1.6 Форма обучения

Программа предполагает очную форму обучения.

1.1.7 Особенности организации образовательного процесса

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием. Программа «Программирование в среде Scratch» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Программа предназначена для обучающихся младшего звена без предъявления требований к уровню подготовки. В программе предусматривается определенная последовательность прохождения тем. Занятия состоят из теоретической и практической частей. Для успешной реализации программы используются различные методические разработки и наглядные пособия.

Программа разработана на основе Программы курса «Творческие задания в среде программирования Scratch» (Цветкова М.С., Богомолова О.Б. «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для основной школы: 3-6 классы» - М.: Бинوم, 2015.)

1.1.8 Режим занятий

По программе продолжительность учебного занятия составляет *1 академический час*. 1 год обучения - *1 раз в неделю по 1 часу*.

1.2. Цель программы:

Цель программы:

Создание условий для обучения программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи программы:

В сфере обучения:

- Овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.
- совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

В сфере развития:

- способствовать развитию логического мышления, памяти и умению анализировать;
- создание условия для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности;
- формирование потребности в саморазвитии;
- способствовать развитию познавательной самостоятельности.

В сфере воспитания:

- формирование культуры и навыки сетевого взаимодействия;
- способствовать развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков;
- способствовать развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план (1 год обучения)

№ п/п	Разделы программы	Количество часов		
		теория	практика	Всего
1.	Вводное занятие	1		1
2.	Аттестация	1		1
3.	Знакомство со Scratch	1	1	2
4.	Знакомство с эффектами	1	1	2
5.	Знакомство с отрицательными числами	1	1	2
6.	Знакомство с пером	1	1	2
7.	Циклы	1	2	3
8.	Условный блок	1	1	2
9.	Знакомство с координатами X и Y	1	3	4
10.	Творческий блок. Создание мультфильмов и игр		10	10
11.	Подготовка к конкурсам и выставкам	1		1
12.	Знакомство с переменными	1	1	2
13.	Итоговый годовой проект		1	1
14.	Итоговое занятие	1		1
Итого:		12	22	34

1.3.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Разделы программы	Количество часов	Формы контроля/ аттестации
		Всего	
1.	Вводное занятие	1	Беседа
2.	Аттестация	1	Устный опрос
3.	Знакомство со Scratch	2	Практическая деятельность
4.	Знакомство с эффектами	2	Практическая деятельность
5.	Знакомство с отрицательными числами	2	Практическая деятельность
6.	Знакомство с пером	2	Практическая деятельность
7.	Циклы	3	Практическая деятельность
8.	Условный блок	2	Практическая деятельность
9.	Знакомство с координатами X и Y	4	Практическая

			деятельность
10.	Творческий блок. Создание мультфильмов и игр	10	Практическая деятельность
11.	Подготовка к конкурсам и выставкам	1	Практическая деятельность
12.	Знакомство с переменными	2	Практическая деятельность
13.	Итоговый годовой проект	1	Практическая деятельность
14.	Итоговое занятие	1	Защита проекта
Итого:		34	

1.3.2. Содержание программы

1 год обучения

1. Вводное занятие – 1 час

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Формы занятий: беседа, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютеры.

2. Аттестация – 1 час

Теория: Вопросы для аттестации учащихся.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Формы занятий: беседа, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютеры.

3. Знакомство со Scratch – 2 часа.

Теоретические знания: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Автомобиль».

4. Знакомство с эффектами – 2 часа.

Теоретические знания: Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа.

5. Знакомство с отрицательными числами – 2 часа.

Теоретические знания: Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Привидение»

6. Знакомство с пером – 2 часа.

Теоретические знания: Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Рисуем объекты»

7. Циклы – 3 часа.

Теоретические знания: Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Автоматическая печать».

8. Условный блок – 2 часа.

Теоретические знания: Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Погоня»

9. Знакомство с координатами X и Y – 4 часа.

Теоретические знания: Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Погоня»

10. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр – 10 часов.

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проекты

11. Подготовка к конкурсам и выставкам – 1 час

Теория: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта.

Практическая работа: Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

Формы занятий: инструктаж, упражнения, контроль.

Методическое обеспечение: словесный, наглядный, практический методы, техническое оснащение - компьютеры.

