



МИНОБРНАУКИ РОССИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
МОРДОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ им. Н.П. ОГАРЁВА»

(ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»)



УТВЕРЖДЕНО

решением учёного совета

ФГБОУ ВО «МГУ им. Н.П. Огарёва»

(протокол от «11» марта 2024 г. № 4)

Председатель ученого совета

Ректор Д.Е. Глушко

**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

***Основы программирования на языке Scratch***

Форма обучения – очное

Объем программы: 144 часов

Срок обучения: 9 месяцев

Саранск 2024

# 1 Пояснительная записка

## 1.1 Направленность программы: техническая.

**1.2 Актуальность программы:** Программирование на языке Scratch предоставляет учащимся возможность овладеть навыками программирования на базовом уровне, которая позволяет создавать мультфильмы, анимации так же игры с различными объектами и эффектами. Программы создаются из разноцветных блоков. Важным аспектом программы является развитие у школьников технологического мышления и развитие навыка управление компьютером. Оно помогает учащимся развить умение решать задачи, создавать связи между образовательными результатами и жизненными задачами, а так же выполнять поставленные перед собой задачи.

Является основой для развития проектного мышления учащихся. Проектная деятельность позволяет учащимся преобразовывать реальность в соответствии с поставленными целями и развивает критическое мышление, инициативность, гибкость мышления и способность решать сложные задачи.

**1.3 Цель программы:** Освоение профессиональных и социальных навыков в компьютерной графике и техническом зрении при помощи практических заданий и проектной работы, позволяет обучающимся искать дальнейшие пути развития и выбора будущей профессии.

## 1.4 Задачи программы:

### Обучающие:

- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом развитии;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся.
- сформировать базовые навыки создания презентаций и портфолио;
- привить навыки проектной деятельности, в том числе использование инструментов планирования.

### Развивающие:

- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- способствовать расширению словарного запаса;
- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;

- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

#### **Воспитательные:**

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию положительной мотивации к трудовой деятельности;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за отечественные достижения в промышленном дизайне.

### **1.5 Отличительные особенности программы, новизна**

В современном мире очень популярное и востребованное направление программирование, для начального уровня программирование подходит для изучения язык Scratch, который позволяет создавать собственные анимированные и интерактивные игры, презентации и проекты для детей и подростков, разработанный в MIT Media Lab. Важным аспектом и новизной программы является, введение и развитие проектной деятельности и критического мышления, что позволяет учащимся развивать мышление, инициативность, гибкость и способность решать сложные задачи.

### **1.6 Нормативные правовые акты, на которых базируется разработка программы:**

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановление Правительства Республики Мордовия от 22 августа 2019 года № 352 «Об утверждении Порядка предоставления из республиканского бюджета Республики Мордовия гранта в форме субсидии некоммерческим организациям на обеспечение расходов по содержанию центров, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам высшего образования, в том числе участвующих в создании научных и научно-образовательных центров мирового уровня или обеспечивающих деятельность центров компетенций Национальной технологической инициативы»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Приказ Министерства образования Республики Мордовия от 4 марта 2019 года № 211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;

– Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573), действующие до 1 января 2027 года.

– Устав Университета и другие локальные нормативные акты Университета.

### **1.7 Адресат программы.**

Набор в группу осуществляется на основе письменного заявления родителей. Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся среднего и старшего школьного возраста (9-13 лет).

### **1.8 Объем программы**

Год обучения		Кол-во детей в группе	Продолжительность одного занятия в академических часах	Всего часов в неделю	Кол-во часов в год
I	Вводный	10-13	144 минут	4	144
				<b>Итого:</b>	<b>144</b>

**1.9 Срок освоения:** 9 мес.

**1.10 Форма обучения:** очная.

**1.11 Особенности организации образовательного процесса.**

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической, практической и проектной части. Теоретический материал даётся в том объёме, который необходим для осмысленного выполнения практической работы. При этом учащиеся постоянно побуждаются к самостоятельному поиску дополнительной информации, используя возможности современных информационных компьютерных технологий, научную и техническую литературу и т.д.

