

УТВЕРЖДАЮ

ИП Ретунская Елена Григорьевна

/ Е.Г. Ретунская /

«01» июня 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная программа - дополнительная
общеразвивающая программа «Разработка игр в среде Scratch»

Направленность: техническая

Уровень: базовый

Срок реализации: 12 часов

Автор-составитель:

Гусева Екатерина Викторовна,
преподаватель информатики

Воронеж

2024

Содержание

1. Общие положения	3
1.1. Введение	3
1.2. Нормативная база	4
1.3. Цели и задачи Программы	4
1.4. Срок реализации Программы, форма обучения и режим занятий	5
1.5. Требования к поступающим	5
1.6. Итоговая аттестация	5
2. Планируемые результаты освоения Программы	6
3. Календарный учебный график	7
4. Учебный план	8
4.1. Темы теоретических и практических занятий, вопросы для контроля и самоконтроля по каждому разделу	9
4.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение	10
5. Организационно-педагогические условия	11
5.1. Кадровое обеспечение реализации Программы	11
5.2. Материально-техническое обеспечение	11
6. Система оценки качества освоения Программы	12
6.1. Формы контроля	12
6.2. Оценочные материалы	12
6.3. Критерии и уровни оценки	18

1. Общие положения

1.1. Введение

Актуальность Программы

Современный период развития общества характеризуется сильным влиянием на него цифровых технологий. **Цифровые технологии и Интернет проникли и прочно закрепились во всех сферах деятельности современного человека и являются на сегодняшний день основным источником получения, обработки, хранения и защиты больших объемов разнообразной информации, средством коммуникации, самореализации, интеллектуального развития, социализации и получения образования**, а также стратегически важным инструментом для построения бизнеса.

Современные дети знакомятся с технологиями практически сразу после своего рождения. За последние 5-7 лет число детей, умеющих пользоваться компьютером, увеличилось примерно в 10 раз, и эта тенденция будет только усиливаться.

Тем не менее, **современные дети знакомы в основном с игровыми компьютерными программами и используют компьютерную технику преимущественно для развлечений, а познавательные, в частности образовательные, мотивы работы с компьютером находятся на низком уровне**. В связи с этим компьютерные технологии должны стать отдельным направлением в рамках целостного образовательного процесса, способствующим повышению эффективности образования и самореализации, а также дальнейшей профессиональной ориентации ребенка.

Школьное образование в сфере цифровых технологий на сегодняшний день ограничивается в основном только уроками информатики, в рамках которых осуществляется обучение детей общей компьютерной грамотности, работе в офисных программах, навыкам поиска информации в сети Интернет и т.п. Более глубоких знаний и специфических навыков, которые могут быть необходимыми ребенку как в процессе получения образования, так и в дальнейшей жизни, школьная программа не предусматривает. Таким образом, можно говорить о том, что в России на сегодняшний день отсутствует комплексный, четко выстроенный образовательный процесс в сфере цифровых технологий.

В данных условиях **дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа для детей «Разработка игр в среде Scratch» (далее — Программа) выполняет функцию компенсации недостатков школьного обучения, выступает источником получения детьми современных и востребованных цифровых компетенций, является средством включения детей в техническое творчество, что способствует развитию логического мышления, навыка решения задач, реализации творческих способностей и ранней профориентации**.

Scratch — визуальная событийно-ориентированная среда программирования, разработанная специально для изучения программирования детьми и позволяющая создавать мультфильмы, анимацию и игры. Это новая интерактивная среда, в которой

результаты действий визуализированы, а обучение имеет практическую значимость, что способствует развитию интереса к профессиям в сфере цифровых технологий.

Новизна и педагогическая целесообразность Программы

Новизна Программы обусловлена тем, что данная Программа имеет практическую направленность за счет освоения навыков разработки цифровых проектов в среде Scratch, дает возможность интегрировать современные цифровые технологии в учебный процесс, формировать у обучающихся представление о том, что цифровые продукты могут применяться не только для развлечений, но и для обучения и развития, позволяет обучающимся знакомиться со сферой цифровых технологий для успешной адаптации к современной действительности и к постоянно меняющемуся технологичному миру, повышения эффективности применения цифровых технологий в познавательной деятельности и в повседневной жизни, профессиональной ориентации и выбора направления для дальнейшего развития.

