

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1»
ИЗОБИЛЬНЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ

принята на заседании педсовета
протокол № 2 от 28.08.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ «СОШ №1» ИМОСК
О.В. Гудилина
приказ № 600-1 от «28» 08 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Юный программист»**

уровень освоения программы - разноуровневая
возрастная категория – от 8 до 12 лет
состав группы – от 8 до 30 человек
срок реализации программы – 2 года
ID-номер программы в Навигаторе – 23889
Вид программы: модифицированная

Составила:
Жигалова Нина Викторовна
учитель информатики МБОУ «СОШ №1» ИМОСК

г. Изобильный, Ставропольский край
год разработки программы 2024

Пояснительная записка

ДООП построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не сможет сделать, если человек не напишет для него соответствующую программу.

Целесообразность изучения пропедевтики программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch обусловлена следующими факторами. В основе Скретч лежит графический язык программирования, который позволяет контролировать действия и взаимодействия между различными типами данных. В среде используется метафора кирпичиков Лего, из которых даже самые маленькие дети могут собрать простейшие конструкции. Но, начав с малого, можно дальше развивать и расширять свое умение строить и программировать. Существенной ролью изучения программирование и алгоритмизации в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее ДООП) соответствует требованиям нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 25.12.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.01.2024)
2. Федеральный Закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания».
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол № 3).
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р.
5. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.
6. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»».
8. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»;

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (далее - Целевая модель).

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»).

14. Устава муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Средняя общеобразовательная школа №1» Изобильненского муниципального округа Ставропольского края.

Направленность программы- техническая.

Актуальность программы - когда обучающиеся создают проекты в Scratch, они осваивают множество навыков 21 века, которые будут необходимы для успеха:

- творческое мышление,
- ясное общение,
- системный анализ,
- беглое использование технологий,
- эффективное взаимодействие,
- проектирование,
- умение обучаться и самообучаться,
- самостоятельное принятие решений.

Изучение Scratch может серьезно помочь обучающимся освоить азы

алгоритмизации и программирования, а полученные знания пригодятся для дальнейшего и более серьезного изучения программирования. Работа в среде Scratch ведется так же как средство подготовки обучающихся к всевозможным конкурсам и выставкам по данной тематике, которые в настоящее время набирают большие обороты.

Новизна программы: Scratch - это самая новая среда, которая позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные истории, презентации, модели, игры и

другие произведения. Работа в среде Scratch позволяет, с одной стороны, организовать среду для самореализации и самоутверждения учащихся, и, с другой стороны,

сформировать у них тягу к творчеству и знаниям и дать подходящие средства её реализации. Быть успешным в такой среде становится проще.

Педагогическая целесообразность: Помочь формированию у обучающихся базовых представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма.

Характеристика обучающихся по программе (адресат программы). Данная программа рассчитана для детей 8-12 лет. Посещение занятий проводится на добровольной основе. Набор в группы проводится для мальчиков и девочек. Группа формируется с учетом возрастных психофизических особенностей развития и индивидуальных возможностей детей. Группы смешанные: девочки и мальчики обучаются вместе. Прием осуществляется на основании заявления родителей или законных представителей в системе АИС «Навигатор». Группы могут быть сформированы одного возраста или разных возрастных категорий, количество обучающихся от 8 до 30 человек.

Возрастная характеристика обучающихся: стартовый уровень - 8-10 лет. В этом возрасте наиболее значимыми мотивами являются:

- «потребности во внешних впечатлениях», которые реализуются при участии взрослого, его поддержке и одобрении, что способствует созданию климата эмоционального благополучия;
- потребность в общении, принимающая форму желания выполнять важную общественно значимую деятельность, имеющую значение не только для него самого, но и для окружающих взрослых.

Базовый уровень – 11-12 лет. Данный возраст отличается интеллектуальной чувственной активностью, которая стимулируется не только естественной возрастной любознательностью, но и желанием развить, продемонстрировать окружающим свои способности, получить высокую оценку со стороны.

Объем и срок реализации программы. Объем программы – 162 часа. Программа рассчитана на 1 год обучения: группа стартового уровня – 72 часа, группа базового уровня – 90 часов.

Формы обучения и режим занятий. Занятия проводятся 2 раза в неделю: 2 раза по 1 часу для стартового уровня, 1 раз по 1 часу и 1 раз по 1,5

часа для базового уровня. Продолжительность занятия 40 минут с 10 минутным перерывом.

Формы организации образовательного процесса - очная

Календарный учебный график

на 2024-2025 учебный год

Уровень обучения	№ группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель в год	Кол-во учебных дней в год	Кол-во учебных часов нед./год.	Режим занятий
стартовый	1	01.09.24	31.05.25	36	72	2/72	2 раза в неделю по 1 часу
базовый	2	01.09.25	31.05.26	36	72	2,5/90	1 раз в неделю по 1 часу, 1 раз в неделю по 1,5 часа

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства

23 февраля – День защитника Отечества

8 марта – Международный женский день

1 мая – Праздник Весны и Труда

9 мая – День Победы

Зимние каникулы с 01.01.2025 года по 08.01.2025 года

Форма обучения очная.

Формы проведения занятий: беседы, игры, практические занятия, самостоятельная работа, викторины и проекты.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задачи выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

Программой предусмотрены **методы обучения:** объяснительно-иллюстративные, частично-поисковые (вариативные задания), творческие, практические.

Уровень освоения программы: разноуровневый.

