

город Таганрог
Индивидуальный предприниматель Фергюсон Ольга Сергеевна
Лингвистический центр
«ELLO SCHOOL»

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель лингвистического центра
«ELLO SCHOOL»
О.С. Фергюсон



Дополнительная образовательная общеразвивающая программа

«ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ. СТАРТ»

социально-педагогической направленности

Уровень программы: предстартовый, стартовый

Сроки реализации программы: 2 года

Возрастная категория обучающихся: 5-11 лет

Разработчик программы: педагог дополнительного образования Е.С. Ендрецкая

2021г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

АКТУАЛЬНОСТЬ И НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

На сегодняшний день большинство детей младшего школьного возраста проявляют повышенный интерес к области информационных технологий и с легкостью взаимодействуют с современным программным обеспечением, интерфейс которого может быть как на русском, так и на английском языке. Глобальной целью дополнительной общеразвивающей программы «Информационные технологии на английском языке - стартовый уровень» является направить интерес ребенка в области ИТ, познакомить с основными принципами логики и разработки программного обеспечения, а также дать лексический задел английского языка в сфере ИТ.

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Информационные технологии на английском языке. Старт» является многоуровневой: 1 уровень - **предстартовый** (для детей младшего школьного возраста 5 – 6 лет); 2 уровень - **стартовый** (для детей младшего школьного возраста 7 – 11 лет). Организация и проведение занятий строятся с учетом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей каждого участника образовательного процесса. Обучаясь по данной программе, школьники познакомятся со средой программирования Scratch, которая дает возможность разрабатывать красочные и наглядные проекты с использованием графических и звуковых эффектов, что позволяет познакомить детей с такими понятиями как, алгоритм, цикл, программа и т.д. Предусмотренная программой языковая нагрузка, эффективно объединяется с созданием захватывающих игр, анимаций и творческих проектов. Программа опирается на те знания, навыки и умения учащихся, которые будут получены ими в процессе изучения английского языка и информатики в общеобразовательной школе.

Актуальность данной образовательной программы определяется запросом со стороны детей и их родителей на программы гуманитарного и технического развития учащихся. Данный вопрос актуален в условиях необходимости осознания себя в качестве личности, способной к самореализации именно в весьма уязвимом подростковом возрасте, что повышает и самооценку ученика, и его оценку в глазах окружающих, путем исследования и проявления своих творческих способностей.

Практическая значимость программы «Информационные технологии на английском языке – стартовый» определяется личностно-ориентированным подходом к обучению, когда в центре учебного процесса находится учащийся, являясь активным и равноправным его участником. Такой подход к обучению позволяет учащимся добиваться значимых для них учебных и личностных результатов и ставить акцент на творческое развитие ребенка. Широкий спектр заданий, представленных в программе способен максимально развить коммуникативную компетенцию учащихся в области информационной деятельности.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что предоставляет учащимся большой выбор материалов познавательного и социокультурного характера, который ориентирован на интересы учащихся данной возрастной группы и расширяет их знания о разработке программного обеспечения и английском языке. Кроме того, данная программа способствует развитию системного, алгоритмического, пространственного и критического мышления и формированию навыков информационно-поисковой деятельности. Каждый уровень курса содержит насыщенную программу по логике, основам разработки программного обеспечения, лексике и грамматике английского языка, подкрепленную разнообразными упражнениями для развития творческого воображения и развития лингвистической компетенции обучающихся.

НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

Данная общеобразовательная программа разработана в соответствии с:

- Законом РФ «Об образовании». В соответствии п. 1 ст. 7 Закона РФ «Об образовании» в Российской Федерации устанавливаются государственные образовательные стандарты, на основании которых разрабатывается основная общеобразовательная программа или основная профессиональная образовательная программы (по конкретной профессии, специальности) (п. 6 ст. 9 Закона);
- Федеральным законом «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (от 24 июля 1998 года № 124-ФЗ);
- Федеральным Законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании В Российской Федерации» (принят ГД ФС РФ 21.12.2012);
- Приказом Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Зарегистрировано в Минюсте России 29.11.2018 №52831);
- СанПин2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28).
- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 19 марта 2020 г. № ГД-39/04 «О направлении методических рекомендаций» («Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»).

- Концепцией развития дополнительного образования детей от 04.09.2014 г;
- Письмом Министерства образования Российской Федерации от 11.12. 2006 г. № 06-18-44, Правительства Российской Федерации от 24 февраля 2009 года № 142 «О Правилах разработки и утверждения федеральных государственных образовательных стандартов» введение в действие федеральных государственных образовательных стандартов (примерных требований к программам дополнительного образования детей);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года

ПРЕДСТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ

Основной целью разработанной программы является обучение ребенка основным принципам логики и разработки программного обеспечения путем создания творческих проектов в среде программирования Scratch, а также развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, владеющего информационной культурой, аналитическим и критическим мышлением, обладающего навыками работы в команде и способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Указанная цель раскрывается в единстве четырех ее взаимосвязанных компонентов: воспитательного, развивающего, образовательного и практического.

Воспитательный компонент цели заключается:

- в формировании у учащихся позитивного отношения к ИТ индустрии в целом и дисциплинам «Информатика» и «Информационно-коммуникационные технологии» в частности;
- в развитие навыков самостоятельной работы и умения работать в команде;
- в поддержании интереса к учению и формированию познавательной активности;
- в воспитании потребности в практическом использовании языка в различных сферах деятельности.

Развивающий компонент цели предусматривает:

- развитие критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развитие навыка работы с различным программным обеспечением;
- развитие внимательности, наблюдательности, памяти и творческого интереса;
- развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентации, чувств и эмоций ребёнка, готовности к коммуникации.

Образовательный компонент цели выражается в:

- получении навыка разработки алгоритмов;
- формирование навыка разработки, тестирования и отладки

проектов;

- расширении эрудиции детей, их лингвистического, филологического и общего кругозора (культурологический компонент).

Указанные воспитательные, развивающие и образовательные цели достигаются в процессе и на основе практического овладения навыком разработки программного обеспечения с использованием английского языка.

В целом процесс обучения логике и программированию на английском языке призван поддержать у учащихся младшего школьного возраста устойчивый интерес к предмету обучения. Добавление компонента изучения английского языка позволяет усовершенствовать знания учащегося и использовать его для получения новых знаний в различных областях науки и техники.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ И НАПРАВЛЕННОСТЬ

Основная практическая цель предстартового этапа обучения логике и программированию на иностранном языке состоит в формировании у обучаемых основополагающих умений и навыков программирования на начальном уровне.

Форма обучения – очная, очная с присутствием родителей (по запросу). Основной формой является комбинированное занятие, которое включает в себя:

- организационный момент;
- упражнения на повторение, закрепление предыдущего материала;
- введение нового материала;
- тренировочные упражнения;
- подведение итогов.