Педагогическая целесообразность Программы заключается в том, что Программа посредством использования платформы Scratch позволяет обучающимся приобрести современные цифровые компетенции: освоить навыки работы с ПК и познакомиться с онлайн-платформой, которая дает возможность понять базовые принципы программирования для более успешного дальнейшего изучения языков программирования; освоить навыки творческой и проектной работы; развить профессиональные (hard skills) и надпрофессиональные компетенции (soft skills).

1.2. Нормативная база

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”

1.3. Цели и задачи Программы

Цели Программы:

- сформировать у обучающихся цифровые компетенции и навыки, востребованные в условиях глобальной цифровизации и необходимые для саморазвития и становления полноценными членами информационного общества;
- способствовать профессиональной ориентации обучающихся;
- выделить и раскрыть для обучающихся роль информационных технологий и цифровых устройств в развитии современного общества.

Задачи Программы

- сформировать представление об универсальных возможностях использования цифровых технологий и программного обеспечения как средств обучения и развития;
- изучить возможности использования цифровых продуктов как инструментов для практической деятельности.
- способствовать формированию у обучающихся «гибких» навыков — надпрофессиональных компетенций и универсальных знаний, востребованных в любой сфере деятельности человека — и профессиональной, и социальной: цифровая грамотность, стратегическое мышление, системное мышление, критическое мышление, навыки коммуникации, самоорганизации и самообучения

1.4. Срок реализации Программы, форма обучения и режим занятий

Нормативный срок освоения Программы — 12 часов. Программа рассчитана на 2 месяца обучения.

Форма обучения — очная.

Форма организации учебного процесса — групповые занятия.

Форма проведения учебных занятий — аудиторные (теоретические занятия, практические занятия, устное собеседование, проект).

Наполняемость групп — до 12 человек.

Периодичность занятий — 1 раз в неделю, 2 занятия по 45 минут.

1.5. Требования к поступающим

Программа разработана **для детей и подростков в возрастной категории от 9 до 12 лет**. К освоению программы допускаются любые лица **без предъявления требований к уровню образования**.

1.6. Итоговая аттестация

Итоговая аттестация по окончании освоения Программы реализуется **в формате проекта — практической работы по созданию творческого проекта** в среде программирования Scratch.

2. Планируемые результаты освоения Программы

В результате освоения Программы обучающиеся должны обладать следующими знаниями, умениями и навыками:

Знания:

- знание компьютерной терминологии, правил работы с ПК, основных правил техники безопасности, информационной безопасности и цифровой гигиены;
- знание основных понятий и элементов информационной культуры;
- знание основных правил и инструментов работы в среде программирования Scratch;
- знание базовых принципов разработки современных цифровых проектов.

Умения:

- умение использовать средства цифровых технологий для решения когнитивных, коммуникативных и организационных задач в образовательной деятельности и повседневной жизни;
- умение ориентироваться в современном информационном пространстве;
- умение планировать, контролировать и оценивать собственные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- умение применять приобретенные знания и навыки в практической деятельности;
- умение создавать конкурентоспособный IT-продукт;
- умение презентовать проекты.

Навыки:

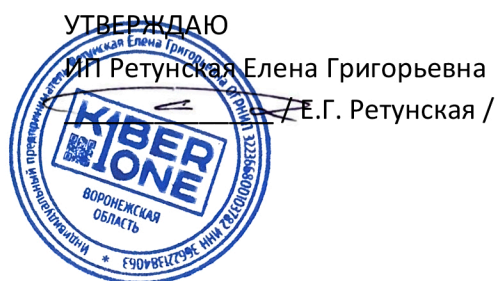
- навыки логического и алгоритмического мышления, критического мышления;
- творческое мышление;
- навыки самоорганизации и самообучения;
- коммуникативные навыки;
- развитие внимания и памяти;
- способность к самостоятельной информационно-познавательной деятельности;
- навыки работы с информацией — ее поиска, анализа, структурирования, организации представления и передачи, хранения и защиты;
- навыки сотрудничества и работы в команде, способность конструктивно разрешать конфликты с учетом интересов сторон.

