

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа с. Новополеводино
имени полного кавалера ордена Славы М.С. Волкова»
Балаковского района Саратовской области

Принято решением
Педагогического совета
МАОУ СОШ с. Новополеводино
Протокол № 1 от 31.08.2023 г

«СОГЛАСОВАНО»

Директор МАОУ СОШ с. Малая Быковка:
М.В. Жданова
«31» 08. 2023 г.



«УТВЕРЖДЕНО»

Директор МАОУ СОШ с. Новополеводино
Е.Г. Барановская
Приказ № 210 от 01.09.2023 г



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая краткосрочная программа
«Занимательный Scratch»
(техническая направленность,
сетевая форма реализации)

Возраст учащихся: 12-15 лет

Срок реализации программы: 4 месяца

Автор – составитель:
Сазонова Марина Васильевна,
педагог дополнительного образования

с. Новополеводино,

2023 г.

Структура ДООП

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	7
1.3. Планируемые результаты	7
1.4. Содержание программы	9
1.5. Формы аттестации и их периодичность	11
2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Методическое обеспечение	12
2.2. Условия реализации	12
2.3. Календарный учебный график	13
2.4. Оценочные материалы	16
2.5. Список литературы	18

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа «Занимательный Scratch» разработана с учетом документов нормативной базы ДООП:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации 27 июля 2022 г. № 629).
- Правила персонифицированного дополнительного образования в Саратовской области (утв. приказом Министерства образования Саратовской области от 21.05.2019 г. № 1077, с изменениями от 14.02.2020 года, от 12.08.2020 года, 21.08.2023 г № 1450);
- Санитарные правила 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28);
- Авторской программы «Школа юного программиста: программируем на Scratch» Никифорова Е.С., Никифоровой М.В. (г.Югорск, МБОУ СОШ №2).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательный Scratch» относится к краткосрочным дополнительным общеразвивающим программам, имеет техническую направленность, разработана для детей в возрасте 12-15 лет, срок реализации 4 месяца (сентябрь-декабрь), 9 часов обучения.

Когда обучающиеся создают проекты на «Scratch», они осваивают множество навыков 21 века: творческое мышление, предметное общение, системный анализ, беглое использование технологий, эффективное взаимодействие, проектирование, постоянное обучение и т.д. Также изучение «Scratch» может серьезно помочь учащимся освоить азы алгоритмизации и программирования, а полученные знания пригодятся для дальнейшего и более серьезного изучения программирования и успешной сдачи государственной итоговой аттестации по информатике.

Актуальность данной программы заключается в том, что в нем четко прослеживается интеграция информатики с математикой. Школьники на

занятиях по программированию в «Scratch» знакомятся (повторяют) с такими математическими понятиями как числовая прямая, положительные и отрицательные числа, координатная плоскость, координаты точки на плоскости, угол, градусная мера угла. Помимо этого, программирование и алгоритмизация способствует формированию и развитию логико-алгоритмического мышления, а значит, ребенок учится мыслить и рассуждать и как следствие будет успешен при изучении математики.

Изучение данной программы способствует формированию навыка *computational thinking* (математического мышления), который будет полезен для совершенно различных профессий. Данный курс рассчитан на освоение начальных знаний об объектно-ориентированном программировании, причем содержание заданий носит практический характер. Изучение основ программирования связано с целым рядом умений и навыков (организация деятельности, планирование и т.д.), которые по праву носят **общеинтеллектуальный характер и формирование которых - одна из приоритетных задач современной школы в рамках реализации концепции развития математического образования.**

Педагогическая целесообразность данной образовательной программы состоит в том, что по мере изучения программирования в Scratch у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, разнообразного программирования Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Содержание практических занятий ориентировано не только на овладение обучающимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков участия в дистанционных конкурсах и олимпиадах, умений успешно использовать навыки сетевого взаимодействия.

Отличительные особенности данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключаются в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала. Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие было направлено на приобщение детей к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов работы, при которых в процессе усвоения знаний, законов и правил у обучающихся развивается интерес к творчеству. Кроме того, следует выделить базовые принципы, определяющие особенность данной программы:

- принцип интегративности (подразумевает объединение разрозненных научно-технических знаний из естественнонаучных, гуманитарных и технических дисциплин в единое целое);
- принцип деятельностного подхода (знания открываются учащимися и проверяются на практике);
- принцип компетентностного подхода (под компетентностью нами понимается способность системно применять знания и умения для самостоятельной и коллективной деятельности при решении проблем);
- принцип активной жизненной позиции (знания, полученные на занятиях, в лабораториях используются для решения экологических проблем через тематические занятия)
- краткосрочность;
- сетевая форма реализации.