**1.12 Организационные формы обучения:** групповые.

**1.13 Режим занятий:** 2 раза в неделю, длительность занятий 2 часа.

**1.14 Планируемые результаты освоения программы** подведение итогов реализуется в рамках презентации и портфолио выполнения кейсов, представленных в программе.

**1.15 Документ об обучении, выдаваемый по окончании обучения, и условия его получения обучающимся** – сертификат установленного образца (получают лица, освоившие программу в полном объеме и прошедшие итоговую аттестацию в форме защиты проектных работ).

## 2 Учебный план и учебно-тематический план

### 2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

#### дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирование Scratch»

№	Наименование разделов/модулей	Всего часов	В том числе			Форма контроля
			Лекции	Практические занятия	Самостоятельная работа	
1	Модуль 1 Кейс 1 «Вводное занятие»	4	4	-	-	Собеседование
2	Модуль 2 Кейс 2 «Команообразование»	10	10	-	-	Собеседование
3	Модуль 3 Кейс 3 «Экскурсия по МГУ им. Н.П. Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова»	4	4	-	-	Собеседование
4	Модуль 4 Кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство с Scratch.»	10	2	10	-	Практическая работа
5	Модуль 5 Кейс 5 «Первые шаги»	34	-	34	-	Практическая работа
6	Модуль 6 Кейс 6 «Анимация»	60	-	60	-	Практическая работа
7	Модуль 7 Кейс 7 «Разработка и защита итоговых проектов »	22	-	20	-	Практическая работа
Всего часов:		144	20	124	-	-

**2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**  
**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**«Основы программирование Scratch»**

№ п/п	Наименования Разделов/модулей и дисциплин/тем	Всего часов	В том числе:			Форма контроля
			лекции	практические занятия	самостоятельная работа	
<p align="center"><u>Модуль 1 Кейс 1 «Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности, знакомство»</u>  <small>(наименование модуля)</small></p> <p align="center">Всего: <u>4</u> часа (из них: <u>4</u> часа – лекционных, <u>0</u> часов – практических)</p>						
1.1	Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности, знакомство.	4	4			Собеседование
<p align="center"><u>Модуль 2 Кейс 2 «Команообразование»</u>  <small>(наименование модуля)</small></p> <p align="center">Всего: <u>10</u> часа (из них: <u>10</u> часа – лекционных, <u>0</u> часов – практических)</p>						
2.1	Команообразование	10	10			Собеседование
<p align="center"><u>Модуль 3 Кейс 3 «Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова»</u>  <small>(наименование модуля)</small></p> <p align="center">Всего: <u>4</u> часа (из них: <u>4</u> часа – лекционных, <u>0</u> часов – практических)</p>						
3.1	Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова	4	4		-	Собеседование
<p align="center"><u>Модуль 4 Кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство с Scratch»</u>  <small>(наименование модуля)</small></p> <p align="center">Всего: <u>10</u> часа (из них: <u>2</u> часа – лекционных, <u>0</u> часов – практических)</p>						
4.1	Как строен компьютер. Знакомство с основными возможностями и устройствами. Программное обеспечение Scratch	10	2	8		Собеседование
<p align="center"><u>Модуль 5 Кейс 5 «Первые шаги»</u>  <small>(наименование модуля)</small></p> <p align="center">Всего: <u>34</u> часа (из них: <u>0</u> часа – лекционных, <u>34</u> часов – практических)</p>						
5.1	Введение в программную среду Scratch, описание командных блоков и процесса создания проектов. Координаты X и Y.	2	-	2	-	Собеседование
5.2	Обзор блоков и команд «Движение», «Событие» «Управление» графический редактор и рисование Scratch	6		6	-	Практическая работа
5.3	Обзор блока «Другие блоки» команды раздела «Перо»	4	-	4	-	Практическая работа
5.4	Команды разделов «Звуки» и	4	-	4	-	Практическая