12. Знакомство с переменными – 2 часов.

Теоретические знания: Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Проект «Отгадай число»

13. Итоговый годовой проект –1 час.

Теоретические знания: Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

Форма проведения занятий: беседа, демонстрация, практическая работа.

Методическое обеспечение: план-конспект

Материалы и инструменты: компьютер, проектор, доска.

Формы подведения итогов: обобщающая беседа. Итоговый годовой проект

14. Итоговое занятие – 1 час

Теория: Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

Практическая работа: Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке.

Формы занятий: беседа, итоговая выставка.

Методическое обеспечение: техническое оснащение – компьютеры, проектор.

1.4 Планируемые результаты

Требования к результатам обучения

Личностные результаты:

- ✓ широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы

- познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- ✓ готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
 - ✓ интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
 - ✓ способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
 - ✓ готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
 - ✓ способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
 - ✓ способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

1. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
2. планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
3. прогнозирование – предвосхищение результата;
4. контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
5. коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
6. оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
7. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
8. поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
9. структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
10. самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
11. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

12. умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
13. умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
14. использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- ✓ умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;
- ✓ умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч;
- ✓ умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- ✓ овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- ✓ умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- ✓ умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- ✓ умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- ✓ навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

Раздел № 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

№	Тема занятия	Содержание занятия	Кол-во часов	В том числе		Дата проведения
				теория	практика	
1. Введение в компьютерное проектирование (19 часов)						
1.1	Устройство компьютера	Правила техники безопасности.	1	1		
1.2	Аттестация	Викторина «Что мы знаем о компьютерах»	1	1		
1.3	Знакомство с исполнителем Скретч и средой программирования	Основные элементы интерфейса программы Скретч. Создание, сохранение и открытие проектов.	2	1	1	
1.4	Знакомство с эффектами	Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение	2	1	1	

		эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения.				
1.5	Знакомство с отрицательными числами	Работа с отрицательными числами в скриптах.	2	1	1	
1.6	Знакомство с пером	Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.	2	1	1	
1.7	Циклы.	Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов	3	1	3	
1.8	Условный блок	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.	2	1	1	
1.9	Знакомство с координатами X, Y	Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам	4	1	3	
2. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр (10 часов)						
2.1	Работа с проектом.	Разработка и создание компьютерной игры с использованием заранее подготовленных материалов.	7	2	5	
2.2	Тестирование и отладка проекта.	Групповая проверка созданной игры Устранение ошибок.	2	1	1	
2.3	Защита проекта.	Защита проекта. Публикация проекта на сайте http://scratch.mit.edu .	1		1	
3. Подготовка к конкурсам и выставкам						
3.1	Подготовка к конкурсам	Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта.	1		1	
3.2	Знакомство с переменными	Назначение переменных. Создание переменных.	2	1	1	

		Использование переменных для создания игры				
3.3	Итоговый годовой проект	Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов.	1		1	
3.4	Итоговое занятие	Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.	1	1		
	ИТОГО		34			

2.2 Условия реализации программы

Данная программа может быть успешно реализована при взаимодействии следующих ее составляющих:

2.2.1 Материально-техническое обеспечение:

- Кабинет, учебные парты и стулья
- Персональные компьютеры (ноутбуки) 10 шт.
- Интерактивная панель 1шт.
- Доступ в интернет со скоростью не менее 1 Мбит/сек.
- Браузер
- Программа Scratch

2.2.2 Информационное обеспечение:

Методическое обеспечение программы

Залогова Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова. - 3-е изд. - Москва: Бином. Лаб. знаний, 2009 - 213 с.

Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017. – 128 с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»)

Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017. – 94, [2] с.: ил.

Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

Электронные ресурсы

Учебник Л.А. Залоговой «Компьютерная графика»
<http://www.alleng.ru/d/comp/comp46.htm>

Официальный сайт проекта Scratch – <http://scratch.mit.edu>

Учитесь со Scratch – <https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/home>

Уроки по Скретч

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLMIInhDclNR1GsZ9CJBZESbm7k3Xpr7awy>

2.2.3 Кадровое обеспечение:

Педагог, реализующий данную программу, должен обладать следующими личностными и профессиональными качествами:

- умение создать комфортные условия для успешного развития личности воспитанников;
- умение увидеть и раскрыть творческие способности воспитанников;
- постоянное самосовершенствование педагогического мастерства и повышение уровня квалификации по специальности.

