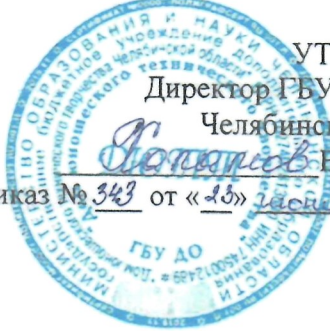


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ЦЦОД «IT-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
протокол № 135 от 15 июля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Челябинской области»
В.Н. Халамов
Приказ № 343 от «15» июля 2023 г.



АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы логического мышления»

Направленность: техническая

Уровень программы: базовый

Срок освоения программы: полгода

Возрастная категория обучающихся: 8-10 лет

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	7
1.3 Цель и задачи программы	10
1.4 Содержание программы	10
1.5 Учебный план.....	15
1.6 Планируемые результаты	17
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	19
2.1 Календарный учебный график	19
2.2 Условия реализации программы	19
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	20
2.4 Оценочные материалы	21
2.5 Методические материалы	21
2.6 Воспитательный компонент	23
2.7 Информационные ресурсы и литература	25
Приложение 1. Краткие конспекты занятий к адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы логического мышления»	26
Приложение 2. Практические работы к адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы логического мышления»	69
Приложение 3. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	70
Приложение 4. Листы наблюдения за выполнением итоговой практической работы	72
Приложение 5. Примерный перечень воспитательных мероприятий	74

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы логического мышления» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых актов:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федерального закона от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Распоряжения Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г.;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Указа Президента Российской Федерации «Стратегия научно технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N*143);
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Паспорта приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»);
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 - 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);

- Закона Челябинской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области»;
- Устава ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».
- «Программа воспитания» ГБОУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» на 2023-2026 уч. года.
- Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;

Актуальность программы:

На современном этапе развития общества и государства происходит переосмысление отношения к людям с ОВЗ, признание их права на предоставление одинаковых возможностей в различных областях жизни. Изменение подходов к обучению и воспитанию детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов направлено на формирование и развитие социально-активной личности, обладающей навыками социально адаптивного поведения. Одним из путей реализации этой важной задачи является инклюзия в дополнительное образование, которая предоставляет уникальные возможности для полноценного развития детей с ОВЗ.

Вовлечение детей с ограниченными возможностями здоровья в техническую и творческую деятельность эффективно позволяет решать проблемы укрепления их физического и психического здоровья, улучшения психоэмоционального состояния и развития. Для решения проблемы адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья в социуме, их личностного развития данная программа создаёт условия, в которых каждый ребенок, независимо от уровня интеллекта и физического состояния, мог бы развивать способности, данные ему от природы.

Scratch Junior - детский блочный язык программирования. Так как ScratchJr является учебным языком, «Основы логического мышления» не преследует цель «научить программировать». Программа ориентирована на плавное погружение в логику программирования, изучения причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленных задач. ScratchJr позволит обучающимся уже в юном возрасте понять, нравится ли ему программирование и изучение информационных технологий в целом. Ранняя профориентация определяется запросом реального сектора экономики России на комплектование инженерами, программистами и другими техническими специалистами, имеющими качественную подготовку.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Наряду с традиционными учебными пособиями в настоящее время появилось большое количество образовательных электронных ресурсов. Компьютерное обучение – новый способ обучения, одним из его разновидностей можно считать использование обучающих игровых программ. Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с обучающимися с ОВЗ. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми с ОВЗ являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать успешному обучению в школе.

Педагогическая целесообразность программы «Основы логического мышления» основана на применении технологий индивидуализации обучения, дифференцированного и развивающего обучения, здоровьесберегающей технологии и педагогической технологии игровой деятельности.

Программа построена по принципу усложнения и увеличения предлагаемого материала, направлена на формирование знаний, умений и навыков работе на компьютере, которые помогут детям с ОВЗ адаптироваться в окружающей информационной среде.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения;
- поддержка способных и одаренных детей.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей обучающихся;
- вариативность учебного материала для сформированных групп;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании памяти и ранее полученных знаний.

Особенности реализации здоровьесберегающей технологии:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;
- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми.
- в игре взрослый работает на паритетных началах с детьми, выполняя одну из игровых ролей;
- игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы;
- игра позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо;
- игровой процесс вариативен, он не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь;
- игровые технологии создают широкие возможности для формирования у детей трудовой культуры.

Отличительная черта программы заключается в том, что она учитывает психофизические и индивидуальные возможности обучающихся в возрасте от 8 до 10 лет с задержкой психического развития.

Данная программа является базовой, и задает определенный базовый минимум знаний, умений и опыта, детей с ограниченными возможностями здоровья в области технического творчества. Программа составлена с учетом возможностей детей с ОВЗ и с учетом их образовательных потребностей.

Отличительной особенностью данной программы так же является использование программы ScratchJr и компьютерных игр на логику и алгоритмику. Использование данных программ и игр позволяет ребятам с ограниченными возможностями здоровья в форме познавательной игры развить необходимые в дальнейшей жизни навыки, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат. А также создает условия для развития у обучающихся с ОВЗ в форме познавательной игры необходимых в дальнейшей жизни навыков, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат.

Ещё одной отличительной особенностью курса выступает упрощенная форма подачи материала, доступного для восприятия, обнимания и запоминания обучающимися с с ЗПР и их индивидуальными возможностями обучающихся.

Адресат программы: программа рассчитана для обучения детей с ОВЗ в возрасте 8-10 лет с ЗПР. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется. При зачислении на программу родители (законные представители) предоставляют копию коллегиального заключения психолого-медико-педагогической комиссии с целью адаптации программы в соответствии с психофизическими особенностями ребенка и выстраивания индивидуального учебного плана. На ребенка-инвалида предоставляется справка об инвалидности и копия ИПРА (индивидуальной программы реабилитации и абилитации).

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 72 часа.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Формы организации – в подгруппах до 8 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Частая смена деятельности является важным аспектом при построении занятий с обучающимися с ОВЗ, поэтому в течении всего занятия обучающиеся постоянно переходят с одного вида работ на другой, например, беседа в начале занятия, индивидуальная работа за компьютером, работа с дидактическим материалом и этап рефлексии. Таким образом, обучающиеся не будут уставать и отвлекаться от темы занятия. Также для продуктивной работы, обучающимся с ОВЗ необходимо проводить физминутку – минимум 2 раза за 40 минут. При соблюдении данного правила обучающиеся не будут быстро утомляться, а уровень устойчивости внимания не будет снижаться. Помимо этого, в перерывах между занятиями могут проводиться подвижные игры, например, «Море волнуется раз» или «Краски», это позволяет ребятам расслабиться, и отвлечься от стресса и усталости, так как подвижная деятельность оказывает оздоровительных эффект благодаря воздействию на систему организма: слух, зрение, дыхание, кровообращение и т.д.

Задержка психического развития (ЗПР) - это нарушение нормального темпа психического развития. Термин "задержка" подчеркивает временной характер нарушения, то есть уровень психофизического развития в целом может не соответствовать паспортному возрасту ребенка. Все отклонения у таких детей со стороны нервной системы отличаются изменчивостью и носят временный характер. При ЗПР имеет место, в отличии от умственной отсталости, обратимость интеллектуального дефекта.