	«Внешний вид»					я работа
5.5	Арифметика в Scratch командами блока «Операторы»	4	-	4	-	Практическая работа
5.6	Обзор блока и команд «Сенсоры». Создаем модель таймера.	6	-	6	-	Практическая работа
5.7	Циклические конструкции с условием повторения	4	-	4	-	Практическая работа
5.8	Обзор команд блока «Переменные». Принятие решений	4	-	4	-	Практическая работа
<b>Модуль 6 Кейс 6 «Анимация»</b> (наименование модуля)						
Всего: 60 часа (из них: 2 часа – лекционных, 60 часов – практических)						
6.1	Игры	20	-	20	-	Практическая работа
6.2	Мультфильмы	20	-	20	-	Практическая работа
6.3	Викторины	20	-	20	-	Практическая работа
<b>Модуль 7 Кейс 7 «Разработка и защита итоговых проектов »</b> (наименование модуля)						
Всего: 20 часа (из них: 0 часа – лекционных, 20 часов – практических)						
8.1	Разработка итоговых проектов	16	-	16	-	Проектная деятельность
8.2	Подготовка к защите проектов	2	-	2	-	Проектная деятельность
8.3	Защита проектов	2	-	2	-	Готовый проект
<b>ИТОГО:</b>		144	20	124	-	-



### **3 Рабочие программы учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей)**

**3.3.1 Программа Модуля 1 Кейс 1 «Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности, знакомство»**

**Образовательная задача модуля:** Провести знакомство с программой и ввести вводный инструктаж по технике безопасности

**Объем дисциплины (кейса): 4 часов,**  
в т.ч. лекций 4 часов; практических - 0 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание кейса**

**Тема 1.1 Знакомство и введение в образовательную программу. Ознакомление обещающимися с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по технике безопасности.** (лекций 4 часов, практических 0 часов)

**Лекция** Знакомство и введение в образовательную программу. Ознакомление обещающимися с программой, приемами и формами работы. Вводный инструктаж по технике безопасности.

### **3.3.2 Программа Модуля 2 Кейс 2 «Командообразование»**

**Образовательная задача модуля:** Провести знакомство и командообразование игровой форме научить ребят разговаривать и договариваться между собой.

**Объем дисциплины (кейса): «Командообразование» 4 часов,**  
в т.ч. лекций 10 часов; практических - 10 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание модуля:**

**Тема 1.1 «Командообразование»** (лекций 10 часов, практических 0 часов)

**Лекция:** Задания которые в ненавязчивой игровой форме призваны сплотить обещающихся, научить ребят разговаривать и договариваться между собой, дружить и поддерживать друг друга, обучить взаимопомощи и взаимовыручке. Это своего рода такой инструмент, который укрепляет команду.

### **3.3.3 Программа Модуля 3 Кейс 3 «Экскурсия по МГУ им. Н.П. Огарёва и ДНК им. ак. Е.М. Дианова»**

**Образовательная задача модуля:** Провести знакомство в формате экскурсии с университетом и с центром ДНК им. академика Е.М. Дианова»

**Объем дисциплины (модуля): 4 часов,**  
в т.ч. лекций 4 часов; практических - 0 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание кейса**

**Тема 1.1 «Экскурсия по МГУ им. Н.П. Огарёва и ДНК им. ак. Е.М. Дианова» (лекций 4 часов, практических 0 часов)**

**Лекция** Виды и основные возможности программ твердотельного моделирования. Проверка пройденного материала.

### **3.3.4 Программа модуля 4 кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство Scratch»**

**Объем дисциплины (кейса): 10 часов,**

в т.ч. лекций 2 часов; практических - 6 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание модуля**

**Тема 1.1** Как строен компьютер. Знакомство с основными возможностями и устройствами. Программное обеспечение Scratch (лекций 2 часов, практических 6 часов).

