



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Иркутского районного муниципального образования  
«Бутырская средняя общеобразовательная школа»

Согласовано  
«30» 08 2019г  
Руководитель центра  
«Точка роста»  
 /А.В. Юдина /

Утверждаю  
Приказ № 64/А  
от «30» 08 2019г.  
Директор МОУ ИРМО  
«Бутырская СОШ»  
 /А.А. Асалханов/



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**Детского объединения**  
**«Капитал»**

Образовательная область: «Информатика»

Разработала педагог  
дополнительного образования:  
Беликова Светлана Викторовна

2019г.

## Раздел № 1 Комплекс основных характеристик программы

### 1.1 Пояснительная записка

Рабочая программа курса дополнительного образования детского объединения «Капитал» составлена на основе программы курса по выбору «Увлекательное программирование Scratch» на основе программы дополнительного образования для начальной и основной школы: 3-7 классы» / М.С. Цветкова, О.Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.

Направленность программы - научно-техническая. Обучение по данной программе направлено на приобретение учащимися базовых знаний в области программирования и умению создавать творческие проекты, а также привлечение их к современным информационным технологиям.

Программа дополнительного образования детей «Программирование в Scratch» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни, при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Курс позволяет создавать собственные проекты через программирование для решения конкретных задач, поставленных на занятиях как педагогом, так и самими обучающимися. Это является отличительной особенностью данной программы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа; методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

Следует иметь в виду, что возрастные особенности обучающихся среднего возраста не позволяют в полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований, а раннее включение в организованную специальным образом проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки.

Организация научно-познавательной деятельности обучающихся требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента можно использовать среду программирования Scratch, так как она:

- создана специально для детей и подростков (9-15 лет);

- простой интерфейс, который позволяет легко ориентироваться в среде;
- красочный дизайн помогает привлекать внимание и удерживать его;
- благодаря своей элементарности может служить не только для обучения детей, но и тех взрослых, которые не знакомы с основами программирования.

Одним из преимуществ программы Scratch является то, что она способствует не только обучению в компьютерной сфере. Она также способствует развитию творческого, образного и логического мышления.

Форма обучения– очная.

Учащиеся формируются в разновозрастные группы по 8- 10 человек.

В соответствии с учебным планом МОУ ИРМО «Бутырская СОШ» курс объединения «Капитал» занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа для учащихся 4-5 класса (подразделяются на 2 группы по территориальному признаку), для учащихся 6 классов изучается 1 раз в неделю по 2,5 часа. (подразделяются на 2 группы по территориальному признаку). На прохождение программы материала отводится 324 часа в год.

### ***1.2 Цели и задачи программы***

Основной *целью* программы является обучение программированию через создание творческих проектов по информатике. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса информатики и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по математике и информатике.

#### **Задачи программы:**

##### *Обучающие:*

познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;  
 овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;  
 сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;  
 сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов;

##### *Развивающие:*

способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;  
 развивать навыки проектного мышления;  
 развивать внимание, память, наблюдательность;

развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

*Воспитательные:*

развивать умение работать в паре и в коллективе;

развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;

развивать способности к саморазвитию;

### **1.3 Содержание программы**

#### Учебный план

№	Название главы (раздела)	Кол-во часов
<i>1-2 группа</i>		
1	Знакомство со средой программирования Scratch	34
2	Создание личного проекта в Scratch	24
3	Образовательная работа в социальной сети сайта <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>	10
4	Повторение	4
<i>3-4 группа</i>		
1	Введение	15
2	Реализация алгоритмов в Scratch	35
3	Создание личного проекта в Scratch	35
4	Повторение	5

#### **Содержание учебного плана**

##### *1-2 группа*

##### **Знакомство со средой программирования Scratch (34 часов)**

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch. Установка Scratch на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

##### **Создание личного проекта в Scratch (24 часов)**

Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью Scratch. Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования Scratch.

### **Образовательная работа в социальной сети сайта <http://scratch.mit.edu> (10 часов)**

Правила работы в сетевом сообществе Scratch. Регистрация на сайте <http://scratch.mit.edu>, создание личной страницы на данном сайте. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права. Этика общения в сетевом сообществе Scratch, оценивание чужих работ с сайта <http://scratch.mit.edu>.