Задержка психического развития – это сложное полиморфное нарушение, при котором страдают разные компоненты познавательной деятельности, эмоционально-волевой сферы, психомоторного развития, деятельности. Специфические особенности развития этой категории детей негативно влияют на своевременное формирование всех видов деятельности: образовательной, игровой, конструктивной. Полиморфность нарушений и разная степень их выраженности определяют различные индивидуальные возможности детей в овладении образовательной программой.

Отмечается замедление смены возрастных фаз развития.

Характеристика нарушений.

- низкая работоспособность в результате повышенной истощаемости нервной системы;
- незрелость эмоций и воли;
- ограниченный запас общих сведений и представлений;
- обедненный словарный запас;
- несформированность навыков интеллектуальной деятельности,
- не достаточная сформированность игровой деятельности.

Работа с данной категорией детей требует использование индивидуального подхода к каждому ребенку и учета возрастных и психофизических особенностей.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Основы логического мышления» на 2023-2024 уч. год

Название программы	Основы логического мышления
Возраст обучающихся	8-10 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	2 занятия в неделю (4 часа)
Цель, задачи	Цель программы - формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья пространственного, логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования. Задачи: Образовательные: – познакомить с интерфейсом среды Scratch Junior; – сформировать навыки использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования. Развивающие: – сформировать первичные навыки работы с компьютером и информацией; – сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной

	области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями; – развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики. Воспитательные: – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.
Краткое описание программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы логического мышления» имеет техническую направленность. Scratch Junior — это упрощенная визуальная среда для изучения программирования детьми школьного возраста. Удобство среды заключается в отсутствии программного кода, алгоритмы собираются из блоков и напоминают Lego. Изучение Scratch Junior знакомит обучающихся с базовыми алгоритмическими конструкциями, развивает логическое и пространственное мышление, позволяет реализовать творческий потенциал детей через визуализацию собственных персонажей и вымышленных историй в встроенном графическом редакторе. Значимость развивающих игр для развития обучающихся с ОВЗ, их многообразие и множество, позволяет использовать данный вид деятельности для умственного развития школьников. В каждой игре ребенок всегда добивается определенного «предметного результата». Постоянное и постепенное усложнение игр позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Развивающие игры создают условия для проявления творчества, стимулируют развитие умственных способностей ребенка. Уровень освоения – базовый.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются.
Результаты освоения программы	Образовательные: – ориентируется в интерфейсе среды Scratch Junior; – владеет навыками использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – знает базовые алгоритмические структуры программирования. Развивающие: – владеет первичными навыками работы с компьютером и информацией; – имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями; – имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики. Воспитательные:

	– умеет выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – умеет принимать самостоятельные решения при выполнении задач.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей; – Всероссийский детский конкурс научно-исследовательских и творческих работ «Первые шаги в науке» Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– стул обучающегося – 8 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 8 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.; – персональный компьютер педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – среда ScratchJr
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная черта программы заключается в том, что она учитывает психофизические и индивидуальные возможности обучающихся в возрасте от 8 до 10 лет с задержкой психического развития. Данная программа является базовой, и задает определенный базовый минимум знаний, умений и опыта, детей с ограниченными возможностями здоровья в области технического творчества. Программа предназначена для проведения работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья: с нарушениями речи и слуха, с нарушениями зрения, с нарушениями опорно-двигательного аппарата, с задержкой психического развития, с расстройствами аутистического спектра. Программа составлена с учетом возможностей детей с ОВЗ и с учетом их образовательных потребностей. Отличительной особенностью данной программы так же является использование программы ScratchJr и компьютерных игр на логику и алгоритмику. Использование данных программ и игр позволяет ребятам с ограниченными возможностями здоровья в форме познавательной игры развить необходимые в дальнейшей жизни навыки, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат. А также создает условия для развития у обучающихся с ОВЗ в форме познавательной игры необходимых в дальнейшей жизни навыков, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат. Ещё одной отличительной особенностью курса выступает упрощенная форма подачи материала, доступного для восприятия, обнимания и запоминания обучающимися с с ЗПР и их индивидуальными возможностями обучающихся.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья пространственного, логического и алгоритмического мышления с помощью изучения основ программирования.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с интерфейсом среды Scratch Junior;
- сформировать навыки использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Развивающие:

- сформировать первичные навыки работы с компьютером и информацией;
- сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Воспитательные:

- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Знакомство со средой ScratchJr Игры на логику.

Тема 1.1. Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером и планшетом.

Практика: Проверка изученного материала по технике безопасности в форме устного опроса. Пробное включение/выключение компьютера/планшета. Запуск программы ScratchJr. Игры на знакомство, сплочение коллектива.

Тема 1.2. Весёлая логика. Игра «Крестики-нолики»

Теория: Знакомство с игрой «Крестики-нолики». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Знакомство с правилами игры «Крестики-нолики». Разбор алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 1.3. Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс программы.

Теория: Изучение интерфейса программы ScratchJr на планшете: включение, создание проекта, изменение имени проекта, добавление/удаление спрайта, добавление фона, блоки движения.

Практика: Повторение пройденной темы. Индивидуальное выполнение проекта «Прогулка по парку». Размещение нескольких спрайтов, создание индивидуальной траектории движения для каждого спрайта.

Тема 1.4. Игры на логику. Игра «Кубик Рубика»

Теория: Знакомство с игрой «Кубик Рубика». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Кубик Рубика». Разбор различий настоящего Кубика Рубика от игры. Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 1.5. Спрайты и блоки движения

Теория: Повторение пройденной темы. Программирование нескольких спрайтов: включение, создание проекта, изменение имени проекта, добавление/удаление спрайта, добавление фона, блоки движения.

Практика: Повторение пройденной темы. Размещение нескольких спрайтов, создание индивидуальной траектории движения для каждого спрайта

Тема 1.6. Игры на логику. Игра «Закати шарик»

Теория: Знакомство с игрой «Закати шарик». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Закати шарик». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 1.7. Проверочная работа

Модуль 2. Функциональные возможности среды ScratchJr. Игры на память и внимание.

Тема 2.1. Игры на внимание и память. Игра «Найди лишнее».

Теория: Знакомство с игрой «Найди лишнее». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Найди лишнее». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 2.2. Звуковой редактор ScratchJr.

Теория: Звуковые блоки. Изучение способа добавления звуков для спрайтов. Музыка и диктофон.

Практика: Индивидуальное выполнение проекта «В мире животных». Размещение на поле спрайтов животных, добавление блоков движения, запись звуков для каждого спрайта. Подготовка выступления и демонстрация проектов.

Тема 2.3. Игры на внимание и память. Занимательные ребусы.

Теория: Знакомство с ребусами. Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы. Создание ребуса.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами работы игры «Занимательные ребусы». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре. Создание собственного ребуса.

Тема 2.4. Изменение и создание спрайтов.