**Лекция** Как строен компьютер. Знакомство с основными возможностями и устройствами. Программное обеспечение Scratch.

**Практическое занятие** Основы введения компьютерной грамотности, знакомство с клавиатур и с мышкой с помощью тренажеров. Программное обеспечение Scratch.

### **3.3.5 Программа модуля 5 Кейса 5 «Первые шаги»**

**Образовательная задача модуля:** Провести знакомство с интерфейсом программы Scratch. Научиться пользоваться основными элементами интерфейса и с блоками.

**Объем дисциплины (кейса): 34 часов,**

в т.ч. лекций 0 часов; практических - 34 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание модуля:**

**Тема 1.1** Введение в программную среду Scratch, описание командных блоков и процесса создания проектов. Координаты X и Y (лекций 0 часов, практических 2 часов).

**Практическое занятие** самостоятельное ознакомление местонахождение блоков.

**Тема 1.2** Обзор блоков «Движение», «Событие», «Управление», и графический редактор Scratch (лекций 0 часов, практических 6 часов)

**Практическое занятие** Движение одного спрайта.

**Тема 1.3** Обзор блока «Другие блоки» команды раздела «Перо». Графический редактор (лекций 0 часов, практических 4 часов).

**Практическое занятие** Лабиринт.

**Тема 1.4** Команды разделов «Звуки» и «Внешний вид» (лекций 0 часов, практических 4 часов).

**Практическое занятие** Квадрат, линии и круги

**Тема 1.5 Арифметика в Scratch командами блока «Операторы»** (лекций 0 часов, практических 4 часов).

**Практическое занятие** Арифметика в Scratch.

**Тема 1.6 Обзор блока и команд «Сенсоры». Создаем модель таймера** (лекций 0 часов, практических 6 часов).

**Практическое занятие** Создаем модель таймера.

**Тема 1.6 Циклические конструкции с условием повторения** (лекций 0 часов, практических 4 часов).

**Практическое занятие** Циклические конструкции с условием повторения.

**Тема 1.6 Сцена Обзор команд блока «Переменные» Принятие решений** (лекций 0 часов, практических 4 часов).

**Практическое занятие** Принятие решений.

### **3.3.6 Программа модуля 6 Кейса 6 «Анимация»**

**Образовательная задача модуля:** Формирование навыков создания проекта и алгоритма действий при написании программ игр, мультипликации, а также настройки и использования функций анимирования в проекте.

**Объем дисциплины (кейса): 60 часов,**

в т.ч. лекций 0 часов; практических - 60 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание модуля:**

**Тема 1.1 Игры** (лекций 0 часов, практических 20 часов)

**Практическое занятие** Создание игр

**Тема 1.2 Мультфильмы** (лекций 0 часов, практических 20 часов)

**Практическое занятие** Создание мультфильмов

**Тема 1.3 Викторины** (лекций 0 часов, практических 20 часов)

**Практическое занятие** Создание познавательных викторин

**Литература:**

Основная:

1. Голиков Д.В., Голиков А.Д., Программирование Scratch – 2014 – 295 с.
2. Зыкина Ольга. Компьютер для детей / Изд-во: Эксмо, 2008 – 198 с.

### **3.3.8 Программа модуль 8 кейс 8 Разработка и защита итоговых проектов**

**Образовательная задача модуля:** Приобрести знания и навыков в проектной деятельности так же разработать итоговый проект.

**Объем дисциплины (модуля): 22 часов,**

в т.ч. лекций 0 часов; практических - 22 часов; самостоятельной работы 0 часов.