На каждом этапе предполагается широкое использование игр, проектной деятельности, интегрированных заданий, квазиисследовательской деятельности. Особенностью методики является разнообразие активных видов детской деятельности, смена которых позволяет избегать монотонности, снимает напряжение и усталость.

Программа опирается на новейшие учебно-методические комплексы российских и зарубежных авторов, подобранные специально с учётом возрастных и индивидуальных способностей учащихся. Весь образовательный курс построен на комбинации методически традиционных и инновационных технологий, что даёт возможность поддерживать интерес младших дошкольников к изучению логики и программирования на иностранном языке, организовывать дифференцированное обучение с учётом различных индивидуальных типов мышления и учебных стилей учащихся. То есть, тем самым решается основная задача обучения – охрана и укрепление физического и психического здоровья детей и развитие их индивидуальных способностей (Закон об образовании, статья № 18). В основе концепции программы лежат принципы личностно-ориентированного подхода и овладения языком через

формирование позитивного отношения к процессу обучения и развитие мотивации к дальнейшему овладению иностранным языком.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Данная программа рассчитана на 2 года обучения. Объем освоения программы- 40 часов в год для учащихся 5-6 лет. Учебные занятия проводятся один раз в неделю. Продолжительность одного занятия – 2 занятия по 25 мин с 10-ти минутным перерывом. Режим занятий соответствует требованиям СанПиН.

Набор детей в группы проводится в начале учебного года на добровольной основе и с согласия родителей (законных представителей) или лиц, их заменяющих. Зачисление детей допускается в течение учебного года также на основании заявления родителей (законных представителей) без предъявления требований к знаниям, умениям, навыкам. Набор детей в учебные группы осуществляется без ограничений, но с учётом наполняемости групп: 2-6 человек в группе, что повышает эффективность процесса обучения.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

- усвоение базовых основ программирования (ребенок сможет самостоятельно сформировать команду, знает основы логики и алгоритмизации);
- программная реализация полученных навыков программирования путем создания анимации и мини-проектов в среде программирования ScratchJr(ребенок самостоятельно разрабатывает проекты по различным тематикам);
- Развитие пространственного, логического и алгоритмического мышления (ребенок умеет строить логическую цепь рассуждений, выполнять логические операции: сравнение, анализ, синтез, обобщение, установление аналогий и т.д.);
- Развитие творческих способностей учеников (ребенок самостоятельно придумывает, обсуждает, планирует и реализует свой проект);
- Использование лексики английского языка в области ИТ (ребенок активно, адекватно и уместно использует лексику, связанную с разработкой проектов в среде ScratchJr и решение логических задач).

ПРЕДМЕТНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Предстартовый уровень

1 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1.	Что это? Школьные принадлежности <i>Знакомство со ScratchJr. Блоки движения.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Анимация</i>
2.	Время играть- игрушки <i>Изучение блоков работы со звуком и таймером.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проект «Puppet» <i>Мини-игра</i>
3.	Мое тело <i>Работа с графическим редактором. Создание персонажа. Изучение блока персонажа.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
4.	Работа, мы герои Я могу...., физические упражнения <i>Изучение понятия «цикл» и работа с циклами.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
5.	В парке <i>Изучение понятия «цикл» и работа с циклами.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проект «Постер» <i>Анимация</i>
6.	Моя семья <i>Эффекты в ScratchJr.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
7.	Моя одежда <i>Эффекты в ScratchJr.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проект «Одежда» <i>Мини-игра</i>
8.	Мой дом <i>Переключение между сценами в ScratchJr</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Анимация</i>
9.	Обед <i>Смена фона в ScratchJr</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Анимация</i>
10	Мои друзья, формы <i>Работа с сообщениями в ScratchJr</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проект «Зоопарк» <i>Мини-игра</i>
11	Зоопарк <i>Работа с сообщениями в ScratchJr</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Анимация</i>
12	Еда, напитки <i>Работа с сообщениями в ScratchJr</i>	2,67 (160 мин)	2	1,67 (100 мин)	Проект «Что я кушаю» <i>Мини-игра</i>
13	Комнаты <i>Решение логических задач и их реализация в ScratchJr.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проект «Моя комната» <i>Мини-игра</i>
14	Глаголы <i>Знакомство с понятием алгоритма.</i>	2,67 (160 мин)	1	1,67 (100 мин)	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
15	Лето, пляж <i>Создание линейного алгоритма в ScratchJr.</i>	2,67 (160 мин)	2	1,67 (100 мин)	Проверочное задание по всем темам <i>Мини-игра</i>

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	4	Что это? Школьные принадлежности <i>Знакомство со ScratchJr. Блоки движения.</i>	Проверочное задание <i>Анимация</i>
2	Октябрь	Очная	5	Время играть- игрушки <i>Изучение блоков работы со звуком и таймером.</i> Мое тело <i>Работа с графическим редактором. Создание персонажа.</i> <i>Изучение блока персонажа.</i>	Проект «Puppet» <i>Мини-игра</i> Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
3	Ноябрь	Очная	4	Работа, мы герои Я могу..., физические упражнения <i>Изучение понятия «цикл» и работа с циклами.</i>	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
4	Декабрь	Очная	4	В парке <i>Изучение понятия «цикл» и работа с циклами.</i>	Проект «Постер» <i>Анимация</i>
5	Январь	Очная	4	Моя семья Моя одежда <i>Эффекты в ScratchJr</i>	Проверочное задание Проект «Одежда»
6	Февраль	Очная	4	Мой дом <i>Переключение между сценами в ScratchJr</i>	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
7	Март	Очная	4	Обед Мои друзья, формы Зоопарк <i>Смена фона в ScratchJr</i> <i>Работа с сообщениями в ScratchJr</i>	Проверочное задание Проект «Зоопарк» Проверочное задание <i>Анимация</i> <i>Мини-игра</i>
8	Апрель	Очная	4	Еда, напитки <i>Работа с сообщениями в ScratchJr</i>	Проект «Что я кушаю» <i>Мини-игра</i>
9	Май	Очная	4	Комнаты Глаголы <i>Решение логических задач и их реализация в ScratchJr.</i> <i>Знакомство с понятием алгоритма.</i> <i>Создание линейного алгоритма в ScratchJr.</i>	Проект «Моя комната» Проверочное задание <i>Мини-игра</i> <i>Мини-игра</i>
10	Июнь	Очная	4	Лето, пляж <i>Создание линейного алгоритма в ScratchJr.</i>	Проверочное задание по всем темам <i>Мини-игра</i>
всего			40 часов		