Теория: Изучение возможностей графического редактора. Интерфейс встроенного графического редактора. Возможности изменения готовых персонажей и создание собственных.

Практика: Изменение готовых спрайтов. Индивидуальное выполнение проекта «Накорми меня!». Размещение спрайтов животных на поле. Создание собственных спрайтов продуктов питания. Изменения размеров спрайтов и их исчезновение.

Тема 2.5. Игры на внимание и память. Лабиринт «Космический корабль» и игра «Найди отличия».

Теория: Знакомство с играми «Космический корабль» и «Найди лишнее». Разбор интерфейса. Правила игр. Изучение алгоритмов для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами работы игры «Космический корабль» и «Найди отличия». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 2.6. Координатная сетка.

Теория: Изучение способов перемещения спрайтов по координатной сетке с заданным шагом.

Практика: Индивидуальное выполнение проекта «Изучаем космос». Использование блоков перемещения и изменения скорости

Тема 2.7. Игры на внимание и память. Игра «Звери на ферме».

Теория: Знакомство с игрой «Звери на ферме». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Звери на ферме». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 2.8. Изменение скорости спрайтов.

Теория: Блоки управление. Скорость спрайтов. Изучение способов изменения скорости спрайтов.

Практика: Индивидуальное выполнение проекта «Гонки». Использование блоков перемещения и изменения скорости.

Тема 2.9. Игры на внимание и память. Игра «Найди закономерность».

Теория: Знакомство с игрой «Найди закономерность». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Найди закономерность». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 2.10. Проверочная работа.

Модуль 3. Циклы в ScratchJr. Игры на смекалку.

Тема 3.1. Игры на смекалку. Логические задачи.

Теория: Знакомство с логическими задачами. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами решения логических задач. Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 3.2. Применение циклов в проекте.

Теория: Временные блоки. Блоки цикла. Алгоритмическая конструкция – цикл. Зацикливание действий спрайтов.

Практика: Использование циклов в проекте. Индивидуальное выполнение проекта «Аквариум». Конкурс на лучший аквариум «Подводный мир».

Тема 3.3. Игры на смекалку Занимательные головоломки. Игры «Король Танграм» и «Блоки драгоценностей».

Теория: Знакомство с танграмми. Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Король Танграм» и «Блоки драгоценностей». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 3.4. Игры на смекалку. Игра «Угадай предмет».

Теория: Знакомство с игрой «Угадай предмет». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Угадай предмет». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 3.5. Имитация движения.

Теория: Имитация бесконечного движения. Изучение возможности применения циклов для имитации бесконечного движения спрайтов.

Практика: Использование циклов в проекте. Индивидуальное выполнение проекта «Дальняя поездка».

Тема 3.6. Игры на смекалку. Игра «Проложи путь».

Теория: Знакомство с игрой «Проложи путь». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Проложи путь». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 3.7. Проявление и исчезновение спрайтов.

Теория: Исчезновение спрайтов. Блоки управления. Изучение возможности применения блоков для исчезновения спрайтов.

Практика: Использование циклов в проекте. Индивидуальное выполнение проекта «Призрак». Конкурс на самое жуткое привидение.

Тема 3.8. Игры на смекалку. Математическое домино.

Теория: Знакомство с игрой «Математическое домино». Разбор интерфейса. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Математическое домино». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 3.9. Проверочная работа.

Модуль 4. Смена фона и сообщения. В царстве эрудиции.

Тема 4.1. Увлекательные анаграммы.

Теория: Знакомство с анаграммами. Разбор интерфейса игры. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Увлекательные анаграммы». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 4.2. Изменение фона. Текстовые сообщения.

Теория: Создание нескольких фонов в проекте. Изменение фона в анимации. Возможности фоновой анимации.

Практика: Добавление нескольких полей в проект. Смена фона. Индивидуальное выполнение проекта «Времена года».

Тема 4.3. Игра «Продолжи ряд».

Теория: Знакомство с игрой «Продолжи ряд». Разбор интерфейса игры. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами игры «Продолжи ряд». Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 4.4. Передача и получение сообщений.

Теория: Переда и получение сообщений шести видов. Добавление задержки при выполнении команд спрайтами с помощью сообщений.

Практика: Использование всех изученных материалов. Индивидуальное выполнение проекта «Поляна».

Тема 4.5. Логические игры.

Теория: Знакомство с логическими играми. Разбор интерфейса игры. Правила игры. Изучение алгоритма для достижения победы.

Практика: Повторение пройденной темы. Знакомство с правилами логических игр. Изучение алгоритма верных действий для достижения победы в игре. Самостоятельная работа в игре.

Тема 4.6. Проверочная работа.

Модуль 5. Знакомство с проектной деятельностью.

Тема 5.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы.

Теория: Знакомство обучающихся с мероприятием «Фестиваль детских проектов», объединение обучающихся в команды, беседа с каждой командой для определения темы будущего проекта

Тема 5.2. Реализация проекта в среде ScratchJr.

Практика: Перенос персонажей, фонов в среду ScratchJr, разработка программного скриптов.

Тема 5.3. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления.

Теория: Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов

1.5 Учебный план

№	Наименование модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Знакомство со средой ScratchJr. Игры на логику.	6	8	14	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.2	Тема 1.2. Веселая логика. Игра «Крестики-нолики».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.2. Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс. Спрайты и блоки.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.4	Тема 1.4. Игры на логику. Игра «Кубик Рубика».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.5	Тема 1.5. Спрайты и блоки движения.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.6	Тема 1.6. Игры на логику. Игра «Закати шарик».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.7	Тема 1.7. Проверочная работа.	0	2	2	Промежуточная аттестация: самостоятельная работа
2	Модуль 2. Функциональные возможности среды ScratchJr. Игры на память и внимание.	9	11	20	
2.1	Тема 2.1. Игры на внимание и память. Игра «Найди лишнее».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2. Звуковой редактор ScratchJr.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Игры на внимание и память. Занимательные ребусы.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

2.4	Тема 2.4. Изменение и создание спрайтов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.5	Тема 2.5. Игры на внимание и память. Лабиринт «Космический корабль» и игра «Найди отличия».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.6	Тема 2.6. Координатная сетка.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.7	Тема 2.7. Игры на внимание и память. Игра «Звери на ферме».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.8	Тема 2.8. Изменение скорости спрайтов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.9	Тема 2.9. Игры на внимание и память. Игра «Найди закономерность».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.10	Тема 2.10. Проверочная работа.	0	2	2	Промежуточная аттестация: самостоятельная работа
3	Модуль3. Циклы в Scratch JR. Игры на смекалку.	8	10	18	
3.1	Тема 3.1. Игры на смекалку. Логические задачи.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2. Применение циклов в проекте.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3. Игры на смекалку. Занимательные головоломки. Игры «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.4	Тема 3.4. Игры на смекалку. Игра «Угадай предмет».	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.5	Тема 3.5. Имитация движения.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.6	Тема 3.6. Игры на смекалку. Игры «Проложи путь»	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.7	Тема 3.7. Появление и исчезновение спрайтов	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