Цель программы: создание условий для формирования у обучающихся устойчивых навыков в программировании.

Задачи программы:

Обучающие:

- Обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям.

- Освоение основных этапов решения задачи.

- Обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ.

- Обучение навыкам разработки проекта, определения его структуры, дизайна.

Развивающие:

- Развивать познавательный интерес школьников.
- Развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами дополнительными источниками информации.
- Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитывающие:

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером.
- Воспитывать культуру работы в глобальной сети.

**Учебно-тематический план
(стартовый уровень)**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
1	1.Раздел Введение в компьютерное проектирование	38	11	27	Тест, практическая работа
2	2.Раздел Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч	34	10	24	Контрольные вопросы, практическая работа
	Итого:	72	21	51	

**Учебно-тематический план
(базовый уровень)**

№ п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	теория	практика	
1	3.Раздел Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч	72,5	20	52,5	Контрольные вопросы, практическая работа
2	4.Раздел Создание личного проекта	17,5	4	13,5	Защита проекта
	Итого:	90	24	66	

Содержание программы.

1. Раздел:

Аналитическая часть: обобщение полученной информации об устройствах компьютера, выбор необходимой алгоритмической конструкции для решения поставленной задачи.

Практическая часть: использование различных устройств для ввода, вывода и хранения информации, создание описание и проверка алгоритма

2. Раздел:

Аналитическая часть: сопоставление алгоритмических конструкций в виде блок-схем с записью в программе Скретч.

Практическая часть: создание и отладка программного алгоритма на языке Скретч.

3. Раздел:

Аналитическая: Обоснование выбора темы проекта. Практическая: Реализация и защита проекта.

Ожидаемый результат:

Развитие значимых для данной деятельности личностных качеств:

- Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
- Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметами в жизни;
- Способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- Готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- Развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты:

- Владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется

установить;

- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно- познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

Предметные результаты:

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в бытовой речи и в информатике;
- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Скретч и среде КУМИР;
- умение использовать логические значения, операции выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения

(циклы), вспомогательных алгоритмов;

- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи.

По мере опытной проверки предполагается корректирование содержания программы.

Формы аттестации и оценочные материалы

Виды контроля:

- *Входная аттестация (первичная диагностика)* проводится в начале учебного года (сентябрь-октябрь) для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – собеседование.
- *текущая аттестация* определяет степень усвоения учебного материала в середине года;
- *итоговая аттестация* проводится в конце учебного года для определения степени усвоения знаний и умений, полученных в процессе освоения образовательной программы (зачет, соревнование).
-

Уровни освоения программы	результат
Высокий	Учащиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний	Учащиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
низкий	Учащиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание Программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

Условия реализации программы. Программа может реализовываться с применением электронного обучения и дистанционных технологий. Данная программа является модифицированной и рассчитана на 2 года обучения для учащихся 8-12 лет. При разработке программы учитывались возрастные особенности учащихся. Посещение занятий проводится на добровольной основе. Работа проводится в форме теоретических и практических занятий. Содержание занятий, объем и интенсивность нагрузок зависят от возраста и

физического состояния здоровья обучающихся. Программа обучения построена по принципу от «простого к сложному» и углубления теоретических знаний и практических умений на каждом последующем этапе обучения. Программа «Юный программист» вариативна и допускает некоторые изменения в содержании занятий, форме их проведения, количестве часов, отведенных на изучения отдельных тем. При реализации данной программы используются как групповые, так и индивидуальные занятия.

Программа реализуется на основе следующих принципов:

1. **Обучение в активной познавательной деятельности.** Все темы учащиеся изучают на практике, выполняя различные творческие задания, общаясь в парах и группах друг с другом.

2. **Индивидуальное обучение.** Обучение учащихся работе на компьютере дает возможность организовать деятельность учащихся с индивидуальной скоростью и в индивидуальном объеме. Данный принцип реализован через организацию практикума по освоению навыков работы на компьютере.

3. **Принцип природосообразности.** Основной вид деятельности школьников – игра, через нее дети познают окружающий мир, поэтому в занятия включены игровые элементы, способствующие успешному освоению курса.

4. **Преемственность.** Программа курса построена так, что каждая последующая тематически связана с предыдущей. Данный принцип учащимся помогает понять важность уже изученного материала и значимость каждого отдельного занятия.

5. **Целостность и непрерывность,** означающие, что данная ступень является важным звеном единой общешкольной подготовки по информатике и информационным технологиям. В рамках данной ступени подготовки продолжается осуществление вводного, ознакомительного обучения школьников, предвещающего более глубокое изучение предмета в 8-9 (основной курс) и 10-11 (профильные курсы) классах.

6. **Практико-ориентированность,** обеспечивающая отбор содержания, направленного на решение простейших практических задач планирования деятельности, поиска нужной информации, инструментирования всех видов деятельности на базе общепринятых средств информационной деятельности, реализующих основные пользовательские возможности информационных технологий. При этом исходным является положение о том, что компьютер может многократно усилить возможности человека, но не заменить его.

7. **Принцип дидактической спирали** как важнейший фактор структуризации в методике обучения информатике: в начале общее знакомство с понятием с учетом имеющегося опыта обучаемых, затем его последующее развитие и обогащение, создающее предпосылки для научного обобщения в старших классах.

8. **Принцип развивающего обучения** (обучение ориентировано не

только на получение новых знаний в области информатики и информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у школьников обобщенных способов деятельности, формирование навыков самостоятельной работы).