2 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Что это? Наши новые вещи Создание проекта «Что это?»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Что это?»
2	Чувства Создание проекта «Чувства»	2	1	1	Проверочное задание Проект «Чувства»
3	Занятия на свежем воздухе Создание проекта «Занятия на свежем воздухе»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Занятия на свежем воздухе»
4	Еда, цифры Создание проекта «Еда»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Еда»
5	Школьные предметы, школьные классы Создание проекта «Школьные предметы»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Школьные предметы»
6	Занятия после школы Создание проекта «Занятия после школы»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Занятия после школы»
7	Праздничные дни Создание проекта «Праздничные дни»	2	1	1	Проверочное задание Проект «Праздничные дни»
8	Ежедневные дела, время суток Создание проекта «Ежедневные дела»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Ежедневные дела»
9	Место работы... Создание проекта «Место работы»	2	1	1	Проверочное задание Проект «Место работы»
10	Погода Создание проекта «Погода»	2	1	1	Проверочное задание Проект «Погода»
11	Одежда, время Создание проекта «Одежда»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Одежда»
12	Подготовка к празднику Создание проекта «Подготовка к празднику»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Подготовка к празднику»
13	Прилагательные, животные на ферме Создание проекта «Животные на ферме»	3	1	2	Проверочное задание Проект «Животные на ферме»
14	Уборка, воспоминания Создание проекта «Уборка» Переход от ScratchJr к Scratch	2	1	1	Проверочное задание Проект «Уборка»
15	Люди, порядковые числительные Создание проекта «Люди» Переход от ScratchJr к Scratch	3	1	2	Проверочное задание по всем темам, проект Проект «Люди»

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	4	Что это? Наши новые вещи Создание проекта «Что это?»	Проверочное задание Проект «Что это?»
2	Октябрь	Очная	4	Чувства Занятия на свежем воздухе Создание проекта «Чувства» Создание проекта «Занятия на свежем воздухе»	Проверочное задание Проверочное задание Проект «Чувства» Проект «Занятия на свежем воздухе»
3	Ноябрь	Очная	4	Еда, цифры Школьные предметы, школьные классы Создание проекта «Еда» Создание проекта «Школьные предметы»	Проверочное задание Проект «Еда» Проект «Школьные предметы»
4	Декабрь	Очная	4	В парке Создание проекта «В парке»	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
5	Январь	Очная	4	Занятия после школы Праздничные дни Создание проекта «Занятия после школы» Создание проекта «Праздничные дни»	Проверочное задание Проверочное задание Проект «Занятия после школы» Проект «Ежедневные дела»
6	Февраль	Очная	4	Ежедневные дела, время суток Создание проекта «Ежедневные дела»	Проверочное задание Проект «Ежедневные дела»
7	Март	Очная	4	Место работы... Погода Одежда, время Создание проекта «Место работы» Создание проекта «Погода» Создание проекта «Одежда»	Проверочное задание Проверочное задание Проверочное задание Проект «Место работы» Проект «Погода» Проект «Одежда»
8	Апрель	Очная	4	Подготовка к празднику Создание проекта «Подготовка к празднику»	Проверочное задание Проект «Подготовка к празднику»
9	Май	Очная	4	Прилагательные, животные на ферме Уборка, воспоминания Создание проекта «Животные на ферме» Создание проекта «Уборка» Переход от ScratchJr к Scratch	Проверочное задание Проверочное задание Проект «Животные на ферме» Проект «Уборка»
10	Июнь	Очная	4	Люди, порядковые числительные Создание игры (анимации) по теме занятия. Создание проекта «Люди» Переход от ScratchJr к Scratch	Проверочное задание по всем темам, проект Проект «Люди»

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Количество кабинетов: 1

Учебный класс укомплектован:

Стол детский – 2;

Стул детский – 8;

Мебель индивидуальная для преподавателя (стол, стул, шкаф для хранения);

Магнитно-маркерная доска -2;

Телевизионный экран – 1;

Компьютер преподавателя с выходом в Интернет -1;

Планшетные персональные компьютеры.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Программа ScratchJr, установленная на планшетные персональные компьютеры (<https://scratch.mit.edu/download>).

Теоретический материал в электронном виде.

Практический материал на бумажном носителе.

Расходные материалы:

Карандаши цветные (наборы)

Цветная бумага

Клеящий карандаш

Раздаточный материал по теме урока

Наборы предметов по теме урока

ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

Критерии оценки:

№	КРИТЕРИЙ	ОЦЕНКА
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Наличие скриптов	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
6	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков

		1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно

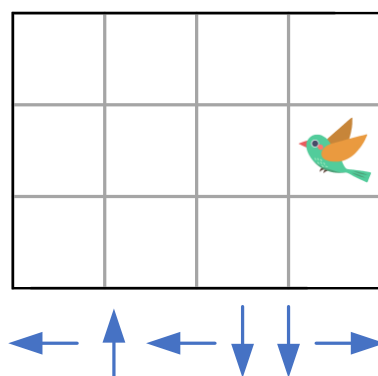
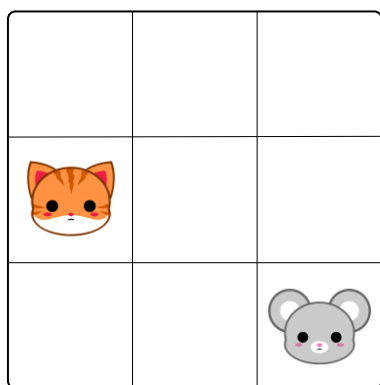
Формы и методы оценки результативности включают два вида диагностики – промежуточная и итоговая диагностики, позволяющие проследить динамику развития тех или иных личностных качеств, предметных достижений.

Промежуточная диагностика осуществляется при освоении отдельных тем, раздела, а также по итогам освоения каждого годичного курса программ, т.е. мониторинг роста компетентности в ходе освоения образовательной программы и выполнения обучающимся текущих заданий.

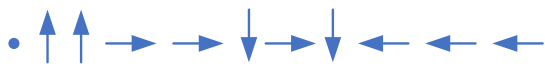
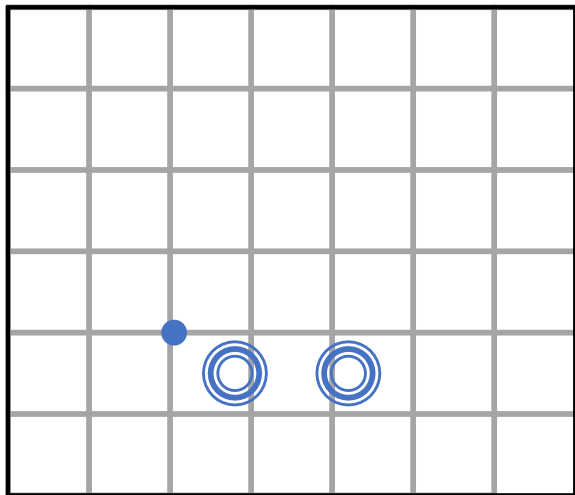
Итоговая диагностика по результатам освоения образовательной программы в целом или ее законченной части.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ(ПРИМЕР)

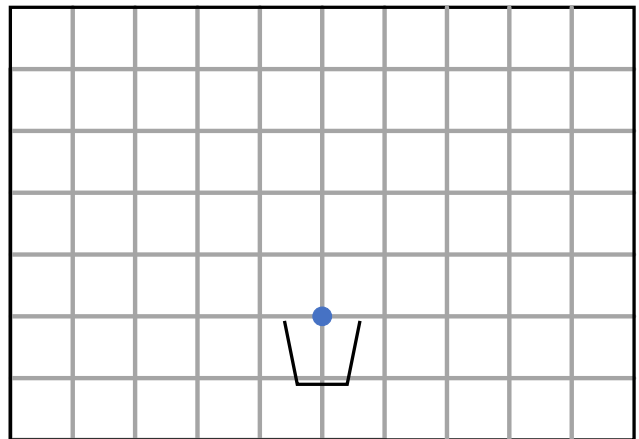
Help the Cat to catch the Mouse. Paint over the cage where the bird will be.