УТВЕРЖДАЮ
 ИП Ретунская Елена Григорьевна
 /Е.Г. Ретунская /



3. Календарный учебный график

№	Раздел	Распределение часов по неделям							
		1-я нед.	2-я нед.	3-я нед.	4-я нед.	5-я нед.	6-я нед.	7-я нед.	8-я нед.
1	Знакомство со средой программирования Scratch	1,5	1,5						
2	Разработка первого проекта — игры «Пенальти»			1,5					
3	Фоны. Создание игры «Лабиринт»				1,5				
4	События. Создание игры «Битва магов»					1,5			
5	Переменные и клоны. Создание игры «Динозавр Google Chrome»						1,5		
6	Итоговая аттестация Проект. Создание игр Flappy Bird и Space Battle							1,5	1,5
ИТОГО: 12 часов									



4. Учебный план

Срок обучения — 12 часов

№	Наименование раздела	Количество часов	Форма аттестации
1	Раздел 1. Знакомство со средой программирования Scratch	3	Устное собеседование, практическая работа
2	Раздел 2. Разработка первого проекта — игры «Пенальти»	1,5	Устное собеседование, проектная работа
3	Раздел 3. Фоны. Создание игры «Лабиринт»	1,5	Проект
4	Раздел 4. События. Создание игры «Битва магов»	1,5	Проект
5	Раздел 5. Переменные и клоны. Создание игры «Динозавр Google Chrome»	1,5	Проект
Итоговая аттестация — Проект. Создание игр Flappy Bird и Space Battle		3	Итоговый проект
Итого		12	

4.1. Темы теоретических и практических занятий, вопросы для контроля и самоконтроля по каждому разделу

Раздел 1. Знакомство со средой программирования Scratch.

Тема 1.1. Знакомство с программой, изучение базовых понятий. Освоение инструментов программы. Знакомство с понятиями угол поворота, ось координат, случайное число из диапазона, команды блока «Движение».

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Что такое область скриптов?
- По каким событиям может начинаться действие в Scratch?
- Сколько шагов можно сделать коту, если он стоит в левом нижнем углу?
- Мяч имеет следующие координаты — $X = 240$, $Y = 180$. В каком углу располагается мяч?

Тема 1.2. Знакомство с понятиями цикл, костюм, звук, событие, эффект, способ вращения.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Что такое скрипт?
- Что такое костюм? Какие команды отвечают за смену костюма?
- Какие команды для повторения действия были изучены?
- Если направление установлено 0, то в какую сторону начнет двигаться герой?

Раздел 2. Разработка первого проекта.

Тема — Знакомство с понятиями угол поворота, масштабирование. Закрепление пройденного материала.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Для чего нужна команда «Если»?
- Как выполнять программу по нажатию клавиши?

Раздел 3. Фоны.

Тема — Создание и редактирование фонов. Изучение понятий условие, сенсор, координаты, таймер.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Можно ли менять размер спрайта при запуске программы?
- При запуске программы спрайт появляется всегда в одном месте. При помощи какой команды это реализовано?
- Чем отличаются операторы «И» и «Или»?

Раздел 4. События.

Тема — Изучение понятий векторная и растровая графика, использование событий, цикла, эффектов.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Что такое растровая графика?
- При помощи какой команды можно начать игру, не запуская ее по флажку?
- За что отвечает команда «Изменить эффект»?

Раздел 5. Переменные и клоны.

Тема — Изучение понятий переменных и клонов.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Можно ли менять костюмы у спрайтов из библиотеки?
- Кто такой клон?
- Какая команда отвечает за появление клона?
- Что можно клонировать?
- Что такое переменная? Что в ней может храниться?

Раздел 6. Создание проекта

Тема 6.1. Закрепление пройденного материала.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- С помощью какой команды можно получить случайное число от 5 до 15?
- Можно ли остановить все действия в игре? Если да, то с помощью какой команды?
- Можно ли удалять клоны? И нужно ли это делать?

Тема 6.2. Закрепление пройденного материала и подведение итогов курса.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

- Какие базовые понятия и инструменты есть в среде программирования Scratch?
- Какие проекты можно создавать в среде программирования Scratch?
- С какой команды начинается программа для клона?
- Какими способами можно вывести надпись на экран?

4.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

Теоретические знания подаются с помощью **словесного изложения информации, наглядного материала — тематических презентаций**, просмотр которых осуществляется с помощью мультимедийного проектора, а также использования **компьютерных программных средств** (среды визуального программирования Scratch, программы просмотра подготовки и презентаций Power Point).