### **Повторение 4 час**

*3-4 группа*

### **Введение (15 часов)**

ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Повторение основных понятий среды программирования Scratch. Блоки и команды. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

### **Реализация алгоритмов в Scratch (35 часов)**

Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев.

Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок.

### **Создание личного проекта в Scratch (35 часов)**

Проект в Scratch. Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест». Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права.

### **Повторение 5 часов.**

### ***Планируемые результаты***

В результате освоения программы достигаются следующие результаты:

Основные **личностные** результаты, – это:

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

К основным **метапредметным результатам** (осваиваемым обучающимися межпредметным понятиям и универсальным учебным действиям, способности их использования как в учебной, так и в познавательной и социальной практике), формируемые в процессе освоения программы, можно отнести:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;
- умение оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- ИКТ-компетенцию;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Основные **предметные результаты**, формируемые в процессе изучения программы направлены на:

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## **Раздел 2 Комплекс организационно-педагогических условий**

### ***2.1 Календарный учебный график***

Количество учебных недель по программе – 36 недель.

Каникул нет.

Календарный учебный график представлен в Приложении 1.

### ***2.2 Условия реализации программы***

*Материально техническое и информационное обеспечение:*

Учебный кабинет оборудован в соответствии с профилем проводимых занятий и имеет следующее оборудование, материалы, программное обеспечение и условия.

1. Учебный класс, оборудованный компьютерной техникой
2. Операционная система – Linux
3. Установленная программа Scratch 2.0
4. Текстовый процессор Libre Office Writer
5. Растровый графический редактор Paint
6. Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем)

7. Браузер (входит в состав операционных систем)
8. Программа для просмотра pdf-файлов
9. Акустические колонки
10. Наушники
11. Проектор
12. Микрофон

#### *Кадровое обеспечение*

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования со специальными знаниями в области информатики, научной деятельности, прошедшего обучение .

### **2.3 Формы аттестации**

В рамках занятий целесообразен перенос акцента с оценки на самооценку, смещение акцента с того, что учащийся не знает и не умеет, на то, что он знает и умеет по изучаемой теме. Это обеспечивает личностно-ориентированный подход к обучению и может быть реализовано в форме сбора портфолио – коллекции работ учащегося, демонстрирующей его усилия, прогресс или достижения в области решения логических, алгоритмических и иных задач по информатике; изучении среды Scratch.

### **2.4 Оценочные материалы**

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

Все результаты работы в таблицу представленную в Приложении 3.

### **2.5 Методические материалы**

Образовательный процесс по данной программе предполагает очное обучение.

#### ***Методы обучения и воспитания***

*Методы обучения:*

1. Тесты
2. Творческие задания
3. Презентация проектов
4. Наглядный метод.

*Методы воспитания:*

1. Стимулирование.
2. Мотивация.



3. Метод дилемм.

***Формы организации образовательного процесса***

Программа разработана для группового и индивидуального обучения.

***Формы организации учебного занятия***

Занятия предполагают теоретическую и практическую часть.

– на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;

– на этапе практической деятельности - беседа, дискуссия, практическая работа;

– на этапе освоения навыков – творческое задание;

– на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия;

– методика проблемного обучения;

– методика дизайн-мышления;

– методика проектной деятельности.

***Алгоритм учебного занятия***

1. Организационный момент.
2. Объяснение задания.
3. Практическая часть занятия.
4. Подведение итогов.
5. Рефлексия.

## *Список литературы*

### **Литература для педагога:**

1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.
2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.
3. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Методика обучения программированию на Scratch 2 для учителей и родителей. Знакомство с интерфейсом». Изд. Электронное издание 2014.

### **Литература для учащихся, родителей:**

1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.
2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.
3. Ю.В. Торгашева, «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch». Изд. Питер 2016.

### **Интернет – ресурсы:**

Портал Scratch: <https://scratch.mit.edu/>. Позволяет организовать практические занятия и обмениваться опытом.