Программа «Занимательный Scratch» позволяет расширить общеобразовательное пространство на основе интеграции дополнительного образования, где сетевыми партнерами является базовая организация – Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с. Новополеводино имени полного кавалера ордена Славы М.С. Волкова» Балаковского района Саратовской области, Центр образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ с. Новополеводино и ресурсная организация Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа с. Малая Быковка» Балаковского района Саратовской области.

Обязательства организаций партнеров для реализации программы в сетевой форме:

«Базовая организация» - Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Средняя общеобразовательная школа с. Новополеводино имени полного кавалера ордена Славы М.С. Волкова» Балаковского района Саратовской области, Центр образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ с. Новополеводино осуществляет реализацию дополнительной образовательной общеразвивающей краткосрочной программы, отвечает за организацию занятий, организует промежуточный и итоговый контроль, подготовку документации.

«Организация участник» - Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа с. Малая Быковка» Балаковского района Саратовской области, является базой для проведения занятий, предоставляет помещение педагогу дополнительного образования Центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста» на базе МАОУ СОШ с. Новополеводино для проведения занятий, принимает участие в осуществлении контроля за качеством освоения программы учащихся.

Адресат программы: программа предназначена для детей 12 - 15 лет.

При построении учебного процесса учитываются индивидуальные особенности познавательной деятельности учащихся указанной возрастной категории.

Возрастные особенности детей 12-15 лет.

Подростковый период - это период завершения физического развития человека. Повышается работоспособность, улучшается самочувствие, дети более энергичны. Общие умственные способности человека к 12–15 годам, как правило, уже сформированы, и такого быстрого роста их, как в детстве уже не наблюдается, однако они продолжают совершенствоваться. Важность подросткового возраста определяется и тем, что в нем закладываются основы и намечаются общие направления формирования моральных и социальных установок личности.

Количество учащихся в группе: от 5-15 человек, состав групп формируется из обучающихся 5-8 классов.

Принцип набора в группу: свободный.

Условия набора обучающихся в группу: Приём детей осуществляется на основании письменного заявления родителей или (законных представителей). Зачисление на программу, перевод, отчисление обучающихся осуществляется согласно действующим локальным актам МАОУ СОШ с. Новополеводино.

Форма реализации программы: сетевая, очная.

Срок реализации программы: 4 месяца.

Объем программы: 9 часов.

Режим занятий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая краткосрочная программа «Занимательный Scratch» рассчитана на 4 месяца обучения, в рамках сетевого взаимодействия. В течение учебного времени группа детей, осваивает разделы программы объемом 9 часов.

Объединение состоит из группы обучающихся количеством от 5 до 15 человек, в возрасте от 12 до 15 лет.

Учебные занятия проводятся в компьютерном классе МАОУ ООШ с. Малая Быковка в групповой форме два раза в месяц по одному академическому часу соответственно, содержат теоретическую и практическую части. Продолжительность одного занятия 45 минут, с обязательным перерывом 10 минут, что соответствует рекомендациям СанПиНа.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы - создание условий для развития алгоритмических и креативных способностей учащихся к творческому самовыражению в проектной деятельности в области программирования, через формирование ключевых компетенций, основанных на создании ценностно-ориентированного, конструктивного стиля мышления и новых способах самостоятельной творческой деятельности по направлению информационных технологий.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям. Обучение навыкам алгоритмизации задачи;
- освоение основных этапов решения задачи;
- обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных
 - программ. Обучение созданию проекта, его структуры, дизайна и разработки.

Развивающие:

- развитие познавательного интереса школьников;
- развитие творческого воображения, математическое и образное мышление учащихся;
- развитие умение работать с компьютерными программами и дополнительными;
- развитие навыков планирования проекта, умения работать в группе.

Воспитательные:

- воспитание интереса к занятиям информатикой. Воспитание культуры общения между учащимися;
- воспитание культуры безопасного труда при работе за компьютером;
- воспитание культуры работы в глобальной сети.

1.3. Планируемые результаты освоения краткосрочной ДООП

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы

Формирование УУД на каждом этапе подготовки и проведения внеурочных занятий:

Личностные:

- установление связи целью учебной деятельности и ее мотивом — определение того, - «какое значение, смысл имеет для меня участие в данном занятии»;
- построение системы нравственных ценностей, выделение допустимых принципов поведения;
- реализация образа Я (Я-концепции), включая самоотношение и самооценку;

нравственно-этическое оценивание событий и действий с точки зрения моральных норм. Построение планов во временной перспективе.