В качестве наглядного материала используются **презентации со следующей тематикой:**

1. Среда программирования Scratch;
2. Спрайт, костюм, скрипт;
3. Игра «Пенальти»;
4. Игра «Лабиринт»;
5. Взаимодействие объектов. Игра «Битва магов»;
6. Браузерная игра;
7. Мобильная игра. Игра Flappy Bird;
8. Классическая игра. Игра Space Battle.

5. Организационно-педагогические условия

5.1. Кадровое обеспечение реализации Программы

К реализации Программы привлекаются **преподаватели**, которые:

- **имеют высшее образование или среднее профессиональное образование** в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования **«Образование и педагогические науки»** или высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иного направления подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеразвивающей программе;
- **обладают достаточным практическим опытом, знаниями и навыками в сфере информационных технологий и выполняющие качественно и в полном объеме возложенные на них должностные обязанности.**

За каждым преподавателем закрепляется **ассистент**, содействующий преподавателю в организации учебного процесса и оказывающий в пределах своей компетенции консультативную помощь родителям (лицам, их заменяющим) в отношении заключения договоров на обучение, оплаты обучения и других вопросов.

5.2. Материально-техническое обеспечение

Номер кабинета	Наименование оборудования, оснащения	Количество, шт.
Кабинет, номер помещения по плану - №39, входящее в состав здания – средняя	Ноутбук	14
	Ноутбук для преподавателя	1
	Мышь компьютерная	14
	Мышь компьютерная для преподавателя	1
	Мультимедийный проектор	1

общеобразовательная школа №4, с кадастровым номером 36:33:0002201:2093	Флипчарт	1
	Программное обеспечение	
	Визуальная событийно-ориентированная среда программирования Scratch	14 (на каждом ноутбуке)
	Программа просмотра подготовки и презентаций Power Point	1 (на ноутбуке преподавателя)
	Столы	14
	Стулья	14
	Стол преподавателя	1
	Стул преподавателя	1

6. Система оценки качества освоения Программы

6.1. Формы контроля

Отслеживание динамики освоения Программы и анализ результатов ее освоения осуществляется в форме педагогического мониторинга, который осуществляется в течение всего учебного периода и включает:

- **первичную диагностику**, которая проводится при поступлении обучающегося для определения уровня его подготовки.
Форма проведения — устное собеседование;
- **промежуточный контроль**, осуществляется по итогам изучения каждой темы для закрепления теоретического и практического материала.
Форма проведения — устное собеседование, проект;
- **итоговый контроль**, который осуществляется по окончании освоения Программы для демонстрации освоения навыков.
Форма проведения — выполнение итогового творческого проекта.

6.2. Оценочные материалы

Раздел 1. Знакомство со средой программирования Scratch.

Тема 1.1. Знакомство с программой, изучение базовых понятий. Освоение инструментов программы. Знакомство с понятиями угол поворота, ось координат, случайное число из диапазона, команды блока «Движение».

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Что такое область скриптов?
Ответ: Область скриптов — это рабочая область, где составляются программы для спрайтов.

- По каким событиям может начинаться действие в Scratch?
 Ответ: Действие в Scratch могут начинаться по нажатию флажка, по нажатию клавиши, по нажатию на спрайт, при получении сообщения, при смене фона, при увеличении громкости.
- Сколько шагов можно сделать котику, если он стоит в левом нижнем углу?
 Ответ: Если котик стоит в левом нижнем углу, ему необходимо сделать 480 шагов.

Вариант 2

- Что такое область скриптов?
 Ответ: Область скриптов — это рабочая область, где составляются программы для спрайтов.
- По каким событиям может начинаться действие в Scratch?
 Ответ: Действие в Scratch могут начинаться по нажатию флажка, по нажатию клавиши, по нажатию на спрайт, при получении сообщения, при смене фона, при увеличении громкости.
- Мяч имеет следующие координаты — $X = 240$, $Y = 180$. В каком углу располагается мяч?
 Ответ: Мяч располагается в правом верхнем углу.

Тема 1.2. Знакомство с понятиями цикл, костюм, звук, событие, эффект, способ вращения.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Что такое скрипт?
 Ответ: Скрипт — это программа или часть программы.
- Что такое костюм? Какие команды отвечают за смену костюма?
 Ответ: Костюм — это внешний вид спрайта. Костюмы могут отличаться друг от друга элементами движения или цветами. Также костюмы можно создавать самому.
- Какие команды для повторения действия были изучены?
 Ответ: Команды для повторения действия — повторять всегда, повторять 10 раз.