3.8	Тема 3.8. Игры на смекалку. Математическое домино	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.9	Тема 3.9. Проверочная работа	0	2	2	Промежуточная аттестация: самостоятельная работа
4	Модуль 4. Смена фона и сообщения. В царстве эрудиции	5	7	12	
4.1	Тема 4.1. Увлекательные анаграммы	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.2	Тема 4.2. Изменение фона. Текстовые сообщения.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3. Продолжи ряд	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.4.	Тема 4.4. Передача и получение сообщений	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.5	Тема 4.5. Логические игры	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.6	Тема 4.6. Проверочная работа	0	2	2	Промежуточная аттестация: самостоятельная работа
5	Модуль 5. Итоговая работа	4	4	8	
5.1	Тема 5.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы	2	0	2	Текущий контроль: дискуссия, наблюдение
5.2	Тема 5.2. Реализация проекта в среде ScratchJr	0	4	4	Текущий контроль: наблюдение
5.3	Тема 5.3. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2	0	2	Рефлексия: дискуссия
	ИТОГО	32	40	72	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные:

- ориентируется в интерфейсе среды Scratch Junior;
- владеет навыками использования инструментов среды Scratch Junior и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- знает базовые алгоритмические структуры программирования.

Развивающие:

- владеет первичными навыками работы с компьютером и информацией;
- имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

- умеет выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- умеет принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	18	72	2 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

- Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

- Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

- иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	8
Стул педагога	1
Стол обучающегося	8
Стол педагога	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	8
Персональный компьютер педагога	1
Среда ScratchJr	9

Среда ScratchJr находится в свободном для скачивания и установки доступе. Среда доступна для установки на Windows и Android. Это значит, что ScratchJr может быть установлен на компьютер/ноутбук с ОС Windows или на планшет/телефон с ОС Android.

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы логического мышления» используются:

- конспекты лекций (Приложение 1);
- комплект практических работ (Приложение 2);

- сборник игр (Приложение 3).

Кадровое обеспечение:

- требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;

- особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью;

- необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом;

- необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Макзумова Нигина Авзалшоевна окончила ГБПОУ «Магнитогорский педагогический колледж» с отличием в 2022 году, по специальности «Коррекционная педагогика в начальном образовании». Педагог прошел следующие курсы повышения квалификации: «Оказание первой помощи в образовательной организации»; «Духовно-нравственное развитие и воспитание личности»; «Вожатый. Педагогическое сопровождение и организация отдыха в детских спортивно-оздоровительных лагерях, центрах и общественных объединениях»; «Дополнительное образование технической направленности для детей дошкольного возраста с ограниченными возможностями здоровья»; «Формирование гибких компетенций у обучающихся: вводный уровень».

2.3 Формы аттестации обучающихся

Промежуточная аттестация проводится в форме представления индивидуальных проектов. Тема проекта определяется по интересам и предпочтениям каждого обучающегося и утверждается педагогом.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме практической работы. Итоговая работа демонстрирует знания базовых навыков программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Тему итоговой работы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим уровням освоения:

Описание уровней освоения:

- «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

- «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

- «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: опрос, дискуссия, самостоятельная работа, наблюдение. Опрос и дискуссия позволяют своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся, при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками в среде Scratch Junior. Наблюдение позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога, здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения индивидуального проекта по изученному материалу.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме практической работы. Итоговая работа демонстрирует навыки программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы.

2.5 Методические материалы

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – в группах до 12 человек.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;

- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самостоятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;
- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;
- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технология);
- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;
- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;
- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

- конспекты занятий к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы логического мышления» (приложение 1);
- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы логического мышления» (приложение 2);
- сборник игр на командообразование и сплочение (приложение 3);
- листы наблюдения (приложение 4).

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ, в том числе в ЦЦОД «ИТ-куб» г. Магнитогорск, является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей;
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Воспитательные мероприятия делятся на модули:

1. Воспитывающая среда
2. Учебное занятие
3. Руководство детским объединением и взаимодействие с родителями
4. Проектная деятельность
5. Профориентационная работа и наставничество
6. Социальное партнёрство и сетевое взаимодействие
7. Каникулы
8. Профилактика и безопасность

Примерный перечень и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в приложении 5.

Условия воспитания:

Многие мероприятия носят открытый характер. Медиа формат мероприятий привлекает внимание участников других регионов.

Учебные занятия по программам технической направленности ориентированы на повышение технологической грамотности в области инженерных и технических профессий, они проходят с использованием учебно-лабораторного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ориентирована на решение реальных технологических задач, в том числе с участием промышленных предприятий для проектной деятельности детей. Поскольку дети младшего школьного возраста не могут участвовать в проектах от реального сектора экономики, обучающиеся занимаются реализацией образовательных проектов по направлению обучения.

Воспитательный компонент предусматривает работу с родителями обучающихся. Для этого регулярно проводятся родительских собрания, на которых разбирают достижения обучающихся, направления обучения Центра и содержание образовательных программ.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Босова, Л.Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников: учебное пособие / Л.Л. Босова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва: МПГУ, 2020. - 179 с.
2. Босова, Л.Л.. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2021. - 295 с.
3. Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;
4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «ИТ-куб». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. –Москва, 2021.
5. Тихомирова, О.В.. Проектная и исследовательская деятельность дошкольников и младших школьников: учебное пособие / О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Я. С. Соловьев; Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области "Институт развития образования". - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2020. - 221 с.
6. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки / Хухлаева О.В.. — Москва : Генезис, 2020. — 176 с.

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. – Спб.: БХВ-Петербург, 2021. – 97с.

Электронные издания:

2. Инструкция по установке ScratchJr на ПК/ноутбук или планшет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: https://hwschool.online/scratchjr_inst?ysclid=l5tgtw6iwp520368252
3. Официальный сайт Scratch Junior. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://www.scratchjr.org/>
4. Программирование для детей на Scratch Junior — бесплатные видеоуроки для детей от 6 лет. (Электронный ресурс). – Режим доступа: <https://tproger.ru/articles/programmirovanie-dlja-detej-na-scratch-junior-besplatnye-videouroki-dlja-detej-ot-6-let/?ysclid=l5hmfe1044515301290>

**Краткие конспекты занятий к адаптированной дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Основы логического мышления»**

Конспект занятия по теме 1.1.

Тема занятия: Техника безопасности. Организация рабочего места. Детский тимбилдинг.

Цель занятия: познакомить обучающихся с техникой безопасности при работе за персональным компьютером и планшетом, способствовать образования коллектива в группе.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами техники безопасности в компьютерном классе; познакомить обучающихся с базовыми навыками работы за компьютером и планшетом (включение/выключение, запуск программы).

развивающие: развитие коммуникативных навыков;

– *воспитательные:* убедить обучающихся в необходимости бережного отношения к технике и информации; формировать дисциплинированность; совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать технику безопасности при работе в компьютерном классе; владеть базовыми навыками работы за компьютером и планшетом (включение/выключение, запуск программы).

развивающие: уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.

