



**ЮНОСТЬ**  
ФЕДЕРАЛЬНАЯ  
ИННОВАЦИОННАЯ  
ПЛОЩАДКА

# **НАУЧНО-ПРИКЛАДНОЙ ПРОЕКТ КРЕАТИВНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ SCRATCH**

**ИННОВАЦИОННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЕКТА  
«СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ ВЕКТОР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ  
КАК УСЛОВИЕ ПОВЫШЕНИЯ ДОСТУПНОСТИ И КАЧЕСТВА ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
В РАМКАХ ЦЕНТРА ЦИФРОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ «IT-КУБ»»**

**Ветлина Юлия Сергеевна,**  
руководитель проекта

**Голенкова Светлана Александровна,**  
педагог дополнительного образования IT-Cube  
по программированию в среде Scratch

**30 апреля 2020**



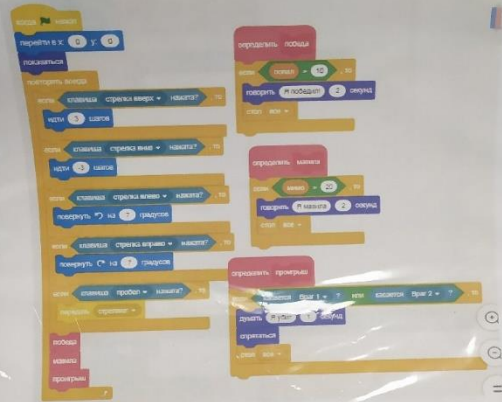
# **Педагогический контроль. Критерии оценки результативности реализации программы**



9 декабря Памятная дата «День Героев Отечества» - чествование героев, формирование в обществе идеалов самоотверженного и бескорыстного служения Отечеству

Игра «Наш герой!»

1. Выбираем фон с планетой Земля. Можно нарисовать или вставить.
2. Рисуем героя. Создаем «свои блоки» Победа, мазила, проигрыш. Программируем клавиши на движение.



3. Скрываем врага. Создать список МЕСТО Х и МЕСТО У.





## Карты диагностики усвоения программы обучающимися по программе «Программирование в среде Scratch»

№п/ п	Ф.И.О. обучающе гося	Структура Scratch, объекты Scratch.			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)	Рисование в Scratch. Костюмы			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)
		уровень освоения	проявление активности, самостоятельности, креативности	поощрени е - лучший проект.		уровень освоения	проявление активности, самостоятельно сти, креативности	поощрени е - лучший проект.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ученик 1	б	Не самостоятелен. Требуется помощь	-	Копирование, свой проект аналогичный	п	Самостоятелен, активен в работе с проектом	Кото- бонус	Свой проект с добавлением неизученных команд
2	Ученик 2	б	Самостоятельный активный	-	Копирование проекта учителя, своего проекта нет	б	Самостоятелен алгоритмы составлены правильно	Кото-бонус	Проект в портфолио педагога, участие в олимпиаде Scratch