Материально-техническое обеспечение:

Компьютерный класс:

Количество рабочих мест учеников: 20

Периферийные устройства: Сканер, принтер, проектор, локальная сеть.

Выход в Интернет.

Операционная система: Windows Основные программы: Scratchv1.4

Учебно-методическое обеспечения:

Рабочая программа курса. Практические работы.

Разработки игр, викторин.

Воспитательный потенциал программы. Воспитательный потенциал раскрывается через содержательное наполнение описанных выше слагаемых обучения.

Обучение способствует эффективному развитию задатков и способностей ребенка, оказывает воспитательный эффект, формирует перспективные для ребенка навыки и компетенции.

Дополнительная общеобразовательная программа нацелена на раскрытие творческого потенциала ребенка и даёт ему незаменимый опыт познания себя и преобразования окружающего мира. Эти необходимые качества приобретаются на занятиях и переносятся учащимися из компьютерного класса в другие сферы их деятельности и жизни в целом.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, событие	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Праздничный концерт ко Дню учителя	Подготовка презентационного материала	04.10.24
2.	Праздник «День матери»	Подготовка презентационного материала	21.11.24
3.	Участие в новогодних мероприятиях	Подготовка презентационного материала	25-27.12.24
4.	Участие в подготовке к мероприятию «Вечер встречи выпускников»	Подготовка презентационного материала	01.02.25
5.	Концерт, посвященный Международному женскому дню 8 Марта	Подготовка презентационного материала	07.03.25
6.	Участие в мероприятиях, посвященных празднованию Дня Победы	Подготовка презентационного материала	08.05.25
7.	Праздник «Последний звонок»	Подготовка презентационного материала	23.05.25

Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Андреева Т. А., Городняя Л. В. Задачи по теме «Линейные алгоритмы». Информатика и образование №2, 2002г. – 97 с.
2. Босова Л. Л., Розова В. М. Разноуровневые дидактические материалы по информатике. Информатика в уроках и задачах №3, 2001 г. – 115 с.
3. Босова Л. Л., Розова В. М. Разноуровневые дидактические материалы по информатике. Информатика в уроках и задачах №4, 2001 г. – 127 с.
4. Джагаров Ю. А. Планирование темы «Циклы с заданным числом повторений». Информатика и образование №6, 2000 г. – 98 с.
5. Златопольский Д. М. Я иду на урок информатики. Задачи по программированию. – М. Первое сентября, 2002 г. – 207 с.
6. Лапчик М. П., Семакин И. Г., Хеннер Е. К. Методика преподавания информатики. – М: АCADEMA, 2003 г. – 623.
7. Магдюков В. С. Задачи по информатике. Информатика в школе №2, 2002г. – 80 с.
8. Ракитина Е. А., Галыгина И. В. Контрольная работа по теме «Алгоритмизация и программирование. Информатика в школе №1, 2003 г. – 103 с.
9. Ракитина Е. А., Галыгина И. В. Решение типовых задач по информатике. Информатика в школе №1, 2004 г. – 151 с.
10. Сулейманов Р. Р. Составление задач учащимися. Информатика и образование 36, 2000 г. – 98 с.
11. Сулейманов Р. Р. Некоторые вопросы методики обучения решению задач по программированию. Информатика и образование №12, 2004 г. – 99 с.
12. Чернов А. А. Конспекты уроков информатики в 9-11 классах. – В.: Учитель, 2004 г. – 235 с.

Список литературы для воспитанников:

1. Гейн А. Г, Сенокосов А. И. Информатика и информационные технологии. Учебник для 9 класса общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2006 г. – 298 с.
2. Информатика. Задачник-практикум: В 2 т./ Под ред. И.Г. Семакина: Т.1. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2002.
3. Житкова О. А, Кудрявцева Е. К. Справочные материалы по программированию на языке Паскаль. – М.: «Интеллект-центр», 2002 г. – 80 с.

4. Ларина Э. С. Олимпиадные задания с решениями 9-11 классы. – В.: Учитель, 2006 г. – 111 с.
5. Ларина Э. С. Ларина «Создание программ на языке Паскаль» - В.: Учитель, 2008 г
6. Ляхович В. Ф. Основы информатики. – Р.: ЕНИКС, 2003 г.
7. Окулов С.М. Основы программирования. – М.: Юнимедиастайл, 2002.
8. Ушаков Д. М., Юркова Т. А. «Паскаль для школьников» - М.: Питер, 2008 г.
9. Чернов А. А., Чернов А. Ф. «Контрольные и самостоятельные работы по программированию» - В.: «Учитель», 2009 г.