2.2.4 Воспитательный компонент программы: Сотрудничество с классным руководителем, родителями и родственниками воспитанников, психологом школы.

2.3 Формы аттестации

2.3.1 Для отслеживания и фиксации образовательных результатов используются:

- Грамоты
- Дипломы
- Готовые работы

2.3.2 Формами предъявления и демонстрации образовательных результатов являются:

- аналитический материал по итогам проведения педагогической диагностики,
- конкурс,
- защита творческих работ.

2.4 Оценочные материалы

Для отслеживания результатов освоения программы используются следующие методики,

Форма оценки результативности 1 года обучения:

Начальный контроль: Формами первичной диагностики является собеседование с учащимися с целью определения кругозора и интересов ребёнка, уровня его общеобразовательных знаний.

Текущий контроль:

- анализ творческих работ учащихся (подборки конспектов, их картотеки, доклады по программе исследования, реферат);
- индивидуальная консультация с учащимися и их родителями;

Промежуточный контроль:

- отчёты о проделанной работе;
- оценка эффективности педагогического воздействия: анкеты о впечатлениях от проведённых занятий (в конце каждого полугодия);
- участие в семинарах и конференциях;

Итоговый контроль:

- участие в школьных конференциях, выступление с докладом на классных часах, занятиях информатики;
- анализ и итоговое обсуждение освоения программы учащимися конце полугодий в форме мини-конференции.

2.5 Методические материалы Организация образовательного процесса

В работе по программе применяются методы, которые имеют практическую направленность и одновременно позволяют детям раскрыть свой творческий потенциал,

помогают сформировать представление о программировании, основах создания мультимедиа, исследовательской, проектной деятельности.

Методы занятий характеризуются постепенным смещением акцентов с репродуктивных на продуктивные, с фронтальных на групповые и индивидуальные.

В процессе реализации программы используются следующие **методы и формы** работы:

Методы:

1. *Словесный метод* - в процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а воспитанники активно его воспринимают и усваивают.

2. *Наглядный метод* в обучение вносит – живое созерцание, которое является исходной ступенью всякого познания.

3. *Инструктивно-репродуктивный метод*. Метод усвоения действий, формирования умений и навыков (включает задания на тренировку, упражнения, повторение).

4. *Проблемно-поисковый метод*. Метод, при котором педагог ставит проблему, дает проблемную ситуацию, воспитанники решают ее самостоятельно или с помощью (под руководством) педагога;

5. *Индуктивные и дедуктивные методы* - раскрытие содержания изучаемой темы - от частного к общему и от общего к частному.

6. *Исследовательский метод*. Метод, при котором педагог конструирует творческие задания, а воспитанники самостоятельно их решают, то есть вычленивают проблему, определяют заложенные в ней противоречия, формулируют задачи, ищут пути ее решения (строят гипотезу и доказательства ее решения).

7. *Метод проектов*. Предполагает решение какой-то проблемы. Решение проблемы предусматривает, с одной стороны, использование совокупности разнообразных методов, средств обучения, а с другой, – необходимость интегрирования знаний, умений; применять знания из различных областей науки, техники, технологии, творческих областей.

8. *Игровой метод*. Метод стимулирования интереса к обучению. В практике работы используются настольные, ролевые, деловые игры.

Каждому методу соответствует форма организации занятия: экспедиция; экскурсия; игровая программа; лекция; мастер-класс; беседа; презентация; творческие портреты; импровизации; рассказ; беседа; дискуссия; консультации; практическая работа в музее, библиотеке; праздники; встречи с интересными людьми; викторины, олимпиады по краеведению; опрос; исследовательские проекты; тестирование.

Форма организации образовательного процесса

Программа предполагает групповую форму организации образовательного процесса.