– *воспитательные:* понимает необходимость бережного обращения с оборудованием; сформировать дисциплину при работе на занятии; владеет коммуникативными навыками при работе в паре, коллективе;

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Игры на знакомство и сплочение.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Чем отличаются кабинеты в нашем Центре от кабинетов в вашей школе? – Что нужно знать, чтобы обезопасить себя и своих товарищей при работе в компьютерном классе? – Совершенно верно!	– Здесь находится много техники: компьютеры, ноутбуки и т.д. – Технику безопасности!

2. Актуализация субъектного опыта обучающихся.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, для сопоставления жизненного опыта учеников с темой занятия.

Деятельность обучающихся: отвечают на вопросы педагога.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Какие правила техники безопасности в компьютерном классе Вы уже знаете? – Отлично, а теперь давайте проверим, все ли правила Вы знаете	– Например, не засовывать пальцы в розетку

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: знакомит обучающихся с правилами техники безопасности, показывая презентацию и проводит устный порос на усвоение знаний. Знакомит обучающихся с организацией рабочего места, показывает, как включить и выключить компьютер, как установить программу на операционную систему Android.

Деятельность обучающихся: слушают, читают правила с экрана, задают уточняющие вопросы.

4. Игры на знакомство и сплочение

Деятельность педагога: организует деятельность обучающихся в игровой форме для индивидуального знакомства с каждым и работы в коллективе в целом.

Деятельность обучающихся: активно участвуют в игровой деятельности.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников;

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии;

Конспект занятия по теме 1.2.

Тема занятия: Веселая логика. Игра «Крестики-нолики».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры в «Крестики-нолики». Показать алгоритм работы для достижения победы.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры в «Крестики-нолики», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

– *воспитательные:* способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач; совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры «Крестики-нолики», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач; владеет коммуникативными навыками при работе в паре, коллективе;

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Применение изученного.
4. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто-нибудь из Вас уже играл в «Крестики-нолики»?	– Да/нет
– Кто знает правила игры?	(отвечают на вопрос)

– Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся поближе с этой игрой, и научимся работать по определенному алгоритму, узнаем, для чего он нужен и какие возможности он нам дает.	
---	--

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает интерфейс игры. Знакомит с правилами. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма в игре «Крестики-нолики».

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Крестики-нолики».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 1.3.

Тема занятия: Знакомство со средой ScratchJr. Интерфейс.

Цель занятия: познакомить обучающихся с интерфейсом и функциональными элементами среды ScratchJr.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с интерфейсом среды ScratchJr; рассмотреть функциональные возможности среды ScratchJr: создание проекта, изменение названия проекта, добавление фона.

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе среды ScratchJr; знать функциональные возможности среды ScratchJr: уметь создавать проект, менять его название, добавлять фон.

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

– стул обучающегося – 8 шт.;

- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Кто-нибудь из Вас уже работал в среде ScratchJr?	– Да/нет
– А вообще Вы ранее занимались программированием, робототехникой, информатикой?	– Да/нет
– Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся с тем, что такое «ScratchJr», для чего он нужен и какие возможности он нам дает.	

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает пошаговое создание проекта, фона, спрайтов и скриптов в среде ScratchJr. Актуализирует знания обучающихся о «линейных алгоритмах» на основании жизненного опыта.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Прогулка по парку»

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 1.4.

Тема занятия: Игры на логику. Игра «Кубик Рубика»

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры в «Кубик Рубика». Показать алгоритм работы для достижения победы.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры в «Кубик Рубика», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры «Кубик Рубика», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развитие логического мышления.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
-----------------------	---------------------------

– Вы когда-нибудь пробовали сыграть в Кубик Рубика? – Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся поближе с этой игрой, и научимся работать по определенному алгоритму, узнаем, для чего он нужен и какие возможности он нам дает.	– Да/нет (отвечают на вопрос)
---	---

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно знакомит с историей Кубика Рубика. Совместно с классом проводит анализ Кубика Рубика. Знакомит с правилами. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Кубик Рубика».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 1.5.

Тема занятия: Спрайты и блоки движения.

Цель занятия: познакомить обучающихся и функциональными элементами среды ScratchJr.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе среды ScratchJr; знать функциональные возможности среды ScratchJr: добавление/удаление спрайтов, категории блоков, скрипты; познакомить обучающихся с конструкцией «линейного алгоритма».

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

– стул обучающегося – 8 шт.;

- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, повторение пройденного материала, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Из чего состоит алгоритм? – Сегодня мы с вами познакомимся не только с блоками, из которых будет состоять алгоритм, но и со спрайтами.	– Из блоков

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает пошаговое создание проекта, фона, спрайтов и скриптов в среде ScratchJr. Актуализирует знания обучающихся о «линейных алгоритмах» на основании жизненного опыта.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы (слайд 12).

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Прогулка в зимнем лесу»

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 1.6.

Тема занятия: Игры на логику. Игра «Закати шарик»

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры в «Кубик Рубика». Показать алгоритм работы для достижения победы.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры в «Закати шарик», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры «Закати шарик», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развитие логического мышления.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы когда-нибудь пробовали сыграть в «Закати шарик»? – Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся поближе с этой игрой, и научимся работать по определенному алгоритму. И узнаем, что нужно делать, чтобы одержать победу.	– Да/нет

--	--

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Закати шарик».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.1.

Тема занятия: Игры на внимание и память. Игра «Найди лишнее»

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры в «Найди лишнее». Показать алгоритм работы для достижения победы.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры в «Найди лишнее», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; развивать умение классифицировать и отличать предметы;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры «Найди лишнее», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развитие логического мышления; уметь классифицировать и выделять отличия предметов.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;

– проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Скажите, чем отличается вертолет и пожарной машины? – Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся поближе с игрой «Найди лишнее», и научимся работать по определенному алгоритму. И узнаем, что нужно делать, чтобы одержать победу.	– Да/нет

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Найди лишнее».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.2.

Тема занятия: Звуковой редактор ScratchJr

Цель занятия: познакомить обучающихся с возможностями встроенного звукового редактора среды ScratchJr

Задачи занятия:

образовательные: изучить интерфейс звукового редактора среды ScratchJr; изучить способ записи собственных звуков для озвучивания спрайтов; изучить звуковые блоки для построения скриптов;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе звукового редактора среды ScratchJr; владеть навыком озвучивания спрайтов с помощью звукового редактора среды ScratchJr; использовать звуковые блоки для создания скриптов;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через подбор подходящего звукового сопровождения собственных проектов;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение изученного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Повторение изученного материала

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, проводит устный опрос на проверку усвоения темы предыдущего занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы

2. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: Озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: Задают вопросы по теме.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
-----------------------	---------------------------

– Вы уже пробовали записывать собственные звуки в среде ScratchJr?	– Да/нет
--	----------

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает использование звукового редактора для записи звуков и их использование в скриптах среды ScratchJr. А

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «В мире животных».

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.3.

Тема занятия: Игры на внимание и память. Занимательные ребусы.