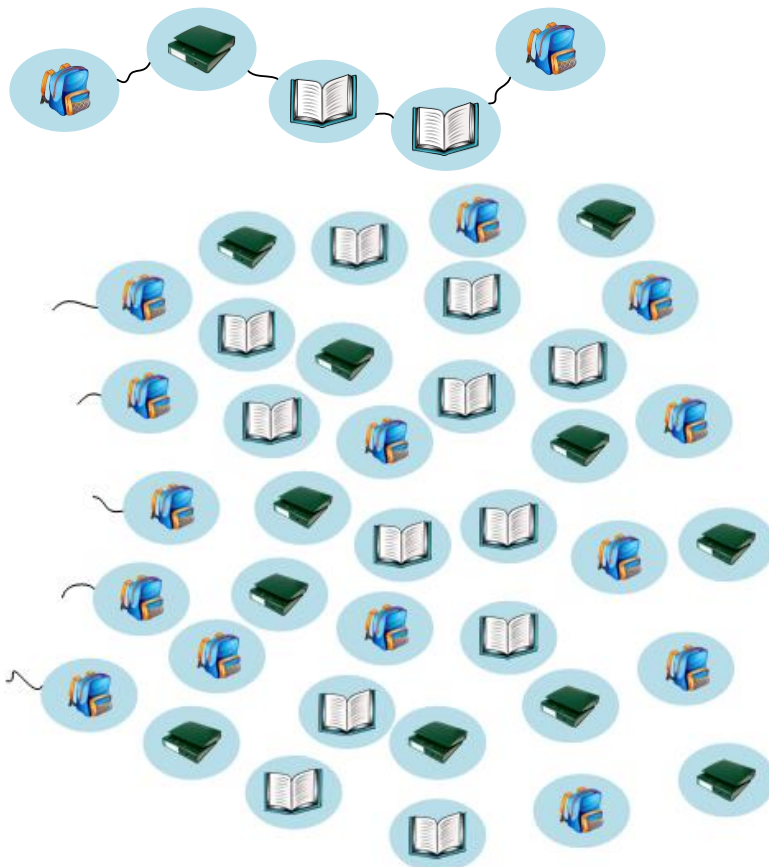
Draw the picture. Start from the black point.



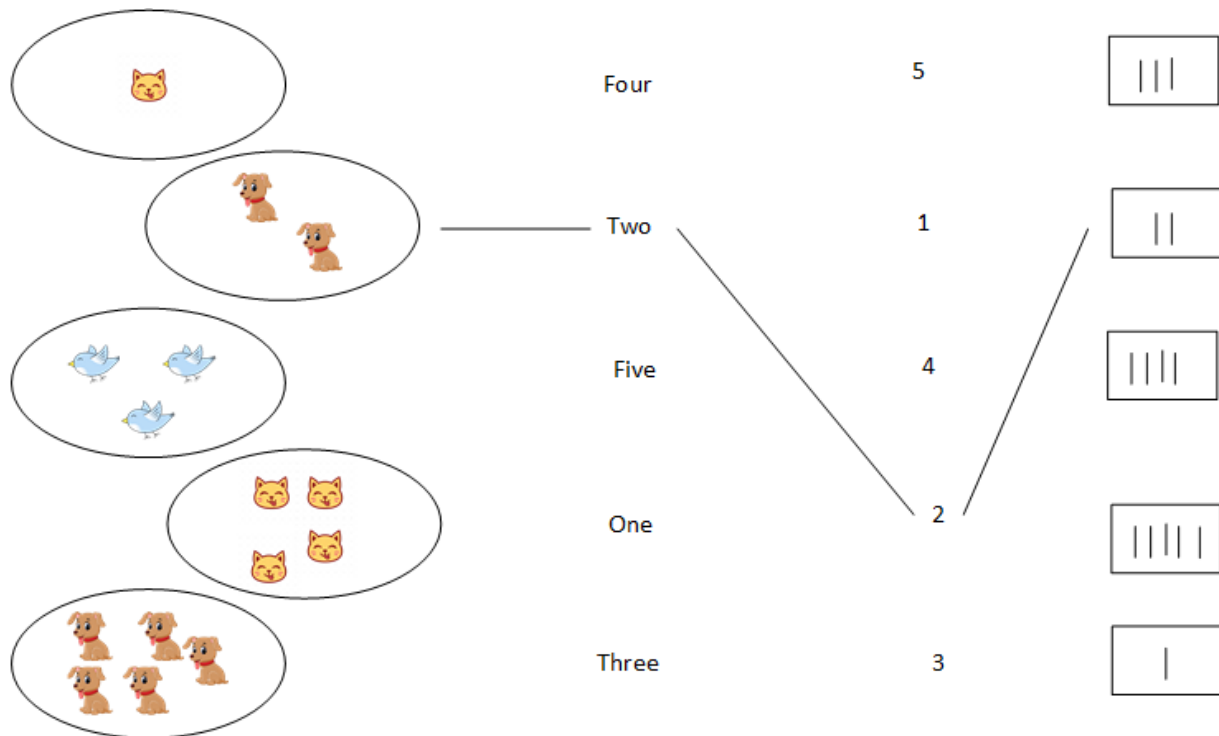
Draw the picture. Start from the black point.