**п-продвинутый, б-базовый, н-низкий**

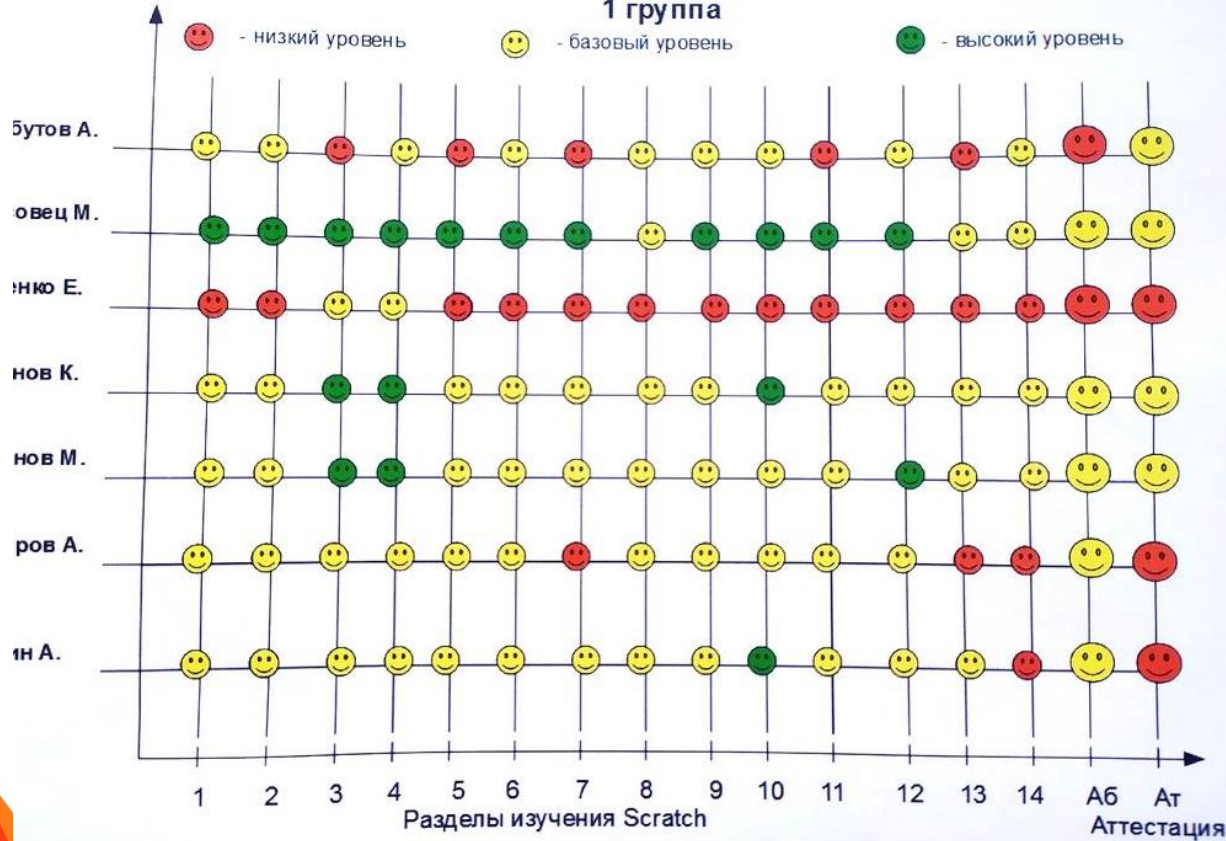


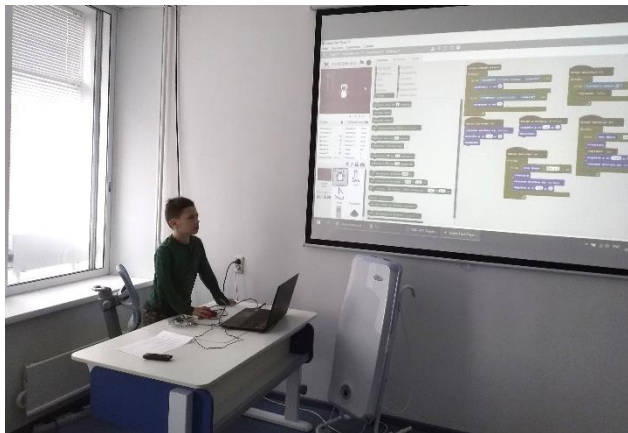
## Карты диагностики усвоения программы обучающимися по программе «Программирование в среде Scratch»

№п/п	Ф.И.О. обучающегося	Координаты в Scratch. Последовательное и одновременное выполнение скриптов			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)	Сенсоры. Сенсоры события, сенсоры общения, сенсоры цвета, таймер			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)
		уровень освоения	проявление активности, самостоятельности, креативности	поощрение - лучший проект.		уровень освоения	проявление активности, самостоятельности, креативности	поощрение - лучший проект.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
№п/п	Ф.И.О. обучающегося	Случайные числа. Случайные числа в разных блоках команд, клоны			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)	Переменные в Scratch. Создание и удаление переменных, глобальные переменные, «другие блоки»			Примечания (копирование проекта с занятия или наличие своего проекта, вошел ли проект в портфолио у педагога)
		уровень освоения	проявление активности, самостоятельности, креативности	поощрение - лучший проект.		уровень освоения	проявление активности, самостоятельности, креативности	поощрение - лучший проект.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



### Диаграмма диагностики усвоения программы учащимися 1 группа







## Задачи 1 этапа - «Scratch в мешке»



Определить уровень базовых знаний, умений и навыков у обучающихся на конец учебного года.