Регулятивные:

- определение образовательной цели, выбор пути ее достижения;
- рефлексия способов и условий действий; самоконтроль и самооценка; критичность;
- выполнение текущего контроля и оценки своей деятельности;
- сравнение характеристик запланированного и полученного продукта;

Коммуникативные:

- оценивание результатов своей деятельности на основе заданных критериев, умение самостоятельно строить отдельные индивидуальные образовательные маршруты;
- планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками — определение цели, способов взаимодействия;
- контроль и оценка своей деятельности, обращение по необходимости за помощью к сверстникам и взрослым;
- формирование умения коллективного взаимодействия.

Познавательные:

- умение актуализировать знания, определять границы своего знания при решении задач практического содержания;
- умение оперировать со знакомой информацией;
- формировать обобщенный способ действия;
- моделировать задачу и ее условия, оценивать и корректировать результаты решения задачи.

Изучение курса дает возможность обучающимся достичь следующих результатов развития:

1) в личностном направлении:

- умение ясно, точно, грамотно излагать свои мысли в устной и письменной речи, понимать смысл поставленной задачи;
- умение распознавать логически некорректные высказывания, отличать гипотезу от факта;
- креативность мышления, инициатива, находчивость, активность,
 - применение знаний по информатике и математике для решения конкретных жизненных задач;

2) в метапредметном направлении:

- умение находить в различных источниках информацию, необходимую для решения проблем;
- умение понимать и использовать различные средства наглядности (графики, диаграммы, таблицы, схемы и др.);
- умение применять индуктивные и дедуктивные способы рассуждений;

- умение планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач исследовательского характера;

3) в предметном направлении:

- умение грамотно применять символику, использовать язык программирования Scratch для записи программ, алгоритмический язык для постановки задачи;
- овладение знаниями об объектно-ориентированном программировании;
- овладение основными способами представления и анализа данных; умение использовать язык программирования для описания действий объектов программирования, развитие пространственных представлений и изобразительных умений;
- овладение навыками беглого использования технологий;
- умение применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера.

1.4. Содержание программы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

по краткосрочной ДООП «Занимательный Scratch»

(техническая направленность)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Техника безопасности и организация рабочего места. Правила поведения в компьютерном классе (лаборатории) Что нужно знать и уметь для работы в Scratch. Понятие алгоритма. Команды и исполнители Способы работы в среде Scratch. Знакомство с официальным сайтом https://scratch.mit.edu .	1	0,5	0,5	Анкетирование, презентация Презентация, практическая работа, тестирование
2	Установка редактора Scratch. Интерфейс редактора, элементы окна редактора Scratch. Список спрайтов, работа со спрайтами.	1	0	1	Практическая работа Теоретическая информация

3	Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, звуки. Сцена, управление сценой, редактирование сцены. Строка меню редактора.	1	0	1	Практическая работа
4	Дополнительные кнопки возможности редактора. Знакомство с интерфейсом графического растрового редактора в среде Scratch. Интерфейс векторного редактора среды Scratch. Интерфейс редактора звуков в Scratch.	1	0	1	Теоретическая информация Практическая работа Опрос
5	Создание первой программы. Блоки из группы «Движение».	1	0	1	Беседа, Практическая работа, Деятельность,
6	Понятие системы координат.	1	0	1	Практическая работа,
7	Понятие угол поворота. Вращение спрайта. Блоки из группы «События».	1	0,5	0,5	Презентация, Практическая работа
8	Блоки из группы «Звук». Добавление звуков из библиотеки, редактирование и запись звуков.	1	0,5	0,5	Презентация, практическая работа
9	Сохранение первой программы. Создание нового спрайта в редакторе Scratch, сохранение нового спрайта в отдельный файл.	1	0,5	0,5	Презентация. Практическая работа «Защита проекта»
	ИТОГО:	9	2	7	

Содержание учебного плана программы

Вводное занятие. (1 час)

Техника безопасности и организация рабочего места. Правила поведения в компьютерном классе.

Что нужно знать и уметь для работы в Scratch. Понятие алгоритма. Команды и исполнители. Способы работы в среде Scratch. Знакомство с официальным сайтом <https://scratch.mit.edu>.

Знакомство со средой Scratch. (3 часа)

Установка редактора Scratch. Интерфейс редактора, элементы окна редактора Scratch. Список спрайтов, работа со спрайтами. Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, звуки. Сцена, управление сценой, редактирование сцены. Строка меню редактора. Дополнительные кнопки и возможности редактора. Знакомство с интерфейсом графического растрового редактора в среде Scratch. Интерфейс векторного редактора среды Scratch. Интерфейс редактора звуков в Scratch.