Формы организации учебного занятия

Целесообразно применять следующие формы занятий:

- сбор, накопление, оформление материалов и документов для пополнения фондов;
- поисковая работа по всем направлениям деятельности (групповая, индивидуальная);
- ведение инвентарной книги;
- работа по регистрации и сохранности экспонатов;
- экскурсии по экспозициям музея, беседы, лекции;
- оформительские работы (индивидуальные и групповые);

- работы в архивах и местном краеведческом музее (групповые, индивидуальные);
 - встречи с ветеранами Великой Отечественной войны, участниками вооруженных конфликтов;
 - встречи с выпускниками школы;
 - участие в муниципальных и областных краеведческих, научно-практических конференциях;
 - работа лекторских групп;
 - участие в различных областных и районных конкурсах;
 - уроки Мужества;
 - сбор воспоминаний людей разных поколений;
 - встречи с местными поэтами и художниками;
 - подготовка докладов, выступлений по истории школы;
 - создание и обновление экспозиции, стационарные и передвижные выставки, выпуск фотомонтажей и стенных газет,
 - создание фото- и видеоматериалов.
- Интегрированные музейные уроки с элементами краеведения;
- уроки-путешествия;
 - творческие мастерские и мастер – классы.
 - виртуальные экскурсии по известным мировым музеям;
 - викторины и тесты на знание понятий и терминов музееведения;
 - экскурсии в городской краеведческий музей, в городской архив;
 - просмотр видеофильмов о музеях нашей страны, области и за рубежом;
 - проектная деятельность (защита индивидуального краеведческого проекта);
 - разработка и проведение мини-экскурсий по одному из разделов музейной экспозиции или рассказа об одном экспонате;
 - подготовка сообщений и их презентация.

Педагогические технологии

Методологической основой программы является идея личностно-ориентированного, развивающего обучения, способствующего самоопределению и самореализации личности на основе принципов ее деятельностного развития, которая реализуется в учебно- воспитательном процессе через применение элементов следующих педагогических технологий:

- *ИКТ технологии*: использование медиа-ресурсов как источника информации, компьютерная поддержка деятельности педагога на разных этапах занятия.

- *игровые технологии*: дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве ее средства, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом;

- *личностно-ориентированные педагогические технологии* (педагогика сотрудничества, гуманно-личностная технология): изучение психологических особенностей, возможностей и интересов обучающихся, создание ситуации успеха и т.д.;

- *здоровьесберегающие технологии*: система мер (технологии, программы, методы), направленных на воспитание у обучающихся культуры здоровья, личностных качеств, способствующих его сохранению и укреплению, формирование представления о здоровье как ценности, мотивацию на ведение здорового образа жизни.

Алгоритм учебного занятия

Примерная структура и возможные этапы учебного занятия по теме представлены в таблице 1.

Таблица 1

Блок	Этап учебного занятия	Задачи этапа	Содержание деятельности
Подготовительный	Организационный	Обеспечение мотивации к занятию, подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания
	Подготовительный (подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности	Создание ситуации в которой дети сами сформулируют цель учебного занятия
	Усвоение новых знаний и способов действий	Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей
Основной	Первичная проверка понимания изученного	Установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала	Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил
	Закрепление новых знаний, способов действий и их применение	Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения	Применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются самостоятельно детьми.
	Обобщение и систематизация знаний	Формирование целостного представления знаний по теме	Использование бесед и практических заданий
	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование тестовых заданий, устного (письменного) опроса, а также заданий различного уровня сложности
	Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Педагог совместно с детьми подводит итог занятия
Итоговый	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы

Информационный	Обеспечение понимания роли и места занятия в системе	Информация о значении занятия для последующих тем раздела и содержания программы в целом
----------------	--	--

Дидактические материалы к программе

Наглядные пособия, образцы выполненных заданий используются на каждом занятии, кроме занятий по развитию фантазии, воображения и проверочных занятий.

2.6 Список литературы

1. Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch
2. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>
3. Scratch | Галерея | Gymnasium №3 [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/54042>

Электронные образовательные ресурсы:

1. <http://scratch.mit.edu> - официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
4. [http://socobraz.ru/index.php/Школа Scratch](http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch)
5. <http://scratch.sostradanie.org> - Изучаем Scratch
6. <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> - учебник по Scratch
7. <http://younglinux.info> - Цикл из 10 уроков “Введение в Scratch”
8. <http://anng.org.ru/info/scratch> - Знакомимся с программой Scratch
9. LearningApps.org