Выявить обучающихся для обучения по другим образовательным программам IT-субе следующего уровня сложности.



Провести анализ работы образовательной общеразвивающей программы технической направленности «Программирование в среде Scratch» на степень доступности для учащихся разного уровня подготовленности к занятиям техническим творчеством.





## Критерии оценки итоговой аттестации Уровень освоения общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в среде Scratch». 1 этап

Ф.И. обучающегося	Команды блока «движение»	Команды блока «управление»	Команды блока «внешность»	Команды блока «перо»	Команды блока «операторы»	Команды блока «сенсоры»	Команды блока «событие»	Уровень освоения	Заключение
Ученик 1	+	+	+	+	+	+	+	+	
Ученик 2	+	+	-	-	+	+	-	+	
Ученик 3	+	-	+	+	-	-	-	-	

Если задание выполнено полностью и соответствует условиям задачи, то учащийся получает зеленый жетон.

Если задание выполнено частично и больше правильного в решении, учащийся получает желтый жетон.

Если задание не выполнено совсем или выполнено частично и больше неправильного, то учащийся получает красный жетон.



## Цель 2 этапа - Защиты индивидуальных проектов



Увидеть практическое применение знаний, умений и навыков, полученных учащимися по общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Программирование в среде Scratch» с точки зрения реализации творческих проектов



## Оценка творческих проектов по общеобразовательной общеразвивающей программе «Программирование в среде Scratch». 2 этап

№ п/п	Ф.И. обучающ егося	Критерии оценки								Заключение
		Соответствие проекта заданию (0-2 баллов)	Оригиналь- ность идеи и содержания проекта (0-5 баллов)	Творческий подход (0-5 баллов)	Сложность проекта (0-5 баллов)	Качество исполнени я (0-8 баллов)	Качество алгоритмо в (0-10 баллов)	Отсутстви е ошибок в проекте (0-5 баллов)	Качество презента ции (0-5 баллов)	
1										
2										
3										
...										

**Заключение об уровне усвоения программы делается на основании набранных баллов :**

**18 баллов и меньше — низкий уровень**

**от 19 до 37 баллов — базовый уровень**

**37 баллов и выше - продвинутый уровень**



## План презентации проекта

Мой проект называется \_\_\_\_\_

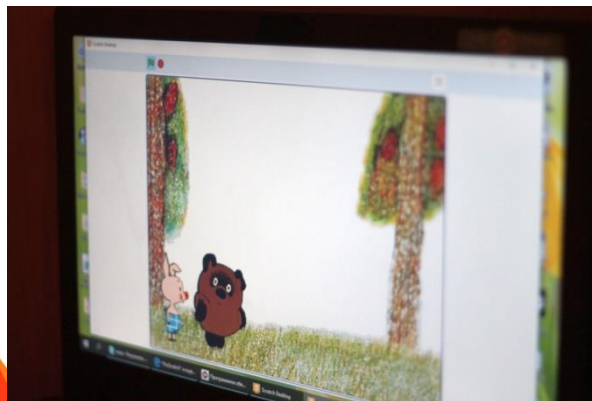
Это - \_\_\_\_\_ (игра или мультфильм)

При создании программы я использовал такие приемы как \_\_\_\_\_

В моем проекте задействовано \_\_\_\_\_ Спрайтов, которые нарисованы мной.

Краткое содержание моего проекта (кратко передать идею мультфильма, объяснить правила игры).

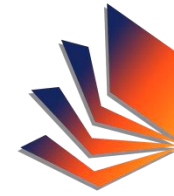
# Демо-день для учащихся и родителей





# Задание 4

## Сенсоры



**ЮНОСТЬ**  
ФЕДЕРАЛЬНАЯ  
ИННОВАЦИОННАЯ  
ПЛОЩАДКА

# МЫ РАДЫ РАБОТАТЬ С ВАМИ!

**Звоните:** +7 (3513) 53-15-45

**Пишите:** [fip-miass@mail.ru](mailto:fip-miass@mail.ru)

**Читайте:** <http://new.ddt-miass.ru/фип/>

---



<https://t.me/joinchat/LJDthBbg5fsqtMy5EGZhTQ>



**456320, Челябинская область,  
г. Миасс, пр. Макеева, д.39**