



«Утверждаю»

директор МАУ ДО

«Викуловский Центр творчества»

Т.Ю.Васильева

приказ № 12/2 от 16.09.2024 г.

**ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ МАРШРУТ  
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
«Scratch программирование»**

Ф.И.О. обучающегося: Горбунов Марк Алексеевич

Возраст обучающегося: 11 лет

Год обучения: 2024-2025 учебный год

Срок реализации индивидуального образовательного маршрута: 16  
сентября 2024 года – 31 мая 2025 года

Педагог: Перфилова Вероника Валерьевна

с. Викулово, 2024 год

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1	Целесообразность разработки индивидуального образовательного маршрута (далее ИОМ) с указанием причины	Данный ИОМ является целесообразным, так как будет способствовать раскрытию способностей и талантов ребенка с учетом особенностей, интересов и потребностей самого ребенка, по результатам входной диагностики.
2	Уровень подготовки обучающегося с указанием имеющихся достижений на мероприятиях различного уровня	По результатам входной диагностики обучающийся показал высокий уровень знаний, умений и навыков основ программирования. По результатам самодиагностики было выявлено, что обучающийся мотивирован на более глубокое изучение предмета.
3	Образовательная цель и задачи данного ИОМ	<p>Целью образовательной практики является раскрытие творческого потенциала одаренного ребенка через процесс проектной деятельности в области Scratch-программирования.</p> <p>Задачи:</p> <p><b>Обучающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;</li> <li>- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;</li> <li>- сформировать навыки проектной деятельности</li> <li>- познакомить с основными современными профессиями в области информационных технологий.</li> </ul> <p><b>Развивающие:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- способствовать развитию критического, алгоритмического и творческого мышления;</li> <li>- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;</li> <li>- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;</li> <li>- развивать навыки планирования проекта.</li> </ul> <p><b>Воспитательные:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать интерес к программированию;</li> <li>- развивать самостоятельность;</li> <li>- формировать умение демонстрировать результаты своей работы;</li> <li>- формировать культуру безопасного труда при работе с компьютером;</li> </ul> <p>-улучшение своих коммуникативных способностей: при публичных выступлениях, взаимодействие с социальными партнерами;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- научиться выступать с компьютерным сопровождением;</li> <li>- будут сформированы навыки безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы</li> </ul>

		<p>информационной этики и права;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- формировать уважение к истории, гордость за свою страну и осознание важности защиты Отечества.</li> </ul>
4	<p>Особенности организации образовательного процесса по ИОМ: количество учебных часов по ИОМ; режим занятий (продолжительность и количество занятий в неделю со всеми вариантами и обоснованием выбора варианта, продолжительность учебного часа, если она отличается от академического часа)</p>	<p>Форма обучения: очная, форма реализации: очная с применением дистанционных образовательных технологий. Периодичность занятий 1 раз в неделю по 2 академических часа (45 минут) в течение 34 учебных недель. Итого 68 часов за период обучения.</p>
5	<p>Особенности реализации содержания по сравнению с ДООП</p>	<p>В рамках ИОМ предполагается углубленное изучение предмета. Работа выстраивается на основе проектной деятельности. Большая часть теоретического материала дается для самостоятельного изучения.</p>
6	<p>Ожидаемые результаты обучения по ИОМ и способы их оценки; форма проведения промежуточной и итоговой аттестации</p>	<p style="text-align: center;"><b>Планируемые результаты</b></p> <p><b>Предметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет знать основы программирования, владеть основными понятиями (терминология);</li> <li>- будет применять на практике программирование на языке Scratch;</li> <li>- приобретет навыки проектной деятельности;</li> <li>- познакомит с основными современными профессиями в области информационных технологий; <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет знать об основных профессиях в сфере разработки программных продуктов в IT индустрии.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- будет сформирована компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий;</li> <li>- будут усовершенствованы знания и умения по физике, информатике, технологии, истории.</li> </ul> <p><b>Личностные результаты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- овладение навыками самостоятельной работы.</li> </ul> <p>Развитие привычки к самоконтролю и самооценке;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-развитие критического мышления;</li> <li>-выявление и осознание ребенком своих конструкторских способностей.</li> <li>- проявление уважительного отношения к истории, гордость за свою страну и осознание важности защиты Отечества.</li> </ul>