Вариант 2

- Что такое скрипт?

Ответ: Скрипт — это программа или часть программы.

- Что такое костюм? Какие команды отвечают за смену костюма?

Ответ: Костюм — это внешний вид спрайта. Костюмы могут отличаться друг от друга элементами движения или цветами. Также костюмы можно создавать самому.

- Если направление установлено 0, то в какую сторону начнет двигаться герой?

Ответ: Герой начнет двигаться вверх.

Раздел 2. Разработка первого проекта.

Тема — Знакомство с понятиями угол поворота, масштабирование. Закрепление пройденного материала.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Для чего нужна команда «Если»?

Ответ: Команда «Если» применяется, когда необходимо проверить какое-либо условие.

- Как выполнять программу по нажатию клавиши?

Ответ: Программу по нажатию клавиши необходимо выполнять командой или условием.

Вариант 2

- Для чего нужна команда «Если»?

Ответ: Команда «Если» применяется, когда необходимо проверить какое-либо условие.

- Что такое угол поворота?

Ответ: Угол поворота — это величина, на которую поворачивается спрайт (по часовой стрелке или против часовой стрелки).

Задание для проекта

Создадим игру «Пенальти», в которой нападающим будет кот, пинающий футбольный мяч, а вратарем — пингвин, ловящий мяч.

Раздел 3. Фоны.

Тема — Создание и редактирование фонов. Изучение понятий условие, сенсор, координаты, таймер.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Можно ли менять размер спрайта при запуске программы?
Ответ: Менять размер спрайта при запуске программы можно. Это выполняется с помощью команды «Установить размер в %».
- Чем отличаются операторы «И» и «ИЛИ»?
Ответ: «И» — это объединение, т.е. должно выполняться и 1-е, и 2-е условие. В операторе «ИЛИ» может выполняться только одно из условий.

Вариант 2

- Можно ли менять размер спрайта при запуске программы?
Ответ: Менять размер спрайта при запуске программы можно. Это выполняется с помощью команды «Установить размер в %».
- При запуске программы спрайт появляется всегда в одном месте. При помощи какой команды это реализовано?
Ответ: Это реализуется при помощи команды «Перейти в координаты X и Y».

Задание для проекта

Создадим игру «Лабиринт», в которой будет два персонажа — Гига и Нано.

Раздел 4. События.

Тема — Изучение понятий векторная и растровая графика, использование событий, цикла, эффектов.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Что такое растровая графика?
Ответ: Растровая графика — это изображение, которое представляет собой сетку пикселей (цветных точек).
- При помощи какой команды можно начать игру, не запуская ее по флажку?
Ответ: Начать игру, не запуская ее по флажку, можно, когда нажаты спрайт или клавиша.

Вариант 2

- Что такое растровая графика?

Ответ: Растровая графика — это изображение, которое представляет собой сетку пикселей (цветных точек).

- За что отвечает команда «Изменить эффект»?

Ответ: Команда «Изменить эффект» применяет эффект к спрайту (в зависимости от того, какой эффект выбран).

Задание для проекта

Создадим игру «Битва магов», в которой на фоне магического леса будет два персонажа — Волшебник и Ведьма.

Раздел 5. Переменные и клоны.

Тема — Изучение понятий переменных и клонов.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Можно ли менять костюмы у спрайтов из библиотеки?

Ответ: Как правило, костюмы у спрайтов уже заготовлены в библиотеке, но мы можем самостоятельно их модифицировать.

- Кто такой клон?

Ответ: Клон — это копия нашего спрайта.

- Что такое переменная? Что в ней может храниться?

Ответ: Переменная — это ячейка памяти. В ней может храниться какая-либо информация, текст или число.

Вариант 2

- Кто такой клон?

Ответ: Клон — это копия нашего спрайта.

- Какая команда отвечает за появление клона?

Ответ: За появление клона отвечает команда «Когда я начинаю как клон».

- Что такое переменная? Что в ней может храниться?

Ответ: Переменная — это ячейка памяти. В ней может храниться какая-либо информация, текст или число.

Задание для проекта

Создадим игру «Динозавр Google Chrome», в которой динозавр будет взаимодействовать с кактусом.