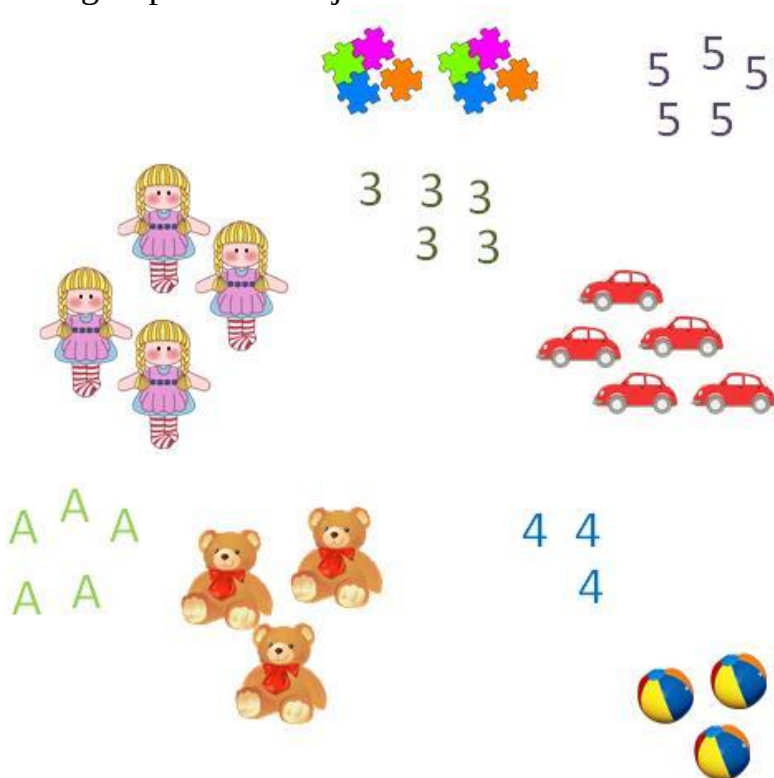
Make a sequence.



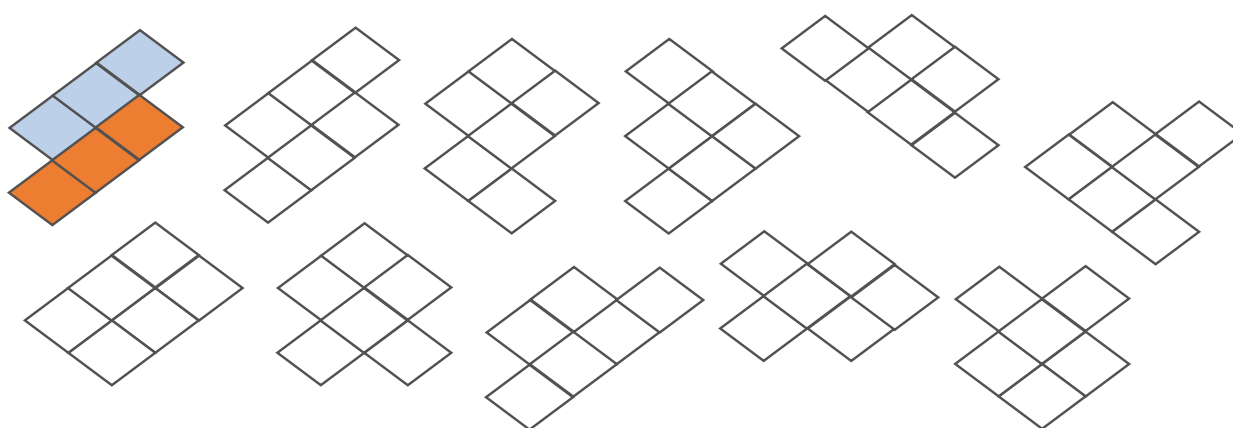
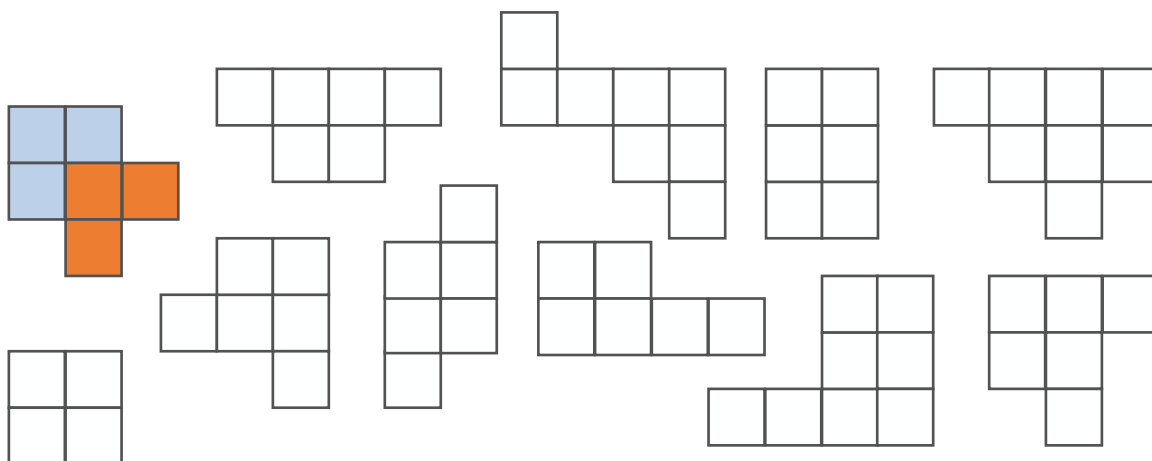
Connect subjects.



Circle groups with 5 objects.



Divide into two blocks.



Find a sequence

1	2	4
5	3	1

1	3	4
2	2	1

5	1	4
3	2	2

4	1	1	5
2	3	2	2

4	3	1	3
1	2	4	2

3	2	1	3
1	4	5	4

СТАРТОВЫЙ УРОВЕНЬ

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ

Основной целью разработанной программы является обучение ребенка основным принципами логики и разработки программного обеспечения путем создания творческих проектов в среде программирования Scratch, а также развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, владеющего информационной культурой, аналитическим и критическим мышлением, обладающего навыками работы в команде и способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Указанная цель раскрывается в единстве четырех ее взаимосвязанных компонентов: воспитательного, развивающего, образовательного и практического.

Воспитательный компонент цели заключается:

- в формировании у учащихся позитивного отношения к ИТ индустрии в целом и дисциплинам «Информатика» и «Информационно-коммуникационные технологии» в частности;
- в развитие навыков самостоятельной работы и умения работать в команде;
- в поддержании интереса к учению и формированию познавательной активности;
- в воспитании потребности в практическом использовании языка в различных сферах деятельности.

Развивающий компонент цели предусматривает:

- развитие критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развитие навыка работы с различным программным обеспечением;
- развитие внимательности, наблюдательности, памяти и творческого интереса;
- развитие языковых, интеллектуальных и познавательных способностей, ценностных ориентации, чувств и эмоций ребёнка, готовности к коммуникации.

Образовательный компонент цели выражается в:

- получении навыка разработки алгоритмов;
- формирование навыка разработки, тестирования и отладки проектов;
- расширении эрудиции детей, их лингвистического, филологического и общего кругозора (культурологический компонент).

Указанные воспитательные, развивающие и образовательные цели достигаются в процессе и на основе практического овладения навыком разработки программного обеспечения с использованием английского языка.