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры в «Занимательные ребусы». Показать алгоритм работы для достижения победы.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры в «Занимательные ребусы», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; развивать умение классифицировать и отличать предметы;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры «Занимательные ребусы», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развитие логического мышления; уметь классифицировать и выделять отличия предметов.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;

- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вам удавалось когда-либо разгадать ребус? – Хорошо, сегодня мы с Вами познакомимся поближе с игрой «Занимательные ребусы», и научимся работать по определенному алгоритму. И узнаем, что нужно делать, чтобы одержать победу. А также мы попробуем составить свой собственный ребус.	– Да/нет

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Занимательные ребусы». Составляют свой ребус с помощью учителя.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.4.

Тема занятия: Изменение и создание спрайтов

Цель занятия: познакомить обучающихся с возможностями графического редактора и блоков управления для изменения и создания персонажей среды ScratchJr

Задачи занятия:

образовательные: изучить интерфейс графического редактора среды ScratchJr; изучить способ создания собственного персонажа с помощью графического редактора; изучить способы изменения готовых персонажей с помощью графического редактора; изучить блоки уменьшения/увеличения для изменения размера персонажей;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: ориентироваться в интерфейсе графического редактора среды ScratchJr; владеть навыком создания собственных спрайтов с помощью графического редактора среды ScratchJr; владеть навыком использования графического редактора для изменения готовых персонажей; использовать блоки уменьшения/увеличения для изменения размера спрайтов;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фоновое пространство.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали изменять персонажей? – Сегодня мы изучим все возможности графического редактора и создадим свои первые собственные спрайты.	– Да/нет

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает использование графического редактора для создания и изменения спрайтов, а также использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Накорми меня».

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников;

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.5.

Тема занятия: Игры на внимание и память. Лабиринт «Космический корабль» и «Найди отличия».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры Лабиринт «Космический корабль» и «Найди отличия».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры Лабиринт «Космический корабль» и «Найди отличия», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; развивать умение классифицировать и отличать предметы;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знать правила игры Лабиринт «Космический корабль» и «Найди отличия», научить работать по алгоритму в игре для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развитие логического мышления; умеет классифицировать и выделять отличия предметов.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вам удавалось когда-либо находить отличия у предметов?	– Да/нет

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре Лабиринт «Космический корабль» и «Найди отличия». Составляют свой ребус с помощью учителя.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.6.

Тема занятия: Координатная сетка. Изменение скорости спрайта.

Цель занятия: изучить применение координатной сетки для расчета положения спрайта на рабочем поле, а также использование блоков при построении скриптов.

Задачи занятия:

образовательные: познакомить с понятием «координатная сетка» и ее применением для определения положения спрайта на рабочем поле; изучить блоки скорости для изменения скорости движений спрайтов;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь применять координатную сетку для определения положения персонажа на рабочем поле; использовать блоки скорости для изменения скорости спрайтов;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
-----------------------	---------------------------

– Что такое координаты? – Координаты – это точка или клетка, которая обозначает место положения вашего персонажа на рабочем поле – Какие примеры координат из жизни вы можете привести, где их используют? – Отлично, сегодня мы узнаем, как используются координат в ScratchJr	– Затрудняются ответить. – Например, в навигаторе
--	--

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает применение блоков скорости для изменения скорости спрайтов, а также использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практические работы «Изучаем космос», «Гонки».

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.7.

Тема занятия: Игры на внимание и память. Игра «Звери на ферме».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Звери на ферме».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры «Звери на ферме», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Звери на ферме», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, какие звери живут на ферме? – Сегодня мы с вами сами будем заселять зверей на ферму и заботиться о них.	(отвечают на вопросы)

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Звери на ферме». Составляют свой ребус с помощью учителя.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников;

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.8.

Тема занятия: Изменение скорости спрайтов

Цель занятия: изучить блоки скорости спрайтов

Задачи занятия:

образовательные: познакомить с блоками скорости; изучить способы изменения скорости спрайтов;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь использовать блоки скорости спрайтов;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение изученного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Повторение изученного материала.

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, проводит устный опрос на проверку усвоения темы предыдущего занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

2. Конкретизация темы занятия.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, вы когда-нибудь ездили на машине/самолете? Давайте подумаем, что передвигается быстрее человек, машина или самолет?	– Да/нет

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает применение блока «скорость» для создания разного движения спрайтов.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

5. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 2.9.

Тема занятия: Игры на внимание и память. Игра «Найди закономерность»

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Найди закономерность».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры «Найди закономерность», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Найди закономерность», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фоновое пространство.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;

- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

- Повторение пройденного материала.
- Конкретизация темы занятия.
- Изучение новых знаний и способов деятельности.
- Применение изученного.
- Рефлексия.

Ход занятия:

6. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, посмотрите на картинку, и помогите мне найти закономерность. 	(отвечают на вопросы)

7. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Найди закономерность». Составляют свой ребус с помощью учителя.

8. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

9. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.1.

Тема занятия: Игры на смекалку. Логические задачки.

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Логические задачки».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры «Логические задачки», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Логические задачки», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
-----------------------	---------------------------

– Вы когда-нибудь решали задачки? – На каком уроке? – Ребята, а вы знаете, чтобы бывают сложные задачки на логику? – Сегодня мы с вами попробуем решить такие задачи.	(отвечают на вопросы)
--	-----------------------

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Логические задачки». Составляют свой ребус с помощью учителя.

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.2.

Тема занятия: Применение циклов в проекте

Цель занятия: изучить алгоритмическую конструкцию «цикл» и его использование в скриптах среды ScratchJr

Задачи занятия:

образовательные: познакомить с понятием «цикл»; изучить блок «цикл» и его применение в скриптах; изучить способы создания непрерывного движения;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: понимать и уметь применять на практике алгоритмическую конструкцию «цикл»; уметь использовать блок «цикл» в скриптах; уметь создавать непрерывное движение с помощью блоков ScratchJr.

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов

относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение изученного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Публичная защита выполненного проекта..

Ход занятия:

1. Повторение изученного материала.

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, проводит устный опрос на проверку усвоения темы предыдущего занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

2. Конкретизация темы занятия.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы когда-нибудь слышали понятие «цикл»? – Как работает цикл? – Верно, сегодня мы познакомимся, как работают «циклы» и какие блоки за это отвечают	– Да/нет – Повторяет одно и тоже действие

3. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает применение блока «цикл» для создания непрерывного движения спрайтов.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

4. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно выполняют практическую работу «Аквариум».

5. Публичная защита выполненного проекта

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

6. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.3.

Тема занятия: Игры на смекалку. Занимательные головоломки. Игры «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами игры «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фоновое пространство.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:**1. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы знаете, что такое головоломка? – А что такое танграммы? – Сегодня мы с ними и познакомимся, научимся их решать.	(отвечают на вопросы)

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Король Танграма» и «Блоки драгоценностей».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.4.

Тема занятия: Игры на смекалку. Игра «Угадай предмет».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Угадай предмет».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами «Угадай предмет», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Угадай предмет», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

6. Повторение пройденного материала.
7. Конкретизация темы занятия.
8. Изучение новых знаний и способов деятельности.
9. Применение изученного.
10. Рефлексия.