**Содержание модуля**

**Тема 1.1 Разработка итоговых проектов** (лекций 0 часов, практических 18 часов)

**Практическое занятие** Разработка итоговых проектов

**Тема 1.2 Подготовка итоговых проектов** (лекций 0 часов, практических 2 часов)

**Практическое занятие** Подготовка итоговых проектов

**Тема 1.3 Защита проектов** (лекций 0 часов, практических 2 часов)

**Практическое занятие** Защита проектов.

## 4 Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы программирование Scratch»

Начало и окончание реализации программы: 1 сентября-31 мая

Каникулы: 1-10 января

Продолжительность занятий: 45 минут

Продолжительность перемен: 15 минут

Образовательная недельная нагрузка на обучающихся: 4 часов.

Наименование модуля (раздела) / темы	Неделя	Кол-во часов
<b>Модуль 1 Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности, знакомство</b>		
Тема 1.1 Вводное занятие. Введение в предмет, техника безопасности, знакомство.	1-2	4
<b>Модуль 2 Командообразование</b>		
Тема 2.1 Командообразование	3-6	10
<b>Модуль 3 Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова</b>		
Тема 3.1 Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова	6-8	4
<b>Модуль 4 Кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство с Scratch»</b>		
Тема 4.1 Как строен компьютер. Знакомство с основными возможностями и устройствами. Программное обеспечение Scratch	8-11	10
<b>Модуль 5 Кейс 5 «Первые шаги»</b>		
Тема 5.1 Введение в программную среду Scratch, описание командных блоков и процесса создания проектов. Координаты X и Y	12	2
Тема 5.2 Обзор блоков «Движение» и «Рисование», команды движения, введение в	12-13	6

графический редактор Scratch. Движение одного спрайта		
Тема 5.3 Команды раздела «Перо». Графический редактор.	14-15	4
Тема 5.4 Команды разделов «Звуки» и «Внешность» Практическая работа №3 Анимация на основе готовых костюмов	15-16	4
Тема 5.5 Устный счет. Арифметика в Scratch	17-18	4
Тема 5.6 Сцена как исполнитель. Создаем модель таймера.	17-16	6
Тема 5.7 Циклические конструкции с условием повторения	18-19	4
Тема 5.8 Принятие решений	20-22	4
<b>Модуль 6 Кейс 6 «Анимация»</b>		
Тема 6.1 Игры	22-25	20
Тема 6.2 Мультфильмы	25-28	20
Тема 6.3 Викторины	29-33	20
<b>Модуль 7 Кейс 7 Разработка и защита итоговых проектов</b>		
Тема 5.4 Разработка итоговых проектов	33-34	8
Тема 5.4 Подготовка к защите проектов	35-36	4
Тема 5.4 Защита проектов	36	2

## 5 Организационно-педагогические условия реализации программы

### 5.1 Кадровое обеспечение

Название дисциплины / модуля / практики	ФИО преподавателя	Квалификация преподавателей (образование, ученая степень, ученое звание, награды, звания); квалификация преподавателей, привлекаемых к проведению занятий	Опыт профессиональной деятельности (преподавательской деятельности) (стаж работы)
Основы программирование Scratch	Святкина Марина Анатольевна	- ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва» Стандартизация и метрология (Магистратура 2020-2022гг.); - ФГБОУ ВО «Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва» Профессиональная переподготовка «Педагог дополнительного образования» - педагог дополнительного образования	3,10 года

### 5.2 Учебно-методическое и информационное обеспечение

Литература:

Основная:

1. Голиков Д.В., Голиков А.Д., Программирование Scratch – 2014 – 295 с.
2. Зыкина Ольга. Компьютер для детей / Изд-во: Эксмо, 2008 – 198 с.

Дополнительная

1. Черкашина Г. Д. , Хныченкова В.А. Технология. Компьютерное черчение: компьютерное моделирование в системе КОМПАС 3D учебное методическое пособие (для учителей черчения и информатики) / Г. Д. Черкашина, В. А. Хныченкова. – СПб : 2013. – 117 с.