		<p>- успешная демонстрация результатов своей работы.</p> <p><b>Промежуточная аттестация</b> проходит в форме педагогического наблюдения, устного опроса.</p> <p><b>Итоговая аттестация</b> - в форме защиты проекта.</p>
7	<p>Учебно-методические средства обучения: перечень методических пособий для педагога и обучающегося, обеспечивающих учебный процесс (конспекты учебных занятий, методические указания, рекомендации, учебные пособия, методический, дидактический, информационный, справочный материал на различных носителях, образовательные ресурсы, специальная литература)</p>	<p><b>Информационные источники для педагога:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.</li> <li>2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.</li> <li>3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.</li> <li>4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург – 2009.</li> <li>5. <a href="http://scratch.mit.edu/pages/source">http://scratch.mit.edu/pages/source</a> – страница разработчиков.</li> <li>6. <a href="http://scratch.mit.edu/">http://scratch.mit.edu/</a> - официальный сайт проекта Scratch.</li> <li>7. <a href="http://setilab.ru/scratch/category/commun/">http://setilab.ru/scratch/category/commun/</a> Сайт «Учитесь со Scratch».</li> <li>8. <a href="http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html">http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html</a>.</li> </ol> <p><b>Информационные источники для обучающегося:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.</li> <li>2. <a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a> – web сайт Scratch.</li> <li>3. <a href="http://robot.edu54.ru/">http://robot.edu54.ru/</a> - Портал «Образовательная робототехника».</li> </ol>
8	<p>Перечень творческих заданий, тем, проектов, исследований, сочинений, наблюдений, игр и т.д. для</p>	<p>-Scratch- проект «Что я знаю о войне»</p> <p>-посещение районной библиотеки для получения информации о героях ВОВ, героях Викуловского района</p> <p>-экскурсия в музей для сбора информации о героях ВОВ</p>

	конкретного обучающегося	Викуловского района. -проведение Scratch- викторины для обучающихся Центра, «РДДМ» Движение первых», на воспитательных мероприятиях Центра.
9	Перечень методических материалов по индивидуальному сопровождению достижения личных результатов обучающегося: методики психолого-педагогической диагностики личности, памятки для обучающихся и их родителей и т.п.	Диагностика: - образовательных потребностей и мотивов; - предпочитаемых видов деятельности; - начального уровня количества и качества представлений, знаний и умений; - методика «Карта одарённости» (А. И. Савенков);  - определение уровня проявления способностей ребёнка (анкета для родителей) (А. Н. Сизанов).

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Дата проведения		Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы организации занятий/очная с использованием дистанционных технологий	Формы аттестации и (контроля)	Примечание Результат занятия
	план	факт		Теория	Практика	Всего			
1			Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Планирование деятельности. Знакомство с библиотекой «Scratch» и её методами. Планирование и создание проекта при помощи программы «Scratch»	4	8	12	Учебное занятие, практикум	Текущий контроль - наблюдение	Знает ТБ, ознакомлен с библиотекой «Scratch» и её методами.
2			Определение социального партнера.	2	2	4	Экскурсия, беседа	Текущий контроль - наблюдение	Взаимодействие с социальными партнерами
3			Исследование проблемы. Определение предмета и объекта исследования. Постановка целей и задач.	2	4	6	Экскурсия, круглый стол	Текущий контроль - наблюдение	Работа с различными информационными источниками

4			Создание проекта на платформе «Scratch»	5	11	16	Учебное занятие, практикум	Текущий контроль - наблюдение	Готовый продукт-викторина на платформе «Scratch»
5			Тестирование проекта, устранение неисправностей.	2	4	6	Учебное занятие, практикум	Текущий контроль - наблюдение	Презентация викторины для творческих объединений Центра. Корректировка проекта.
6			Презентация проекта на воспитательных мероприятиях, районных мероприятиях, интерактивных площадках.	8	16	24	Защита проекта, круглый стол	Итоговая аттестация — защита проекта	Презентация продукта для социальных партнеров, на мероприятиях районного уровня. Участие в конкурсах различного уровня.
<b>Итого:</b>				<b>23</b>	<b>45</b>	<b>68</b>			