Ход занятия:**5. Конкретизация темы занятия**

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, сейчас я буду называть отличительные черты какого-то предмета, а вам нужно его отгадать... Слушайте внимательно. – Отлично, вы смогли отгадать предмет, который я загадала. А теперь давайте посмотрим, сможете ли вы также легко отгадать предмет, который вам загадает наша игра.	(отвечают на вопросы)

6. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Угадай предмет».

7. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

8. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.5.

Тема занятия: Имитация движения

Цель занятия: использование блоков для имитации движения спрайтов

Задачи занятия:

образовательные: использование блоков движения в скриптах среды ScratchJr;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь использовать блоки движения в скриптах;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.

2. Конкретизация темы занятия.
3. Повторение изученного.
4. Публичная защита выполненного проекта.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Мы ранее уже знакомились с этими блоками, сегодня мы подробнее изучим, а для чего эти блоки могут применяться. И как их лучше применять вместе с другими блоками, чтобы имитировать движения спрайтов.	

2. Повторение изученного.

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: выполняют практическую работу «Моя тень»

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.3.

Тема занятия: Игры на смекалку. Игра «Проложи путь».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Проложи путь».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами «Проложи путь», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Проложи путь», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фоновое пространство.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Сегодня мы с вами поможем Красной шапочке найти путь к бабушке, решая при этом разные логические задачи.	(отвечают на вопросы)

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Проложи путь».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.7.

Тема занятия: Появление и исчезновение спрайтов

Цель занятия: использование блоков для исчезновения и появления спрайтов

Задачи занятия:

образовательные: использование блоков управления в скриптах среды ScratchJr;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления; способствовать развитию навыков публичного выступления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь использовать блоки исчезновения и появления в скриптах;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства; развивать навыки публичного выступления с помощью защиты выполненного проекта внутри группы;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- магнитно-маркерная доска – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

6. Повторение пройденного материала.
7. Конкретизация темы занятия.
8. Изучение новых знаний и способов деятельности.
9. Применение изученного.
10. Рефлексия.

Ход занятия:

5. Конкретизация темы занятия.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Мы ранее уже знакомились с этими блоками, сегодня мы подробнее изучим, а для чего эти блоки могут применяться. И как их лучше применять вместе с другими блоками.	

6. Повторение изученного.

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: выполняют практическую работу «Призрак».

7. Применение изученного.

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

8. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 3.8.

Тема занятия: Игры на смекалку. Игра «Математическое домино».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Проложи путь».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами «Математическое домино», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Математическое домино», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы когда-нибудь играли в домино? – Сегодня мы с вами сыграем не в обычное домино, а с математическими примерами.	(отвечают на вопросы)

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Математическое домино».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.1.

Тема занятия: Увлекательные анаграммы.

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Увлекательные анаграммы».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами «Увлекательные анаграммы», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Увлекательные анаграммы», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
-----------------------	---------------------------

– Ребята, вы знаете, что такое анаграммы? – Сегодня мы не только узнаем, что такое анаграммы, но и научимся их решать.	(отвечают на вопросы)
---	-----------------------

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Увлекательные анаграммы».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.2.

Тема занятия: Изменение фона. Текстовые сообщения.

Цель занятия: изучить возможности создания автоматического перехода между фонами и использование текстовых сообщений

Задачи занятия:

образовательные: научиться добавлять несколько фонов в проект; научиться использовать блоки для автоматического перехода между фонами; научиться использовать и редактировать текстовые сообщения;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь создавать несколько фоно в одном проекте; уметь создавать непрерывный переход между фонами с помощью блоков среды ScratchJr; уметь использовать и редактировать текстовые сообщения;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства;

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия.

Деятельность педагога: задает наводящие вопросы, озвучивает тему занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Вы уже пробовали добавлять разные фоны в проект?	– Да/нет
– У всех получилось?	– Да/нет
– Вы нашли, какой блок отвечает за смену фона в проекте?	– Да/нет
– Для тех, кто еще не знаком с такими блоками- мы сегодня изучим новый блок, а кроме того познакомимся с текстовыми сообщениями.	

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает применение блока перехода на другой фон и текстовых сообщений в проекте.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr. Выполняют практическую работу «Времена года».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на уроке; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.1.

Тема занятия: Игра «Продолжи ряд».

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры Игра «Продолжи ряд».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами Игра «Продолжи ряд», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры Игра «Продолжи ряд», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

1. Повторение пройденного материала.
2. Конкретизация темы занятия.
3. Изучение новых знаний и способов деятельности.
4. Применение изученного.
5. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Ребята, что такое ассоциации? – Сегодня именно ассоциации помогут нам. Давайте попробуем продолжить ряд.	(отвечают на вопросы)

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Продолжи ряд».

3. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

4. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.4.

Тема занятия: Передача и получение сообщений

Цель занятия: изучить блоки передачи и получения сообщений для составления последовательности действий персонажей

Задачи занятия:

образовательные: изучить блоки отправки и получения сообщений; научиться выстраивать алгоритм действий персонажей для создания единой истории;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: уметь использовать блоки отправки и получения сообщений; уметь выстраивать порядок действий персонажей для единой истории;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

– стул обучающегося – 8 шт.;

- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;
- среда ScratchJr.

План занятия:

1. Конкретизация темы занятия.
2. Изучение новых знаний и способов деятельности.
3. Рефлексия.

Ход занятия:

1. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– У нас часто возникает проблема, когда персонажи одновременно начинают движение или разговор. Как вы боретесь с этой проблемой? – Хорошо, а какое ограничение у таймера? – Верно! А если нужно больше времени, что делать? – Хорошо, а Вы всегда можете точно рассчитать количество секунд, которое нужно для следующего действия? – Сегодня мы научимся упрощать процесс «ожидания» действий персонажа.	– С помощью таймера. – 99 секунд – Затрудняются ответить – Нет

2. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию, параллельно показывает применение блоков отправки и получения сообщений.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в среде ScratchJr. Выполняют практическую работу «Поляна»

3. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

Конспект занятия по теме 4.1.

Тема занятия: Логические игры.

Цель занятия: познакомить обучающихся с правилами игры «Логические игры».

Задачи занятия:

образовательные: познакомить обучающихся с правилами «Логические игры», научить работать по алгоритму для достижения успеха;

развивающие: способствовать развитию алгоритмического мышления; способствовать развитию эстетического мышления; способствовать развитию пространственного мышления;

воспитательные: способствовать воспитанию самостоятельности при решении образовательных задач.

Тип занятия: усвоение новых знаний.

Планируемые результаты:

образовательные: знают правила игры «Логические игры», умеют работать по алгоритму для достижения победы;

развивающие: развивать алгоритмическое мышление через построение базовых алгоритмов; развивать эстетическое мышление через изображение и цветовые решения собственных персонажей; развивать пространственное мышление через выбор оптимального размера спрайтов относительно друг друга и окружающего фонового пространства.

воспитательные: уметь принимать самостоятельные решения при решении образовательных задач.