Интернет-источники

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков, где выложен код
2. <http://scratch.mit.edu/-официальный> сайт проекта Scratch
2. <http://supercode.ru/-скачать> последнюю русскоязычную версию Scratch
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь coScratch»
4. <http://www.niisi.ru/kumir/> сайт НИИСИ Р

Календарный учебный график **Стартовый уровень, 1-ый год обучения**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.Раздел: Введение в компьютерное проектирование 38 ч.								
1.				Групповая, индивидуальная	1	Устройство компьютера. Правила техники безопасности.	Учебный кабинет	беседа
2.				Групповая, индивидуальная	1	Устройство компьютера. Правила техники безопасности.	Учебный кабинет	беседа
3.				Групповая, индивидуальная	1	Понятие исполнителя, алгоритма и программы.	Учебный кабинет	Фронтальный опрос
4.				Групповая, индивидуальная	1	Понятие исполнителя, алгоритма и программы.	Учебный кабинет	Фронтальный опрос
5.				Групповая, индивидуальная	1	Понятие исполнителя, алгоритма и программы.	Учебный кабинет	Фронтальный опрос
6.				Групповая, индивидуальная	1	Понятие исполнителя, алгоритма и программы.	Учебный кабинет	Фронтальный опрос
7.				Групповая, индивидуальная	1	Виды управления исполнителем.	Учебный кабинет	Творческие задания
8.				Групповая, индивидуальная	1	Виды управления исполнителем.	Учебный кабинет	Творческие задания
9.				Групповая, индивидуальная	1	Виды управления исполнителем.	Учебный кабинет	Творческие задания
10.				Групповая, индивидуальная	1	Виды управления исполнителем.	Учебный кабинет	Творческие задания
11.				Групповая, индивидуальная	1	Способы записи алгоритма.	Учебный кабинет	Творческие задания
12.				Групповая, индивидуальная	1	Способы записи алгоритма.	Учебный кабинет	Творческие задания
13.				Групповая, индивидуальная	1	Способы записи алгоритма.	Учебный кабинет	Творческие задания
14.				Групповая, индивидуальная	1	Способы записи алгоритма.	Учебный кабинет	Творческие задания

15.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
16.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
17.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
18.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
19.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
20.			Групповая, индивидуальная	1	Блок-схемы. Программы	Учебный кабинет	Творческие задания
21.			индивидуальная	1	Знакомство с исполнителем Скретчи средой программирования.	Учебный кабинет	Творческие задания
22.			индивидуальная	1	Знакомство с исполнителем Скретчи средой программирования.	Учебный кабинет	Творческие задания
23.			индивидуальная	1	Знакомство с исполнителем Скретчи средой программирования.	Учебный кабинет	Творческие задания
24.			индивидуальная	1	Знакомство с исполнителем Скретчи средой программирования.	Учебный кабинет	Творческие задания
25.			Групповая, индивидуальная	1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Учебный кабинет	Творческие задания
26.			Групповая, индивидуальная	1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Учебный кабинет	Творческие задания
27.			Групповая, индивидуальная	1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Учебный кабинет	Творческие задания
28.			Групповая, индивидуальная	1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Учебный кабинет	Творческие задания
29.			Групповая, индивидуальная	1	Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта.	Учебный кабинет	Творческие задания
30.			Групповая, индивидуальная	1	Система команд исполнителя Скретч.	Учебный кабинет	Опрос

31.				Групповая, индивидуальная	1	Система команд исполнителя Скретч.	Учебный кабинет	Опрос
32.				Групповая, индивидуальная	1	Система команд исполнителя Скретч.	Учебный кабинет	Опрос
33.				Групповая, индивидуальная	1	Система команд исполнителя Скретч.	Учебный кабинет	Опрос
34.				Групповая, индивидуальная	1	Промежуточная аттестация.	Учебный кабинет	Опрос
35.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование спрайтов.	Учебный кабинет	Творческие задания
36.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование спрайтов.	Учебный кабинет	Творческие задания
37.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование спрайтов.	Учебный кабинет	Творческие задания
38.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование спрайтов.	Учебный кабинет	Творческие задания

2.Раздел: **Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч 34ч.**

39.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование фонов для сцены.	Учебный кабинет	Творческие задания
40.				Групповая, индивидуальная	1	Создание и редактирование фонов для сцены.	Учебный кабинет	Творческие задания
41.				Групповая, индивидуальная	1	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	Учебный кабинет	Творческие задания
42.				Групповая, индивидуальная	1	Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол.	Учебный кабинет	Творческие задания
43.				Групповая, индивидуальная	1	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	Учебный кабинет	Творческие задания
44.				Групповая, индивидуальная	1	Управление спрайтами: команды опустить перо, поднять перо, очистить.	Учебный кабинет	Творческие задания

45.				Групповая, индивидуальная	1	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат.	Учебный кабинет	Творческие задания
46.				Групповая, индивидуальная	1	Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат.	Учебный кабинет	Творческие задания
47.				Групповая, индивидуальная	1	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	Учебный кабинет	Творческие задания
48.				Групповая, индивидуальная	1	Координатная плоскость. Единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	Учебный кабинет	Творческие задания
49.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	Учебный кабинет	Беседа
50.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта.	Учебный кабинет	Беседа
51.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	Учебный кабинет	Устный опрос
52.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Команда идти в точку с заданными координатами.	Учебный кабинет	Устный опрос
53.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	Учебный кабинет	Устный опрос
54.				Групповая, индивидуальная	1	Навигация в среде Scratch. Команда плыть в точку с заданными координатами.	Учебный кабинет	Устный опрос
55.				Групповая, индивидуальная	1	Основные алгоритмические конструкции.	Учебный кабинет	Творческие задания
56.				Групповая, индивидуальная	1	Основные алгоритмические конструкции.	Учебный кабинет	Творческие задания
57.				Групповая, индивидуальная	1	Линейный и ветвления	Учебный кабинет	Творческие задания
58.				Групповая, индивидуальная	1	Линейный и ветвления	Учебный кабинет	Творческие задания