Раздел 6. Создание проекта

Тема 6.1. Закрепление пройденного материала.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- С помощью какой команды можно получить случайное число от 5 до 15?
Ответ: Случайное число от 5 до 15 можно получить с помощью команды «Выдать случайное число от 5 до 15».
- Можно ли остановить все действия в игре? Если да, то с помощью какой команды?
Ответ: Все действия в игре возможно остановить с помощью команды «Стоп все».

Вариант 2

- С помощью какой команды можно получить случайное число от 5 до 15?
Ответ: Случайное число от 5 до 15 можно получить с помощью команды «Выдать случайное число от 5 до 15».
- Можно ли удалять клоны? И нужно ли это делать?
Ответ: Удалять клоны можно и нужно, поскольку при создании каждого клона программе необходимо запускать подпрограмму для каждого клона. Чем больше клонов, тем медленнее выполняется программа.

Задание для проекта

Создадим игру Flappy Bird. В процессе повторим такие понятия, как спрайты, фоны, костюмы, переменные, а также различные инструменты и команды.

Тема 6.2. Закрепление пройденного материала и подведение итогов курса.

Вопросы для контроля и самоконтроля:

Вариант 1

- Какие проекты можно создавать в среде программирования Scratch?
Ответ: В среде программирования Scratch можно создавать мультфильмы, игры и анимации.
- С какой команды начинается программа для клона?

Ответ: Программа для клона начинается с команды «Когда я начинаю как клон».

- Какими способами можно вывести надпись на экран?

Ответ: Можно вывести сообщение или просто следующий фон с надписью.

Вариант 2

- Какие проекты можно создавать в среде программирования Scratch?

Ответ: В среде программирования Scratch можно создавать мультфильмы, игры и анимации.

- С какой команды начинается программа для клона?

Ответ: Программа для клона начинается с команды «Когда я начинаю как клон».

- Можно ли отображать переменные на экране?

Ответ: Переменные на экране отображать можно. Для этого в разделе «Переменные» необходимо поставить отметку напротив нужной переменной.

Задание для проекта

Разработаем игру Space Battle про битвы космических кораблей — создадим космические корабли и врагов, вспомним, что такое спрайты, фоны, костюмы, переменные, клоны, условия и различные инструменты и команды.

6.3. Критерии и уровни оценки

Система оценки качества освоения Программы обучающимися реализуется в соответствии со следующими критериями:

- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов программирования; способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной и творческой деятельности;
- умение самостоятельно планировать, осуществлять, контролировать и корректировать деятельность; использовать все возможные ресурсы для достижения поставленных целей; выбирать успешные стратегии в различных ситуациях; владение навыками познавательной и проектной работы; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания; развитие навыков самоанализа и самооценки своей деятельности;

- навыки алгоритмизации задачи; освоение основных этапов решения задачи; навыки разработки несложных программ; навыки разработки проекта, его структуры, дизайна.

Для определения степени освоения Программы **используется уровневая оценка:**

- **высокий уровень:** обучающийся глубоко изучил учебный материал, последовательно и исчерпывающе отвечает на поставленные вопросы, задание выполняет правильно, уверенно и быстро; хорошо ориентируется в изученном материале, может самостоятельно найти нужный источник информации, умеет самостоятельно наблюдать и делать простые выводы; проявляет активный интерес к деятельности, стремится к самостоятельной творческой активности, самостоятельно занимается дома, помогает другим;
- **средний уровень:** обучающийся знает лишь основной материал, на заданные вопросы отвечает недостаточно четко и полно, при выполнении практической работы испытывает затруднения, может допускать ошибки, не влияющие на результат; владеет логическими операциями частично; не всегда может определить круг своего незнания и найти нужную информацию в дополнительных источниках; проявляет интерес к деятельности, настойчив в достижении цели, проявляет активность только при изучении определенных тем или на определенных этапах работы;
- **низкий уровень:** обучающийся не может достаточно полно и правильно ответить на оставленные вопросы, имеет отдельные представления об изученном материале, при выполнении практической работы допускает ошибки, влияющие на результат; самостоятельно не может определять круг своего незнания, не может делать самостоятельные выводы; редко понимает и принимает позицию других людей, считая свое мнение единственно верным, присутствует на занятиях, но не активен, выполняет задания только по четким инструкциям и указаниям педагога.

ИИР Вероника Елена Григорьевна

