

**АНАЛИТИЧЕСКАЯ СПРАВКА О ПРОХОЖДЕНИИ И ВЫПОЛНЕНИИ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) «УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПРОГРАММИРОВАНИЕ В СРЕДЕ
«SCRATCH» ЗА I, II, III ЧЕТВЕРТЬ 2022-2023 УЧЕБНОГО ГОДА**

Цель проверки: получить объективную информацию о прохождении рабочей программы по предмету.

Задачи: провести мониторинг:

- выполнения учебной программы по предмету и классам;
- достигнутые результаты.

Способы сбора информации:

1. Контроль ведения документации (рабочая программа учителя по предметам).

Методы проведения: анализ документации, демонстрация проектов.

Мониторинг был проведен применительно к учащимся 2-4 классов. Целью проверки достижений являлось создание проекта, который бы охарактеризовал умения и навыки учащихся. Учащиеся выбрали проект создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка», «Кружащийся котенок», «Хожение по коридору», «Слепой кот», «Погоня», «Акула и Рыбка». В этом проекте необходимо создать сюжет с возможностью воспроизведения звуков, показать анимацию. Все учащиеся принимали участие в создании данного проекта. Результаты показали то, что многие школьники освоили программу и свободно могут создать несложный проект. Несколько человек усвоили курс хорошо, но свой проект без помощи создать не смогут или создадут с ошибками.

**Результаты диагностики умения младших школьников программировать
в среде Scratch**

Уровень умения младших школьников программировать в среде Scratch	Количество испытуемых (19)
Высокий	13 человек
Средний	5 человека
Низкий	1 человек

Стоит заметить, что предмет «Информатика» в испытуемом классе только 1 год. Многие учащиеся не имеют навыков работы с компьютером. Неуверенно работают с манипуляторами, путают клавиши. То есть обстановка работы за компьютером является для них стрессовой. Связи с этим много времени ушло на обучение таких учащихся работать с компьютером (умение включать компьютер, пользоваться мышью). Также в этом возрасте, 8–9 лет, у учащихся существует боязнь сделать «что-то не так». Также учитывая возрастные особенности, работа за компьютером не должна превышать 15 минут за урок.

Однако, по данным, приведенным в таблице видно, что 19 учащихся справились с поставленными целями, из них у 13 высокий уровень, у 5 средний, у 1 – низкий. Это говорит о том, что учащиеся хорошо расположены к алгоритмическому стилю мышления и работа за компьютером не вызывает у них дискомфорта.

Из вышесказанного делается вывод, что работу над одним проектом нужно разделять между 3 группами учащихся. Поэтому моменты, которые посложнее, следует давать ребятам, которые лучше справляются. Учащимся, которые только начинают работу за компьютером, необходимо все время помогать и следить за ходом выполнения работы. Это позволяет всем учащимся принимать участие в разработке проекта, при этом проект будет выполнен максимально быстро и качественно. Также коллективная работа позволяет слабоуспевающим учащимся постепенно избавляться от страха перед компьютером.

В настоящее время информатику начинают изучать уже в начальной школе. Возникает вопрос: можно ли в начальной школе детей обучать алгоритмизации и программированию?

Результаты достижений показывают, можно, но при соблюдении следующих условий:

- для решения алгоритмических задач выбрана понятная и интересная ученикам предметная область;
- программная реализация учебной среды программирования имеет дружественный пользовательский интерфейс;
- для создания алгоритма решения задачи используются визуальные средства представления структур данных и структур управления, не требующие запоминания большого количества служебных слов и синтаксических правил записи программы.

Несмотря на то, что Scratch является языком программирования, с помощью которого изучаются такие понятия как алгоритм, скрипт, программа, творческая деятельность учащихся была на хорошем уровне. Ребята с интересом изучали новые возможности, при этом создавались интересные проекты, что показало заинтересованность в изучении программирования в среде Scratch.

В ходе проверки установлено следующее:

В I – III четверти предусмотрено 27 рабочих недель. Прохождение программного материала по предметам учебного плана соответствует графику, утвержденному на начало 2022 - 2023 учебного года. Теоретическая часть программы выполнена на 100%. Практическая часть программы выполнена на 100%.

Записи в журналах соответствуют записям в рабочих программах.

Регулярно ведется журнал пед.доп. образования. Записи в журнале соответствуют записям в рабочей программе.

Выводы:

1. Учебные программы выполнены полностью во всех классах по всем предметам.
2. Проведен мониторинг достигнутых результатов.
3. Большинство обучающихся не станут профессиональными программистами, так же как большинство других учащихся не станут профессиональными писателями, биологами, физиками и химиками. Но обучение программированию дает преимущества для личности ученика: оно позволяет школьникам более полно и творчески выражать свои мысли, помогает им развивать логического мышления и помогает им понять работу новых технологий, с которыми они сталкиваются повсюду.
4. Приобретенные школьниками приемы работы и умение использовать алгоритмические конструкции дадут возможность более основательно и самостоятельно работать с программой. Использование среды Scratch в учебной деятельности позволяет: активизировать процесс их подготовки к учебным занятиям, созданию интерактивных анимированных материалов, коллективно работать над проектами и обмениваться результатами через Scratch сообщество, побуждать к самостоятельной деятельности.
5. В ходе нашей работы мы определили, что Scratch, является хорошим введением в тему «Начало программирования», а также оказывает позитивное влияние на развитие алгоритмических умений у обучающихся.

Директор ОЧУ «Школа XXI век»

С.И. Бушуева