59.				Групповая, индивидуальная	1	Режим презентации.	Учебный кабинет	Творческие задания
60.				Групповая, индивидуальная	1	Режим презентации.	Учебный кабинет	Творческие задания
61.				Групповая, индивидуальная	1	Основные алгоритмические конструкции. Циклы.	Учебный кабинет	Творческие задания
62.				Групповая, индивидуальная	1	Основные алгоритмические конструкции. Циклы.	Учебный кабинет	Творческие задания
63.				Групповая, индивидуальная	1	Этапы решения задачи	Учебный кабинет	Устный опрос
64.				Групповая, индивидуальная	1	Этапы решения задачи	Учебный кабинет	Устный опрос
65.				Групповая, индивидуальная	1	Использование заимствованных кодови объектов, авторские права.	Учебный кабинет	Устный опрос
66.				Групповая, индивидуальная	1	Использование заимствованных кодови объектов, авторские права.	Учебный кабинет	Устный опрос
67.				Групповая, индивидуальная	1	Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Устный опрос
68.				Групповая, индивидуальная	1	Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Устный опрос
69.				Групповая, индивидуальная	1	Изучение объектов Скретч	Учебный кабинет	Устный опрос
70.				Групповая, индивидуальная	1	Изучение объектов Скретч	Учебный кабинет	Устный опрос
71.				Групповая, индивидуальная	1	Свойства и методы объектов Скретч	Учебный кабинет	Выполнение заданий
72.				Индивидуальная	1	Итоговая аттестация	Учебный кабинет	Выполнение заданий

ИТОГО					72	
-------	--	--	--	--	----	--

**Учебный календарный график
(базовый уровень)**

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
3.Раздел: Основные приемы программирования и создания проекта в среде Скретч 72,5ч								
1.				Групповая, индивидуальная	1	Вводное занятие	Учебный кабинет	Устный опрос
2.				Групповая, индивидуальная	1,5	Основные базовые алгоритмические конструкции	Учебный кабинет	Устный опрос
3.				Групповая, индивидуальная	1	Основные базовые алгоритмические конструкции	Учебный кабинет	Устный опрос
4.				Групповая, индивидуальная	1,5	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Учебный кабинет	Устный опрос
5.				Групповая, индивидуальная	1	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Учебный кабинет	Устный опрос
6.				Групповая, индивидуальная	1,5	Основные базовые алгоритмические конструкции и их реализация в среде исполнителя Скретч	Учебный кабинет	Устный опрос
7.				Групповая, индивидуальная	1	Ветвления.	Учебный кабинет	Устный опрос
8.				Групповая, индивидуальная	1,5	Ветвления.	Учебный кабинет	Устный опрос
9.				Групповая, индивидуальная	1	Действия в зависимости от заданных условий.	Специальная площадка	Выполнение заданий
10.				Групповая, индивидуальная	1,5	Действия в зависимости от заданных условий.	Специальная площадка	Выполнение заданий

11.				Групповая, индивидуальная	1	Действия в зависимости от заданных условий.	Специальная площадка	Выполнениезаданий
12.				Групповая, индивидуальная	1,5	Действия в зависимости от заданных условий.	Специальная площадка	Выполнениезаданий
13.				Групповая, индивидуальная	1	Циклы	Учебный кабинет	Творческое задание
14.				Групповая, индивидуальная	1,5	Циклы	Учебный кабинет	Творческое задание
15.				Групповая, индивидуальная	1	Использования повторение фрагментов	Учебныйкабинет	Выполнениезаданий
16.				Групповая, индивидуальная	1,5	Использования повторение фрагментов	Учебныйкабинет	Выполнениезаданий
17.				Групповая, индивидуальная	1	Переменная и её использование.	Учебный кабинет	Устный опрос
18.				Групповая, индивидуальная	1,5	Переменная и её использование.	Учебный кабинет	Устный опрос
19.				Групповая, индивидуальная	1	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Учебныйкабинет	Творческоезадание
20.				Групповая, индивидуальная	1,5	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Учебныйкабинет	Творческоезадание
21.				Групповая, индивидуальная	1	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Учебныйкабинет	Творческоезадание
22.				Групповая, индивидуальная	1,5	Функция случайных чисел. Дизайн проекта.	Учебныйкабинет	Творческоезадание
23.				Групповая, индивидуальная	1	Работа со звуком.	Учебный кабинет	Устный опрос
24.				Групповая, индивидуальная	1,5	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
25.				Групповая, индивидуальная	1	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
26.				Групповая, индивидуальная	1,5	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов	Учебный кабинет	Выполнениезаданий

						и костюмов		
27.				Групповая, индивидуальная	1	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	Учебный кабинет	Выполнение заданий
28.				Групповая, индивидуальная	1,5	Промежуточная аттестация	Учебный кабинет	Индивидуальное задание
29.				Групповая, индивидуальная	1	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
30.				Групповая, индивидуальная	1,5	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
31.				Групповая, индивидуальная	1	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
32.				Групповая, индивидуальная	1,5	Использование заимствованных кодов и объектов, авторские права. Правила работы в сети.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
33.				Групповая, индивидуальная	1	Переменная и её использование.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
34.				Групповая, индивидуальная	1,5	Переменная и её использование.	Учебный кабинет	Выполнение заданий
35.				Групповая, индивидуальная	1	Создание собственного мультфильма	Учебный кабинет	Выполнение заданий
36.				Групповая, индивидуальная	1,5	Создание собственного мультфильма	Учебный кабинет	Выполнение заданий
37.				Групповая, индивидуальная	1	Создание собственного мультфильма	Учебный кабинет	Выполнение заданий
38.				Групповая, индивидуальная	1,5	Создание собственного мультфильма	Учебный кабинет	Выполнение заданий
39.				Групповая, индивидуальная	1	Создание собственной игры	Учебный кабинет	Выполнение заданий
40.				Групповая, индивидуальная	1,5	Создание собственной игры	Учебный кабинет	Выполнение заданий