Начало программирования. Первые программы на Scratch. (5 часов)

Создание первой программы. Блоки из группы «Движение». Понятие системы координат. Понятие угол поворота. Вращение спрайта. Блоки из группы «События». Блоки из группы «Управление». Сохранение первой программы.

1.5. Формы аттестации планируемых результатов и их периодичность

Способы организации контроля:

- индивидуальный
- фронтальный
- групповой
- коллективный.

Формы подведения итогов:

- защита проекта, конкурсные задания, викторина;
- практические занятия, презентация.

Для оценки текущих знаний, умений применяются:

- а) входящий контроль, учитывающий стартовые возможности ребенка;
- б) промежуточной – устный опрос, викторины, конкурсные задания,
- в) итоговый контроль – диагностика.

Предусматривается обязательное проведение занятий по технике безопасности на учебном месте при проведении лабораторных исследований.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуальная, групповая, работа по группам.

Занятия проводятся в форме: лекций, опытов, проектной и исследовательской деятельности. Текущий контроль проводится в форме наблюдения, индивидуального собеседования, групповой беседы, опроса.

Итоговой аттестацией обучающихся: будет являться презентация работ и

проектов.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Методическое обеспечение

Данная программа рассчитана на 4 месяца обучения. Весь учебный материал программы распределен в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков.

Программа предусматривает применение не только традиционных методов изложения материала (показ, рассказ), но и частично-поисковых (эвристических) методов. Обучающиеся участвуют в проектной деятельности, изучают презентации, наглядный материал. Широко применяются разнообразные формы нестандартных занятий: презентации, игры, викторины. Обучающиеся привлекаются к защите проектов, участию в соревнованиях, конкурсах. Проводятся уроки творчества. Большое значение приобретает создание положительного эмоционального фона занятий. Программой предусматривается это через осуществление коллективных проектов, таких как совместная подготовка исследовательского материала, разработка различных приемов исследовательской деятельности. Работая в группе, ребята чувствуют сопричастность к общему делу, приобретают чувство ответственности за товарища, преодолевают неуверенность в себе и, как правило, повышают самооценку. Учитываются интересы и потребности детей, развитие и самореализация способностей, создаются благоприятные условия установления и сохранения положительных взаимоотношений с другими детьми. В программе это учитывается через осуществление совместных проектов, при выполнении заданий в группах.

Данная программа направлена на удовлетворение разносторонних интересов и потребностей детей, в ее реализации можно эффективно сочетать разнообразные формы, методы и приемы обучения.

2.2. Условия реализации программы

Для эффективности реализации программы необходимо:

Информационно-дидактическое обеспечение

Литература по основам программирования в объектно-визуальной среде «Scratch», практической деятельности по темам обучения, презентации, методики преподавания дисциплин технической направленности, методические разработки, методические рекомендации (см. Список литературы).

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации программы необходимы:

Наименования объектов и средств материально-технического обеспечения	Примечание
Автоматизированное рабочее место учителя	01
Проектор	01
Интерактивная доска	01
Рабочее место ученика (стационарный компьютер)	08
Дополнительное рабочее место ученика (ноутбук)	03

Информационно-коммуникационные средства

Электронные образовательные ресурсы	Ресурсы Интернета
Среда программирования Scratch. Официальный сайт.	https://scratch.mit.edu/
Курс для дистанционного обучения «Среда программирования Scratch» - авторы Никифоров Е.С., Никифорова М.В.	http://moodle.mvnik.ru/

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, имеющий опыт реализации ДООП технической направленности, прошедший профессиональную подготовку по профилю программы.

2.3. Календарный учебный график

Календарный учебный график представлен в печатном варианте краткосрочной ДООП «Занимательный Scratch» на рабочем месте педагога.

№	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма проведения	Форма контроля
1	___.___ 2023	Техника безопасности и организация рабочего места. Правила поведения в компьютерном классе (лаборатории) Что нужно знать и уметь для работы в Scratch. Понятие алгоритма. Команды и исполнители Способы работы в среде Scratch. Знакомство с официальным	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка, ул. Советская, д. 1	практическая работа	Анкетирование, презентация Презентация тестирование

		сайтом https://scratch.mit.edu ц.				
2	__._ 2023	Установка редактора Scratch. Интерфейс редактора, элементы окна редактора Scratch. Список спрайтов, работа со спрайтами.	1	МАОУ ООШ с.Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Теоретическая информация
3	__._ 2023	Палитра блоков. Назначение блоков. Закладки палитры блоков: скрипты, костюмы, звуки. Сцена, управление сценой, редактирование сцены. Строка меню редактора.	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Практическая работа
4	__._ 2023	Дополнительные кнопки возможности редактора. Знакомство с интерфейсом графического растрового редактора в среде Scratch. Интерфейс векторного редактора среды Scratch. Интерфейс редактора звуков в Scratch.	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Теоретическая информация Практическая работа Опрос
5	__._ 2023	Создание первой программы. Блоки из	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Беседа, Практическая работа, Деятельность