В целом процесс обучения логике и программированию на английском языке призван поддержать у учащихся младшего школьного возраста устойчивый интерес к предмету обучения. Добавление компонента изучения английского языка позволяет усовершенствовать знания учащегося и использовать его для получения новых знаний в различных областях науки и

техники.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ И НАПРАВЛЕННОСТЬ

Дополнительная общеразвивающая программа «Информационные технологии на английском языке – стартовый уровень» разработана для обучающихся 7-11 лет.

Срок освоения программы 5 лет (60 часов в год). Количество занятий в неделю - 2 занятия по 45 мин с 10 минутным перерывом.

Форма проведения занятий – очная (индивидуально, в парах, в группе).

Количество обучающихся в группах: до 6 человек.

Характеристика целевой аудитории

В младшем школьном возрасте дети располагают значительными резервами развития. В этот период происходит интенсивное физическое и психофизиологическое развитие ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения в школе. Ведущей в младшем школьном возрасте становится учебная деятельность. Она определяет важнейшие изменения, происходящие в развитии психики детей на данном возрастном этапе.

Доминирующей функцией в младшем школьном возрасте становится мышление. Интенсивно развиваются, перестраиваются сами мыслительные процессы. Происходит переход от наглядно - образного к словесно - логическому мышлению. Логическое мышление определяется как способность и умение ребенка младшего школьного возраста самостоятельно производить: простые логические действия: анализ, синтез, сравнение, обобщение; составные логические операции: построение отрицания, доказывание как построение рассуждения, опровержение как построение рассуждения; использование для выполнения этих операций индуктивных и дедуктивных логических схем.

В современной психологии отмечается значительное влияние изучения основ алгоритмизации на развитие у обучаемых логического, алгоритмического и творческого мышления. Информатика, математика и лингвистика закладывают в образовании опорный треугольник главных проявлений человеческого интеллекта: способность к обучению, рассуждению и действию. Важнейшую роль при развитии логики и программирования играет развитие у обучаемых способности к действию на основе сформированного у него алгоритмического стиля мышления. При изучении основ алгоритмизации формируется системно-информационная картина мира, формируются навыки выделения объектов, процессов и явлений, понимания их структуры, и, что самое главное, вырабатывается умение самостоятельно ставить и решать задачи.

Возраст 10—11 лет— это начало подросткового возраста, переходного от детства к взрослости, наиболее сложного и ответственного периода возрастного развития детей. В подростковом возрасте происходит изменение характера познавательной деятельности. Подросток становится способным к более сложному аналитико-синтетическому восприятию предметов и явлений. У него формируется способность самостоятельно мыслить, рассуждать, сравнивать, делать относительно глубокие выводы и обобщения. Развивается способность к абстрактному мышлению. Для подросткового возраста характерно интенсивное

развитие произвольной памяти, возрастание умения логически обрабатывать материал для запоминания. Внимание становится более организованным, всё больше выступает его преднамеренный характер.

На данном этапе происходит более углубленное изучение логических принципов и принципов программирования. Для этого используется визуальная среда программирования с использованием блоков кода, углубленное изучение алгоритмов и т.д. В данном аспекте среда программирования Scratch является не только инструментом для изучения программирования, но и площадкой для раскрытия творческих способностей подростков.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ

Стартовый уровень реализуется в одном из двух вариантов: а) продолжающем изучение логики и программирования на иностранном языке после раннего начала обучения и б) продолжающем обучение после отсроченного начала обучения. Основные задачи и содержание обучения по названным вариантам рассматриваются в программе вместе — при учете имеющихся между ними объективно обусловленных различий по отношению к объему и качеству формируемых у учащихся знаний, навыков и умений. Условия набора в группы происходит по результатам входного тестирования.

Освоение программы проходит с использованием традиционных форм и методов работы, а именно: словесные методы, метод показа, метод упражнения, метод состязательности, опрос учащихся.

Набор языковых моделей и структур определен особенностями изучаемого вида и стиля высказывания. Таким образом, ученики эффективно повторяют изучаемый материал на основных уроках английского языка, четко определяя для себя цель изучения и дальнейшего употребления того или иного знания.

В ходе реализации программы у обучающихся формируются такие универсальные учебные действия (УУД), как

- регулятивные (целеполагание, планирование, самоконтроль, самокоррекция и др.);
- коммуникативные (планирование учебного сотрудничества, постановка вопросов, умение выражать свои мысли и др.);
- познавательные:
 - общеучебные (поиск и выделение необходимой информации, выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий и т.д.),
 - действия постановки и решения проблемы (формулирование проблемы; самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера и др.).
 - логические (анализ, синтез, установление причинно-следственных связей и др.)

Каждое занятие строится по определенному алгоритму и плану и основано на следующих принципах: сознательности и активности, постоянного речевого взаимодействия, сочетания репродуктивных и продуктивных видов речевой деятельности, наглядности, последовательности, посильности, прочности,

научности, доступности. Возможность организации значительной части работы учащихся в малых группах, в парах, способствует формированию самостоятельности, навыков партнерских отношений, умения коллективного обсуждения и принятия решений.

Использование аудио и видеоматериалов является необходимой составляющей занятий. Использование компьютерной техники при выполнении заданий может в значительной мере повысить эффективность самостоятельной работы учащихся с языковым материалом, способствовать развитию автономии учащихся при изучении иностранного языка.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).
- усвоение основ программирования и умение программно реализовывать свои творческие идеи;
- Развитие пространственного, логического и алгоритмического мышления;
- Использование лексики английского языка в области ИТ и получение навыка адекватного и уместного ее использования при разработке проектов в среде программирования Scratch и решения логических задач.

ПРЕДМЕТНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

1 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Все го	Тео рия	Практ ика	
1	Страны, времена года, <i>Знакомство со Scratch</i>	4	2	2	Проверочное задание <i>Анимация</i>
2	Хобби <i>Изучение блоков движения.</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Анимация</i>
3	Мои вещи, коллекции, фразовые глаголы <i>Изучение графического редактора</i>	4	2	2	Контрольная работа <i>Анимация</i>
4	Водные виды спорта, прилагательные для описания места <i>Функции</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
5	Животные в зоопарке, прилагательные для описания чувств и вещей <i>Изучение блоков «Внешность» и «Звуки»</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
6	Ежедневные дела, слова для выражения времени <i>Работа с процедурами</i>	4	2	2	Контрольная работа <i>Анимация</i>
7	Места в городе, представления <i>Работа с переменными</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Анимация</i>
8	Еда <i>Принятие решений в проектах Scratch</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
9	Описание мест <i>Изучение циклов</i>	4	2	2	Контрольная работа <i>Анимация</i>
10	В парке, глаголы <i>Рекурсия</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Анимация</i>
11	Транспорт, предлоги <i>Обработка строк</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
12	Прилагательные, описывающие людей <i>Работа со списками</i>	4	2	2	Контрольная работа <i>Анимация</i>
13	Прилагательные, описывающие вещи <i>Поиск и сортировка списков</i>	4	1	3	Проверочное задание <i>Анимация</i>
14	Школа, летний лагерь Создание проекта «Школа»	4	1	3	Проверочное задание <i>Мини-игра</i>
15	Каникулы Создание проекта «Каникулы»	4	2	2	Контрольная работа по всем темам, проект <i>Анимация</i>