41.				Групповая, индивидуальная	1	Создание собственной игры	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
42.				Групповая, индивидуальная	1,5	Создание собственной игры	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
43.				Групповая, индивидуальная	1	Регистрация в Scratch сообществе.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
44.				Групповая, индивидуальная	1,5	Регистрация в Scratch сообществе.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
45.				Групповая, индивидуальная	1	Регистрация в Scratch сообществе.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
46.				Групповая, индивидуальная	1,5	Регистрация в Scratch сообществе.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
47.				Групповая, индивидуальная	1	Публикация проектов в сети Интернет.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
48.				Групповая, индивидуальная	1,5	Публикация проектов в сети Интернет.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
49.				Групповая, индивидуальная	1	Публикация проектов в сети Интернет.	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
50.				Групповая, индивидуальная	1,5	Последовательное и одновременное выполнение команд	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
51.				Групповая, индивидуальная	1	Последовательное и одновременное выполнение команд	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
52.				Групповая, индивидуальная	1,5	Последовательное и одновременное выполнение команд	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
53.				Групповая, индивидуальная	1	Интерактивность, условия и переменные	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
54.				Групповая, индивидуальная	1,5	Интерактивность, условия и переменные	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
55.				Групповая, индивидуальная	1	Рисование в Scratch	Учебный кабинет	Выполнениезаданий
56.				Групповая, индивидуальная	1,5	Рисование в Scratch	Учебный кабинет	Выполнениезаданий

57.				Групповая, индивидуальная	1	Итоговое занятие по теме « Создание проекта в среде Скретч »	Учебный кабинет	Выполнение заданий
58.				Групповая, индивидуальная	1,5	Итоговое занятие по теме « Создание проекта в среде Скретч »	Учебный кабинет	Выполнение заданий
4.Раздел : Создание личного проекта 17,5 ч.								
59.				Групповая, индивидуальная	1,5	Основные этапы разработки проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
60.				Групповая, индивидуальная	1	Основные этапы разработки проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
61.				Групповая, индивидуальная	1,5	Основные этапы разработки проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
62.				Групповая, индивидуальная	1	Основные этапы разработки проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
63.				Групповая, индивидуальная	1,5	Работа с проектом.	Учебный кабинет	Устный опрос
64.				Групповая, индивидуальная	1	Работа с проектом.	Учебный кабинет	Устный опрос
65.				Групповая, индивидуальная	1,5	Работа с проектом.	Учебный кабинет	Устный опрос
66.				Групповая, индивидуальная	1	Работа с проектом.	Учебный кабинет	Устный опрос
67.				Групповая, индивидуальная	1,5	Тестирование и отладка проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
68.				Групповая, индивидуальная	1	Тестирование и отладка проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
69.				Групповая, индивидуальная	1,5	Тестирование и отладка проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
70.				Групповая, индивидуальная	1	Тестирование и отладка проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос
71.				Групповая, индивидуальная	1,5	Защита проекта.	Учебный кабинет	Устный опрос

72.				Групповая, индивидуальная	1	Итоговая аттестация	Учебный кабинет	Зачет
ИТОГО					90			

Диагностическая карта освоения обучающимся раздела программы

Название раздела, кол-во часов Ф.И.О. обучающегося

№ п/п	Показатели результативности освоения раздела	Оценка результативности освоения раздела		
		1 балл (низкий уровень)	2 балла (средний уровень)	3 балла (высокий уровень)
1.	Теоретические знания			
2.	Практические умения и навыки			
3.	Самостоятельность в познавательной деятельности			
4.	Потребность в самообразовании и саморазвитии			
5.	Применение знаний и умений в социально-значимой деятельности			
Общая сумма баллов:				

После оценки каждого параметра результативности освоения раздела, все баллы суммируются. На основе общей суммы баллов определяется общий уровень освоения модуля в соответствии с нижеприведенной шкалой:

- 1 – 4 балла – раздел освоен на низком уровне;
- 5 – 10 баллов – раздел освоен на среднем уровне;
- 11 – 15 баллов – раздел освоен на высоком уровне.

Информационная карта освоения разделов программы заполняется на основе результатов педагогического наблюдения, бесед, выполнения учащимися заданий на занятиях. Применение данной методики в долгосрочном периоде позволяет определить динамику личностного развития каждого учащегося.

Инструкции по технике безопасности

Вводный инструктаж для учащихся

- По дороге в МБОУДО ЦДОД и обратно необходимо:
 - переходить дорогу только в установленных местах, предварительно убедиться, что движущегося транспорта в опасной близости нет.
- В МБОУДО ЦДОД имеются учебные кабинеты повышенной степени опасности: химический, физический, биологический, информатики и

ВТ, мастерские технического и обслуживающего труда, спортивный зал. Во время занятий в этих кабинетах необходимо строго соблюдать инструкции по охране труда и требования педагога.

3. Во избежание травмоопасных ситуаций в МБОУДО ЦДОД нельзя:

- бегать и толкаться во время перемен;
- прыгать через ступеньки лестницы, кататься на перилах, перешагивать или опасно перегибаться через них;
- оставлять в коридорах разлитую на полу воду; - качаться на трубах парового отопления.