		группы «Движение»				
6	___.__ 2023	Понятие системы координат	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Практическая работа
7	___.__ 2023	Понятие угол поворота. Вращение спрайта. Блоки из группы «События»	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Презентация Практическая работа
8	___.__ 2023	Блоки из группы «Звук». Добавление звуков из библиотеки, редактирование и запись звуков	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Презентация, практическая работа
9	___.__ 2023	Сохранение первой программы. Создание нового спрайта в редакторе Scratch, сохранение нового спрайта в отдельный файл	1	МАОУ ООШ с. Малая Быковка ул. Советская, д. 1	Практическая работа	Презентация Практическая работа «Защита проекта»

2.4. Оценочные материалы

Проверочный тест к занятию 2:

1. Что такое SCRATCH?

- среда программирования
- среда для обработки графических изображений
- нет правильных вариантов ответа
- среда для создания анимации

2. Верно ли, что Скретч - это учебная среда для обучения программированию школьников?

- Да
- Нет

3. Основными компонентами Скретч-программы являются объекты-...

Ваш ответ _____

4. Сколько групп блоков в среде Скретч?

Ваш ответ _____

5. Установите соответствие. Каковы цвета блоков?

Движение

Перо

События

другие блоки

6. Какие действия возможны над объектами? (напишите ответ в произвольной форме)

Ваш ответ _____

Задание к занятию "Введение в среду SCRATCH"

Нам хотелось бы знать имели ли вы представление о Scratch или какой-либо подобной среде программирования. Если да, то опишите, что Вам уже было известно или какими навыками вы обладаете в подобной среде программирования.

Дайте свой ответ в произвольной форме. Также вы можете представить свои работы, выполненные ранее в среде Scratch или другой системе (не забудьте указать, что за система). Если опыта работы в подобной среде у вас нет, то так и напишите.

Оценка эффективности реализации программы.

Для оценки эффективности реализации программы разработаны критерии. (см. табл.)

<i>Критерий</i>	<i>Показатель</i>	<i>Индикатор</i>	<i>Диагностический инструментарий</i>
1.Критерий освоения программы обучающимися (уровни: низкий, средний, высокий)	<ul style="list-style-type: none"> - Теоретическая подготовка по освоению материала программы - Практическая подготовка - Общеучебные умения, навыки исследования и эксперименты. 	Соответствие теоретическим знаний обучающегося программным требованиям	Опрос, тестирование, собеседование. Проект, практическая работа. Наблюдение.
<i>Группа критериев личностного развития обучающихся</i>			
<i>Нравственная воспитанность обучающихся.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Отношение к другим людям: тактичность, отзывчивость, принципиальность. - Отношение к деятельности: инициативность, добросовестность, исполнительность. - Отношение к себе: самокритичность. 	Проявление данных качеств в деятельности, поведении.	Педагогическое наблюдение.
<i>Компетентность социального взаимодействия</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Активная жизненная позиция; - Сформированность навыков работы как индивидуально, так и в группе. - Способность конструктивно решать конфликтные ситуации 	Обучающиеся включены в коллективно-творческие дела. Способность стабилизации благоприятного микроклимата в образовательной среде.	Педагогическое наблюдение за поведением обучающихся. Методика «Основы педагогических взаимодействий (Методика Е.В. Коротаевой)
<i>Количественные параметры</i>	Наличие призовых мест в конкурсах различного уровня	Включенность каждого обучающегося в мероприятия	Анализ педагога

2.5. Список литературы

Список литературы для педагога

1. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие /Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. 59 с.
2. Мажед Маржи. Scratch для детей. Самоучитель по программированию /; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
4. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2018. 61 с.
5. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: Аркти, 2018. 112 с.
6. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru— «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
9. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru— «Время вернуться домой». URL:<http://letopisi.ru/index.php/Школа Scratch>

Список литературы для учащихся и родителей

1. Голиков Д. «Занимательное программирование Scratch».
2. Мажед Маржи. Scratch для детей. Самоучитель по программированию /; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
3. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2018. 61 с.
4. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru— «Время вернуться домой». URL:<http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
5. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru— «Время вернуться домой». URL:<http://letopisi.ru/index.php/Школа Scratch>