Нормативные документы:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Постановление Правительства Республики Мордовия от 22 августа 2019 года № 352 «Об утверждении Порядка предоставления из республиканского бюджета Республики Мордовия гранта в форме субсидии

некоммерческим организациям на обеспечение расходов по содержанию центров, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по образовательным программам высшего образования, в том числе участвующих в создании научных и научно-образовательных центров мирового уровня или обеспечивающих деятельность центров компетенций Национальной технологической инициативы»;

3. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»;

1. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

2. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

3. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. N 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

4. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

5. Приказ Министерства образования Республики Мордовия от 4 марта 2019 года № 211 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей»;

6. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденные постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 (зарегистрировано Министерством юстиции Российской Федерации 18 декабря 2020 г., регистрационный N 61573), действующие до 1 января 2027 года.

7. Устав Университета и другие локальные нормативные акты Университета.



### 5.3 Материально-техническое обеспечение

<b>Наименование специализированных учебных помещений</b>	<b>Вид занятий</b>	<b>Наименование оборудования, программного обеспечения</b>
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
201	Лекции, Практическая работа, собеседование, тестирование	Ноутбук, компьютерная мышь, проектор и экран, программное обеспечение Scratch

## 6 Нормативно-методическое обеспечение системы оценки качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

### 6.1 Формы аттестации

Название	Форма аттестации
Модуль 1 Кейс 1 «Вводное занятие»	Собеседование
Модуль 2 Кейс 2 «Команообразование»	Собеседование
Модуль 3 Кейс 3 «Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарёва и ДНК им. ак. Е.М. Дианова»	Собеседование
Модуль 4 Кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство с Scratch.»	Практическая работа
Модуль 5 Кейс 5 «Первые шаги»	Практическая работа
Модуль 6 Кейс 6 «Анимация»	Практическая работа
Модуль 7 Кейс 7 «Разработка и защита итоговых проектов »	Проектная деятельность; Готовый проект

### 6.2 Оценочные материалы

#### 6.2.1 Комплект оценочных средств для проведения промежуточной аттестации

Модуль	Перечень контрольных заданий	Критерии оценки
Модуль 1 Кейс 1 «Вводное занятие»	Инструкция техники безопасности, Собеседование	Ознакомление с техникой безопасностью в университете.
Модуль 2 Кейс 2 «Команообразование»	Собеседование	Знакомство с группой
Модуль 3 Кейс 3 «Экскурсия по МГУ им. Н.П.Огарева и ДНК им. ак. Е.М. Дианова»	Собеседование	Ознакомление с техникой безопасностью в университете. И как устроен университет.
Модуль 4 Кейс 4 «Знакомство с ПК. Знакомство с Scratch.»	Практическая работа	Самостоятельность выполнения работы, понимание темы исследования, степень владения материалом.
Модуль 5 Кейс 5 «Первые шаги»	Практическая работа	Самостоятельность выполнения работы, понимание темы исследования, степень владения материалом.
Модуль 6 Кейс 6 «Анимация»	Практическая работа	Самостоятельность выполнения работы, понимание темы исследования, степень владения материалом.

Модуль 7 Кейс 7 «Разработка и защита итоговых проектов »	Готовый проект	Умение представить и защитить индивидуальную (парную, групповую) работу, умение отвечать на вопросы
--	----------------	--

## 6.2.2 Комплект оценочных средств для проведения итоговой аттестации

### Критерии оценки проектов:

1 Умение представить и защитить индивидуальную (парную, групповую) работу, умение отвечать на вопросы. оценивается наличие пояснительных комментариев, инструкций, сюжетной линии или истории, которые объясняют проект и помогают пользователям его понять. Также оценивается ясность и доступность представленной информации.

2 Техническая реализация – оценивается качество программирования и использование возможностей языка Scratch. Оценка структуры кода, использования переменных, циклов и условий.

3 Творчество и оригинальность – оценивается, насколько уникальным, творческим и оригинальным является проект. Это включает такие аспекты, как создание собственных спрайтов, анимаций, звуковых эффектов или использование новаторских идей.