4. В случае любых происшествий и травм необходимо немедленно сообщить об этом ближайшему учителю, классному руководителю, завучу, директору МБОУДО ЦДОД.

5. В случае возникновения пожара, короткого замыкания в электросети, засорения канализации или подозрений на них необходимо немедленно сообщить об этом ближайшему учителю или администратору. При пожаре звонить по телефону 01, вызов милиции 02, вызов скорой помощи 03. Телефон находится в кабинете директора, на вахте.

6. В случае возникновения чрезвычайной ситуации все сотрудники и учащиеся МБОУДО ЦДОД должны быть немедленно эвакуированы. Сигнал тревоги подается специальным сигналом или продолжительной серией коротких звонков. Учащиеся покидают помещение класса и организованно выходят из МБОУДО ЦДОД вместе с педагогом в соответствии с планом эвакуации.

7. При появлении в МБОУДО ЦДОД посторонних людей, ведущих себя подозрительно или агрессивно, необходимо немедленно сообщить об этом ближайшему учителю.

8. Не допускается нахождение в МБОУДО ЦДОД бродячих кошек и собак.

9. Недопустимо курить в помещениях МБОУДО ЦДОД, бросать зажженные спички в мусорные баки, засорять канализацию посторонними предметами, оставлять открытыми водопроводные краны.

10. В МБОУДО ЦДОД не допускается применение психического и физического насилия в отношении учащихся, все споры должны разрешаться только мирным путем.

Инструктаж по правилам безопасного поведения на водоемах в летний, осенне-зимний и весенний периоды

В летнее время

1. Входите в воду быстро и во время купания не стойте движения. Почувствовав озноб, быстро выходите из воды.
2. Не купайтесь сразу после приема пищи и большой физической нагрузки (игра в футбол, бег и т. д.). Перерыв между приемами пищи и купанием должен быть не менее 4550 минут.
3. В холодную погоду, чтобы согреться, сделайте несколько легких физических упражнений.
4. Не купайтесь больше 30 минут; если вода холодная, достаточно 5-6 минут.
5. При ушных заболеваниях не прыгайте в воду головой вниз.
6. Не оставайтесь при нырянии долго под водой.
7. Выйдя из воды, вытрите насухо и сразу оденьтесь.
8. Почувствовав усталость, сразу плывите к берегу.
9. При судорогах не теряйтесь, старайтесь держаться на воде, зовите на помощь.
10. При оказании вам помощи не хватайте спасающего, а помогите ему буксировать вас к берегу.

Запрещается:

1. Входить в воду разгоряченным (потным).
2. Заплывать за установленные знаки (ограждения участка, отведенного для купания).
3. Подплывать близко к моторным лодкам, баржам.
4. Купаться при высокой волне.
5. Прыгать с вышки, если вблизи от нее находятся другие пловцы.
6. Толкать товарища с вышки или с берега.

Безопасность на льду

1. Лед зеленоватого оттенка, толщиной 7 см - безопасный, он выдерживает одного человека.
2. Непрочный лед - около стока вод (с фабрик, заводов).
3. Тонкий или рыхлый лед - вблизи камыша, кустов, под сугробами.
4. Площадки под снегом следует обойти.
5. Ненадежный тонкий лед - в местах, где бьют ключи, быстрое течение или там, где впадают в реку ручьи.
6. Нельзя проверять прочность льда ударом ноги.
7. При вынужденном переходе водоема безопаснее всего придерживаться проторенных троп или идти по уже проложенной лыжне. Но если их нет, надо перед тем, как спуститься на лед очень внимательно осмотреться и наметить предстоящий маршрут.

8. При переходе водоема группой необходимо соблюдать расстояние друг от друга (5-6 м).

9. Замерзшую реку (озеро) лучше перейти на лыжах, при этом: крепления лыж расстегните, чтобы при необходимости быстро их сбросить; лыжные палки держите в руках, не накидывая петли на кисти рук, чтобы в случае опасности сразу их отбросить.

10. Если есть рюкзак, повесьте его на одно плечо.

11. Если вы провалились, необходимо широко раскинуть руки кромкам льда, удерживаться от погружения с головой.

12. Не паникуйте, старайтесь без резких движений выбираться на лед

13. Выбравшись из пролома, нужно откатиться и ползти в сторону, обратную направлению движения.

14. Добравшись до берега, идите быстро домой, переодевайтесь в сухую одежду, выпейте горячий чай.

Инструктаж по правилам безопасного поведения на дорогах и на транспорте

1. При выходе на улицу посмотри сначала налево, потом направо, чтобы не помешать прохожим.

2. Маршрут в МБОУДО ЦДОД выбирай самый безопасный, тот, где надо реже переходить улицу или дорогу.

3. Когда идешь по улицам города, будь осторожен. Не торопись. Иди только по тротуару или обочине.

4. Меньше переходов - меньше опасностей.

5. Иди не спеша по правой стороне тротуара.

6. По обочине иди подальше от края дороги.

7. Не выходи на проезжую часть улицы или дороги.

8. Проходя мимо ворот, будь особенно осторожен: из ворот может выехать автомобиль.

9. Осторожно проходи мимо стоящего автомобиля: пассажиры могут резко открыть дверь и ударить тебя.

10. Переходи улицу только по пешеходным переходам.