Оборудование:

- стул обучающегося – 8 шт.;
- стул педагога – 1 шт.;
- стол обучающегося – 8 шт.;
- стол педагога – 1 шт.;
- персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.;
- персональный компьютер педагога – 1 шт.;
- проектор – 1 шт.;

План занятия:

6. Повторение пройденного материала.
7. Конкретизация темы занятия.
8. Изучение новых знаний и способов деятельности.
9. Применение изученного.
10. Рефлексия.

Ход занятия:

5. Конкретизация темы занятия

Деятельность педагога: приветствие обучающихся, проверка готовности обучающихся к занятию, озвучивание темы занятия.

Деятельность обучающихся: приветствуют педагога, отвечают на вопросы.

Деятельность педагога	Деятельность обучающегося
– Сегодня мы с вами будем играть в «Логические игры», будьте внимательны, здесь мы столкнемся не только с	(отвечают на вопросы)

логическими задачками, но и с ребусами и анаграммами.	
---	--

6. Изучение новых знаний и способов деятельности.

Деятельность педагога: объясняет тему занятия, демонстрируя презентацию. Знакомит с правилами игры. Знакомит с построением алгоритма для решения задач. Обучает использованию алгоритма.

Деятельность обучающихся: слушают, повторяют пошаговые действия педагога в игре «Логические игры».

7. Применение изученного

Деятельность педагога: ставит задачу, наблюдает, отвечает на вопросы.

Деятельность обучающихся: самостоятельно работают в игре.

8. Рефлексия

Деятельность педагога: побуждает к высказыванию своего мнения об усвоении данной темы; обеспечивает положительную реакцию детей на высказывание одноклассников.

Деятельность обучающихся: формулируют конечный результат своей работы на занятии; высказывают свое мнение; делятся впечатлениями.

**Практические работы к адаптированной дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе «Основы логического мышления»**

1. Практическая работа «Прогулка по парку»: Размещение нескольких спрайтов, создание индивидуальной траектории движения для каждого спрайта.
2. Практическая работа «В мире животных»: Размещение на поле спрайтов животных, добавление блоков движения, запись звуков для каждого спрайта.
3. Практическая работа «Накорми меня!»: Размещение спрайтов животных на поле. Создание собственных спрайтов продуктов питания. Изменения размеров спрайтов и их исчезновение.
4. Практическая работа «Изучаем космос»: Использование блоков перемещения с использованием координатной сетки.
5. Практическая работа «Гонки»: Использование блоков перемещения и изменения скорости.
6. Практическая работа «Аквариум»: использование циклов в проекте.
7. Практическая работа «Призрак»: применение блоков управления для исчезновения и появления спрайтов.
8. Практическая работа «Времена года»: Изменение готового фона или создание собственного фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в проекте. Изменение фона в анимации. Возможности фоновой анимации и оформление текстовых сообщений.
9. Практическая работа «Поляна»: Добавление задержки при выполнении команд спрайтами с помощью сообщений.

Сборник игр на командообразование и сплочение

Тонуший корабль

Классическая бизнес-игра на развитие навыков решать проблемы и умение адаптироваться.

Что нужно: веревка или клейкая лента, чтобы обозначить участок на полу.

Правила и ход игры. На полу обозначаем пределы «корабля», команда размещается внутри. Но это место постоянно сокращается, заставляя команду находить способы «удержаться» на судне, не «упасть за борт» и спасти друг друга. Команда должна продержаться 15 минут.

Самая высокая башня

Эта игра развивает лидерские способности, учит оперативно принимать решения, сообща решать задачи. Играют две команды.

Что нужно: по 20 штук сырых спагетти для каждой команды, по упаковке клейкой ленты и метру веревки, а также по одной штучке зефира.

Правила и ход игры. Необходимо построить самую высокую башню с помощью выданного материала. Сооружение должно стоять самостоятельно, а зефир должен стать куполом башни. Побеждает команда, которая первой построит самую высокую башню.

Минное поле

Игра учит справляться с нестандартными обстоятельствами и развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза; пустой коридор, любые предметы.

Правила и ход игры. Играет несколько команд. Предметы разбрасывают по коридору – это мины. Нужно пройти так, чтобы не задеть ни одного предмета. Участники делятся на пары. Один в паре – слепой, второй должен провести его, чтобы не затронуть «мину». Идет одновременно несколько команд, к напарнику прикасаться нельзя. «Слепой» учится внимательно слушать только своего напарника, доверять ему. Он должен суметь выполнить инструкции проводника, а проводник должен уберечь «слепого» коллегу.

Слепой строй

Еще одна игра с закрытыми глазами, но теперь еще и без возможности говорить. Учит находить решения в условиях ограниченных ресурсов, развивает навыки коммуникации.

Что нужно: повязки на глаза.

Правила и ход игры. Все участники знают свой номер (возраст, дату рождения). Задача – выстроиться по указанному параметру, не видя друг друга и не переговариваясь. Участники должны совершенствовать свои навыки передавать друг другу информацию и достигать цели, не используя зрение и голос. Можно поставить задачу выстроиться по номерам, которые ведущий шепнул каждому на ухо, по росту, по дате рождения, по возрасту и т.д.

Машина

Проведение: Ведущий говорит: Сейчас мы начнем строить машину. Загадайте, какую часть машины изображать каждый из вас, и в полной тишине, по одному, подходите и начинайте эту часть показывать. Можно издавать нужные звуки. Ведущий первым показывает (лучше – руль), и к нему подходят участники группы. Когда машина собрана, можно поблагодарить всех и узнать, какую

часть изображал каждый участник. Подобную игру можно провести, используя образ животного (создать образ зверя – символа группы).

Приложение 4
к адаптированной дополнительной
общеобразовательной общеразвивающей
программе «Основы логического мышления»

Лист наблюдения за выполнением итоговой практической работы

Тема 5.1. Постановка задачи, командообразование, утверждение темы

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения				
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Навыки устного выступления	Наличие конечного результата

**Педагог дополнительного
образования**

ФИО

Подпись

Лист наблюдения за выполнением проектной работы

Тема 5.2. Реализация проекта в среде ScratchJr

Группа _____

№	Фамилия, имя обучающегося	Параметры наблюдения						
		Индивидуальный вклад	Умение работать в команде	Лидерские качества	Ориентация в интерфейсе Scratch Junior	Владение навыками работы в графическом редакторе Scratch Junior	Владения навыками составления базовых алгоритмических конструкций из блоков Scratch Junior	Наличие конечного результата

Педагог дополнительного образования

ФИО

Подпись

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина))
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6. Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		

в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений

«СОГЛАСОВАНО»

_____/_____/

Заведующий учебной части/методист

«__» _____ 202__ г.

Лист изменений в программе на 202__ г.

№	Раздел программы	Внесённые изменения
1.	Титульный лист	
2.	Пояснительная записка	
3.	УП и содержание программы	
4.	Календарный учебный график	
5.	Условия реализации программы	
6.	Формы аттестации. Оценочные материалы	
7.	Методическое обеспечение	
8.	Список литературы	

Все изменения программы рассмотрены и одобрены на заседании педагогического / методического совета ЦЦОД «ИТ-куб» г. Магнитогорск – филиал ГБУ ДО ДЮТТ

«__» _____ 202__ г., протокол №__ .