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	6	Страны, времена года <i>Знакомство со Scratch</i> (4) Хобби (2)	Проверочное задание Анимация
2	Октябрь	Очная	6	Хобби (2) Мои вещи, коллекции, фразовые глаголы (4) <i>Изучение блоков движения.</i> <i>Изучение графического редактора</i>	Проверочное задание Контрольная работа Анимация Мини-игра
3	Ноябрь	Очная	6	Водные виды спорта, прилагательные для описания места (4) <i>Функции</i> Животные в зоопарке, прилагательные для описания чувств и вещей (2)	Проверочное задание Мини-игра Проверочное задание Мини-игра
4	Декабрь	Очная	6	прилагательные для описания чувств и вещей (2) <i>Изучение блоков «Внешность» и «Звуки»</i> Ежедневные дела, слова для выражения времени (4) <i>Работа с процедурами</i>	Контрольная работа Анимация
5	Январь	Очная	5	Места в городе, представления (4) <i>Работа с переменными</i> Еда (1)	Проверочное задание Анимация
6	Февраль	Очная	5	Еда (3) <i>Принятие решений в проектах Scratch</i> Описание мест (2)	Проверочное задание Мини-игра
7	Март	Очная	6	Описание мест (2) В парке, глаголы (4) <i>Изучение циклов</i> <i>Рекурсия</i> <i>Обработка строк</i>	Контрольная работа Проверочное задание Проверочное задание Анимация Анимация Мини-игра
8	Апрель	Очная	7	Транспорт, предлоги (4) Прилагательные, описывающие людей (3) <i>Работа со списками</i>	Контрольная работа Анимация
9	Май	Очная	6	Прилагательные, описывающие вещи (1) Школа, летний лагерь(4) <i>Поиск и сортировка списков</i> <i>Создание проекта «Школа»</i> Каникул (1)	Проверочное задание Проверочное задание Анимация Мини-игра
10	Июнь	Очная	7	Каникулы(3) Создание проекта «Каникулы»	Контрольная работа по всем темам, проект Мини-игра

2 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Чувства, числа, дни недели Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
2	Предметы в классе, предлоги места Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини- игра
3	Мебель, комнаты Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
4	Части тела, описание человека, страны Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
5	В ресторане, еда Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
6	Распорядок дня Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
7	Одежда Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
8	Хобби, члены семьи Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
9	Даты, время, числительные Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
10	Компьютеры, досуг Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
11	Мебель, предметы Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
12	Чем заняться, куда пойти Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	6	Чувства, числа, дни недели (5) Предметы в классе, предлоги места (1) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Контрольная работа Мини-игра
2	Октябрь	Очная	6	Предметы в классе, предлоги места (4) Мебель, комнаты (2) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
3	Ноябрь	Очная	6	Мебель, комнаты (3) Части тела, описание человека, страны (3) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра
4	Декабрь	Очная	6	Части тела, описание человека, страны (2) В ресторане, еда (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
5	Январь	Очная	6	В ресторане, еда (1) Распорядок дня (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра
6	Февраль	Очная	6	Одежда (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия Хобби, члены семьи (1)	Проект Мини-игра
7	Март	Очная	6	Хобби, члены семьи (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия Даты, время, числительные (2)	Контрольная работа Мини-игра
8	Апрель	Очная	6	Даты, время, числительные (3) Компьютеры, досуг (3) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Контрольная работа Мини-игра
9	Май	Очная	6	Компьютеры, досуг (2) Мебель, предметы (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
10	Июнь	Очная	6	Мебель, предметы (1) Чем заняться, куда пойти (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра

3 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Клубы и группы по интересам Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
2	Фильмы и ТВ программы Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
3	Транспорт, праздники Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
4	Внешность, прилагательные Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
5	Работа по дому Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
6	Школьные предметы, карьера Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
7	Спорт Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
8	Самочувствие Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
9	Эмоции Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
10	Места, магазины Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра
11	Погода, географические понятия Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Проект Мини-игра
12	Пляж Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Мини-игра

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	6	Клубы и группы по интересам (5) Фильмы и ТВ программы (1) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Контрольная работа Мини-игра
2	Октябрь	Очная	6	Фильмы и ТВ программы (4) Транспорт, праздники (2) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
3	Ноябрь	Очная	6	Транспорт, праздники (3) Внешность, прилагательные (3) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра
4	Декабрь	Очная	6	Внешность, прилагательные (2) Работа по дому (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
5	Январь	Очная	6	Работа по дому (1) Школьные предметы, карьера (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра
6	Февраль	Очная	6	Спорт (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия Самочувствие (1)	Проект Мини-игра
7	Март	Очная	6	Самочувствие (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия Эмоции (2)	Контрольная работа Мини-игра
8	Апрель	Очная	6	Эмоции (3) Места, магазины (3) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Контрольная работа Мини-игра
9	Май	Очная	6	Места, магазины (2) Погода, географические понятия (4) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Проект Мини-игра
10	Июнь	Очная	6	Погода, географические понятия (1) Пляж (5) Создание проекта на языке программирования Scratch по теме занятия	Контрольная работа Мини-игра

4 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Праздничные дни, каникулы Scratch и Arduino. Основы работы с Arduino в mBlock.	5	2	3	Проект
2	Жанры фильмов Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
3	Географические понятия, занятия на свежем воздухе Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
4	Знаки зодиака Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
5	Туристические достопримечательности Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
6	Музыка Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
7	Охрана окружающей среды Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
8	Природные бедствия Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
9	Компьютеры Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
10	Еда Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
11	Окружающий мир Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
12	Внешность Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	6	Праздничные дни, каникулы (5) Жанры фильмов (1) Scratch и Arduino. Основы работы с Arduino в mBlock. Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект Контрольная работа
2	Октябрь	Очная	6	Жанры фильмов (4) Географические понятия, занятия на свежем воздухе (2) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
3	Ноябрь	Очная	6	Географические понятия, занятия на свежем воздухе (3) Знаки зодиака (3) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект
4	Декабрь	Очная	6	Знаки зодиака (2) Туристические достопримечательности (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
5	Январь	Очная	6	Туристические достопримечательности (1) Музыка (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект
6	Февраль	Очная	6	Охрана окружающей среды (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия Природные бедствия (1)	Проект
7	Март	Очная	6	Природные бедствия (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия Компьютеры (2)	Контрольная работа
8	Апрель	Очная	6	Компьютеры (3) Еда (3) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект Контрольная работа
9	Май	Очная	6	Еда (2) Окружающий мир (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
10	Июнь	Очная	6	Окружающий мир (1) Внешность (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект

5 год обучения

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/ аттестации Проект
		Всего	Теория	Практика	
1	Спорт, одежда Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
2	Путешествие Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	
3	Деньги и покупки Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	
4	Личностные качества Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
5	Книги и их жанры Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
6	Особые события Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
7	Предсказания, еда Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
8	Эмоции и язык тела Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
9	Награды. Что ты делал раньше Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
10	Хобби, коллекции Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект
11	Описание человека, род занятий Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Проект
12	Рабочее место Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	5	2	3	Контрольная работа Проект

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Очная	6	Спорт, одежда (5) Путешествие (1) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект Контрольная работа
2	Октябрь	Очная	6	Деньги и покупки (2) Путешествие (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
3	Ноябрь	Очная	6	Деньги и покупки (3) Личностные качества (3) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект
4	Декабрь	Очная	6	Личностные качества (2) Книги и их жанры (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
5	Январь	Очная	6	Книги и их жанры (1) Особые события (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект
6	Февраль	Очная	6	Предсказания, еда (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия Эмоции и язык тела (1)	Проект
7	Март	Очная	6	Эмоции и язык тела (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия Награды. Что ты делал раньше (2)	Контрольная работа Проект
8	Апрель	Очная	6	Награды. Что ты делал раньше (3) Хобби, коллекции (3) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект Контрольная работа
9	Май	Очная	6	Хобби, коллекции (2) Описание человека, род занятий (4) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Проект
10	Июнь	Очная	6	Описание человека, род занятий (1) Рабочее место (5) Создание проекта с платой Arduino по теме занятия	Контрольная работа Проект

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Занятия проводятся в кабинетах, оснащенных необходимым для организации образовательного процесса оборудованием:

- Телевизор -1;
- Доска - 1;
- Персональный компьютер преподавателя, выход в интернет - 1;
- персональный компьютер каждого обучающегося;
- Парты, стулья – 6;
- Магнитно-маркерная доска -1;
- Наглядные пособия и дидактические материалы
- Демонстрационный материал
- Плакаты с изображениями, соотносящимися с тематикой урока
- Карандаши цветные (наборы)
- Цветная бумага
- Клеящий карандаш
- Раздаточный материал по теме урока
- Наборы предметов по теме урока

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Учебно-методический комплекс «FamilyandFriends 3 » издательство “OxfordUniversityPress”/ «More » уровня издательство “CambridgeUniversityPress”

- учебник
- рабочую тетрадь с аудиоматериалами
- книга для учителя
- аудиоматериалы для работы в классе
- сборник дополнительных материалов для учителя
- он-лайн ресурсы, разработанные авторами учебника

Программа ScratchJr, установленная на планшетные персональные компьютеры (<https://scratch.mit.edu/download>).

Теоретический материал в электронном виде.

Практический материал на бумажном носителе.

Расходные материалы:

Карандаши цветные (наборы)

Цветная бумага

Клеящий карандаш

Раздаточный материал по теме урока

Наборы предметов по теме урока

ОЦЕНКА КАЧЕСТВА ОСВОЕНИЯ

ФОРМЫ КОНТРОЛЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ

По завершении учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свой проект, по заинтересовавшей их тематике. Критерии оценки данной работы представлены ниже.

Критерии оценки:

№	КРИТЕРИЙ	ОЦЕНКА
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Наличие скриптов	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты

6	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно

Формы и методы оценки результативности включают три вида диагностики – входящая, текущая и итоговая диагностики, позволяющие проследить динамику развития тех или иных личностных качеств, предметных достижений.

Входная диагностика осуществляется при комплектовании группы. Может проводиться в виде тестовых заданий, анкетирования или беседы, определяющей компетентность обучающихся в тех или иных вопросах выбранного направления деятельности.

Промежуточная диагностика осуществляется при освоении отдельных тем, раздела, а также по итогам освоения каждого годичного курса программ, т.е. мониторинг роста компетентности в ходе освоения образовательной программы и выполнения обучающимся текущих заданий.

Итоговая диагностика по результатам освоения образовательной программы в целом или ее законченной части.

Формы текущего контроля могут быть самыми разнообразными: устный опрос по предложенной теме, тесты, словарные диктанты, защита проектов по окончании каждого раздела курса. Выбор форм и методов диагностики определяется возрастом учащихся.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний, обучающихся программным требованиям;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- уровень творческой активности обучающегося: количество реализованных проектов, выполненных самостоятельно на основе изученного материала;
- качество выполненных работ, как по заданию педагога, так и по собственной инициативе.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценка усвоения программы проводится дифференцированно, с учетом возраста. В процессе обучения по окончании каждой темы используется карта оценки проекта и заданий на логику.

Выполнение программы оценивается по количеству проектов, выполненных обучающимся. Знаком «+» отмечаются успешно выполненные проекты. За 1 год обучающийся должен выполнить 15 проектов. Подведение итогов осуществляется в конце июня каждого учебного года.

Если выполнено 5-7 проектов, программа выполнена на 25%

Если выполнено 7-9 проектов, программа выполнена на 50%

Если выполнено 10-12 проектов, программа выполнена на 75%

Если выполнено 13-15 проектов, программа выполнена на 100%

За 2 – 5 годы обучающийся должен выполнить 12 проектов. Подведение итогов осуществляется в конце июня каждого учебного года.

Если выполнено 3-4 проекта, программа выполнена на 25%

Если выполнено 5-7 проектов, программа выполнена на 50%

Если выполнено 8-10 проектов, программа выполнена на 75%

Если выполнено 11-12 проектов, программа выполнена на 100%

1 год обучения

[illegible]

2 – 5 годы обучения

[illegible]

ЛИТЕРАТУРА

1. Аляев Ю.А., Козлов О.А. Алгоритмизация и языки программирования: учебно-справочное пособие. – М.: Финансы и статистика, 2007. – 320 с.
2. Пархоменко С.В., Тетрадь «Логика и программирование, 7-8 лет». – М.: Банда умников, 2020 г. . – 44 с.
3. Пархоменко С.В., Тетрадь «Логика и программирование, 9-10 лет». – М.: Банда умников, 2020 г. . – 48 с.
4. Пархоменко С.В., Тетрадь «Реши-пиши. Тетрадь с развивающими заданиями для детей 7-8 лет». – М.: Банда умников, 2018 г. – 48 с.
5. Пархоменко С.В., Тетрадь «Реши-пиши. Тетрадь с развивающими заданиями для детей 9-10 лет». – М.: Банда умников, 2020 г. – 48 с.
6. Голиков Д.В., Scratch 3 для юных программистов. – М.: ВHV, 2020 г. – 168 с.
7. Маржи М., Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018 г. – 288 с.
8. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.