11. Прежде чем переходить улицу, посмотри налево. Если проезжая часть свободна, - иди. Дойдя до середины дороги, остановись. Если движение транспорта началось, подожди на «остановке безопасности». Теперь посмотри направо. Если проезжая часть свободна, закончи переход.

12. Если на улице большое движение, попроси взрослого или сотрудника милиции помочь ее перейти.
13. Ожидай транспорт на посадочной площадке или тротуаре у указателя остановки.
14. При посадке в автобус, троллейбус, трамвай соблюдай порядок. Не мешай другим пассажирам.
15. В автобус, троллейбус, трамвай входи через задние двери. 16. Выходи только через передние двери. Заранее готовься к Выходу, пройдя вперед.
17. Входя и выходя из транспорта, не спеши и не толкайся.
18. Трамвай обходи спереди. Автобус и троллейбус - сзади. Выйдя из автобуса, трамвая, нужно по тротуару дойти до пешеходного перехода и только по нему переходить на другую сторону.
19. Когда переходишь улицу, следи за сигналом светофора: Красный - СТОП - все должны остановиться; желтый - ВНИМАНИЕ - жди следующего сигнала; зеленый - ИДИТЕ - можно переходить улицу.
20. Находясь в транспорте, не ходи по салону, держись за поручень, не выглядывай из окон, не высовывай руки, не нажимай без надобности на аварийные кнопки.
21. Не устраивай игр на проезжей части или вблизи дороги. Не питайся на велосипедах, роликовых коньках и т. п. на проезжей части дороги.
22. Не перебегай улицу или дорогу перед близко идущим транспортом. 23. Не цепляйся за проходящий мимо транспорт.

Инструктаж по пожарной безопасности

Для младших школьников

1. Нельзя трогать спички и играть с ними.
2. Опасно играть с игрушками и сушить одежду около печи, нагревательных приборов с открытой спиралью.
3. Недопустимо без разрешения взрослых включать электроприборы и газовую плиту.
4. Нельзя разводить костры и играть около них. 5. Если увидел пожар, необходимо сообщить об этом родителям или взрослым.

Для старших школьников

1. Следите, чтобы со спичками не играли маленькие дети, убирайте их в недоступные для малышей места.
2. Не нагревайте незнакомые предметы, упаковки из-под порошков и красок, особенно аэрозольные упаковки.

3. Не оставляйте электронагревательные приборы без присмотра. Запрещайте малышам самостоятельно включать телевизор. Уходя из дома, выключайте электроприборы из сети.

4. Помните, что опасна не только бочка с бензином, но и пустая бочка из-под него или другой легковоспламеняющейся жидкости, и зажженная спичка может привести к тяжелым ожогам и травмам.

5. Не разжигайте печь или костер с помощью легковоспламеняющихся жидкостей (бензин, солярка).

6. Не оставляйте незатушенных костров.

7. Не поджигайте сами и не позволяйте младшим поджигать тополиный пух или сухую траву.

8. При обнаружении пожара сообщите взрослым и вызовите пожарных по телефону 01.

Перечень понятий, изучаемых при реализации дополнительной общеразвивающей программы «Юный программист»

Алгоритм - это описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.

Блок-схема - это графическая форма представления алгоритма. Блок-схема состоит из стандартных геометрических элементов, каждый из которых предназначен для различных операций. На рисунке приведена блок-схема для нахождения площади прямоугольника.

Зависание - компьютерное явление, при котором одна или несколько программ или вся операционная система перестают реагировать на действия пользователя, или начинают без остановки выполнять одну и ту же (не обязательно полезную или содержательную) операцию, не реагируя на сообщения от других программ. В этот момент изображение, выводимое программой на монитор (если оно есть) застывает, в отличие от ошибки исполнения, при которой на экран выдаётся сообщение. Продолжить работу программы можно только выгрузив её из памяти и запустив на исполнение снова. В случае полного зависания операционной системы, когда она не реагирует на ввод клавиатуры или мыши, работу можно продолжить только после полной перезагрузки операционной системы (компьютера).

Линейный алгоритм - это алгоритм, в котором команды выполняются в порядке их естественного следования друг за другом независимо от каких-либо условий.

Операционная система - совокупность программных средств, обеспечивающих управление аппаратной частью компьютера и прикладными программами как единым целым, а также их взаимодействие между собой и пользователем.

Оператор - это фраза алгоритмического языка, определяющая некоторый законченный этап обработки данных. В состав операторов входят ключевые слова, данные, выражения и др.

Программа - (греческое PRO-вперед, GRAMMA-писать) - это алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке программирования.

Программирование - это процесс составления компьютерной программы на основе определённого алгоритма.

Растровая графика - (bitmap) это вид компьютерной графики, описание графического изображения в которой задаётся при помощи массива отдельных точек пикселей (pixel).

Файл - это поименованная совокупность любых данных, размещенная на внешнем запоминающем устройстве и хранимая, пересылаемая и обрабатываемая как единое целое. Файл может содержать программу, числовые данные, текст, закодированное изображение и др. Имя файла регистрируется в каталоге.

Цикл - это приём в программировании, позволяющий многократно повторять одну и ту же последовательность команд (операторов). В Turbo Pascal используются следующие циклы: For, While и Repeat.

Язык программирования - это совокупность набора символов (алфавита) системы, правил образования (синтаксис) и истолкования конструкций из символов (семантика) для задания алгоритмов с использованием символов естественного языка.

Ячейка памяти - это минимальный адресуемый элемент запоминающего устройства ЭВМ