4 Функциональность и пользовательский опыт – оценивается как удобно им пользоваться. Включает в себя проверку работоспособности игровой логики, интерфейса пользователя и эргономики.

5 Сложность проекта – оценивается насколько сложным или амбициозным является проект с точки зрения программирования и содержания.

### Критерии и показатели оценки мультимедийных презентаций

Основная оценка мультимедийной презентации, выполненной обучающимся, складывается из оценки целевой, структурной, содержательной и графической составляющих презентации, как продукта его самостоятельной работы и оценки процедуры защиты презентации.

Оценивание мультимедийной презентации происходит по следующим критериям и показателям:

Критерии оценки презентации	Оцениваемые показатели
Тема презентации	Соответствие темы презентации тематике семинарского занятия, программе дисциплины
Цели и задачи	Соответствие целей и задач поставленной теме

<b>презентации</b>	
<b>Основные идеи презентации</b>	<b>Соответствие содержания основных идей презентации целям и задачам:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Основные идеи вызывают ли интерес у аудитории</li> <li>- Количество (для запоминания аудиторией не более 4-5)</li> </ul>
<b>Структура</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Правильное оформление титульного листа</li> <li>- Наличие последовательного плана работы</li> <li>- Наличие понятной навигации</li> <li>- Присутствует логическая последовательность информации на слайдах (вступление-основная часть-выводы)</li> <li>- Присутствуют гиперссылки на приложение к презентации</li> <li>- Обоснованные выводы и сделано заключение</li> <li>- Представлен список источников</li> <li>- Использован оптимальный объем слайдов для раскрытия темы</li> </ul>
<b>Содержание</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Содержание соответствует теме, цели и задачам презентации и полностью раскрывает их</li> <li>- В презентации представлена достоверная информация</li> <li>- Все заключения подтверждены достоверными источниками</li> <li>- Язык изложения материала понятен аудитории</li> <li>- В содержании отсутствуют орфографические, грамматические, синтаксические и речевые ошибки</li> <li>- Актуальность, точность и полезность содержания</li> <li>- Соблюдение авторских прав при использовании источников</li> </ul>
<b>Подбор информации</b>	<b>Уместность использования:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Графических иллюстраций</li> <li>- Статистических данных</li> <li>- Диаграмм и графиков</li> <li>- Экспертных оценок</li> <li>- Примеров</li> <li>- Сравнений</li> <li>- Художественной литературы: стихи, отрывки произведений, высказывания великих людей и т.п.</li> </ul>
<b>Защита презентации</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Соблюдение регламента выступления</li> <li>- Громкое, четкое объяснение содержания слайда</li> <li>- Поддержание зрительного контакта с аудиторией</li> <li>- Показан вклад каждого из членов группы (для групповых презентаций)</li> <li>- Доклад без речевых ошибок</li> </ul>
<b>Дизайн презентации</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Читаемость шрифтов презентации</li> <li>- Единый стиль оформления всех слайдов</li> <li>- Корректно ли выбран цвет фона, шрифта, заголовков (фон и цвет шрифта контрастируют, использовано не более трёх цветов в оформлении слайда)</li> <li>- Ключевые идеи выделены</li> <li>- Наличие элементов анимации</li> <li>- (не более трёх анимационных эффектов на слайде),</li> </ul>

- |  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>– В оформлении презентации использованы фотографии, видеозаписи, звуковое сопровождение</li><li>– На слайде представлено не более двух изображений</li></ul> |
|--|--|

## 7 Сведения об обновлении программы

Программа обновлена решением Ученого совета Университета:

№	Прилагаемый к ДООП документ, содержащий текст обновления	Решение об обновлении ДООП	
		дата	протокол №
1.	Приложение № 1	. 20 г.	
2.	Приложение № 2	. 20 г.	
3.	Приложение № 3	. 20 г.	
4.	Приложение № 4	. 20 г.	