## Календарный учебный график

1-2 группа

Номер урока	Дата проведения	Тема / содержание	Характеристика основных видов деятельности	Кол-во часов
1 четверть				
Раздел I. <i>Знакомство со средой программирования Scratch (34 часов)</i>				
1	23.09-27.09	Знакомство со средой Scratch.	Правила техники безопасности и правильной организации рабочего места при работе на компьютере; рассмотрение примеров проектов, сделанных в среде Scratch, алгоритма установки программы на домашний компьютер.	2
2	1.10-4.10	Особенности среды Scratch.	рассмотрение и анализ интерфейса программы Scratch и её особенностей, определение основных понятий: «скрипт», «сцена», «спрайт».	2
3	7.10-11.10	Выбор и создание спрайта.	знакомство со способами создания	2

				и выбора спрайтов, исследование графического редактора в Scratch.	
4	14.10- 18.10		Управляющие программы – скрипты.	рассмотрение и анализ особенностей создания скриптов, главного меню.	2
5	21.10- 25.10		Блок внешнего вида.	исследование команд блока внешнего вида.	2
6	28.10- 01.11		Блок внешнего вида. Закрепление.	закрепление	2
2 четверть					
7	04.11- 08.11		Блок движения.	исследование команд блока движения.	2
8	11.11- 15.11		Блок перо.	исследование команд блока рисования.	2
9	18.11- 22.11		Блок чисел.	исследование команд блока чисел.	2
10	25.11- 29.11		Блок контроля.	исследование команд блока контроля.	2
11	02.12- 06.12		Блок сенсоров.	исследование команд блока сенсоров.	2
12	09.12- 13.12		Блок звуков.	исследование команд блока звуков.	2
13	18.12- 20.12		Блок переменных.	исследование команд блока переменных.	2

14	23.12- 27.12		Управление и контроль.	исследование способов контроля объектов при помощи "Зеленого флага" и знака "Стоп".	2
3 четверть					
15	13.01- 17.01		Управление спрайтами с помощью клавиатуры.	исследование управления действиями спрайта с помощью клавиатуры.	2
16	20.01- 24.01		Изменение цвета.	исследование смены цвета спрайта.	2
17	27.01- 31.01		Анимация спрайта.	создание анимации готовых спрайтов (смена костюмов) из самостоятельно созданных спрайтов.	2
Раздел II. Создание личного проекта в Scratch (24 часов)					
18	03.02- 07.02		Проект в Scratch.	определение понятия проекта, его структуры и реализации в Scratch	2
19	10.02- 14.02		Сценарий проекта.	знакомство с этапами разработки и выполнения проекта: постановкой задачи и составлением сценария в Scratch	2
20	17.02- 21.02		Проект мультипликации.	рассмотрение проекта	2

				мультипликации спрайта и его реализация	
21	24.02- 28.02		Проект взаимодействия объектов.	реализация усложнения и развития проекта мультипликации спрайта	2
22	02.03- 06.03		Разработка собственного проекта.	разработка своего проекта: постановка задач и составление собственного сценария	2
23	09.03- 13.03		Программирование проекта. Тестирование	составление программы в Scratch, тестирование, отладка на выполнение	2
24	16.03- 20.03		Программирование проекта.	составление программы в Scratch, тестирование	2
25	23.03- 27.03		Программирование проекта. Отладка	составление программы в Scratch, тестирование, отладка на выполнение	2
4 четверть					
26	01.04- 03.04		Программирование проекта. Выполнение	составление программы в Scratch, тестирование, отладка на выполнение	2
27	06.04- 10.04		Программирование проекта. Реализация.	составление программы в Scratch,	2

				тестирование, отладка на выполнение	
28	13.04- 17.04		Дизайн и оформление проекта.	оформление проекта для показа, подготовка к защите.	2
29	20.04- 24.04		Защита проекта.	демонстрация своего проекта, обсуждение и анализ других работ.	2
Раздел III. Образовательная работа в социальной сети сайта <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> (10 часов)					
30	27.04- 01.05		Понятие информационного пространства сети.	Знакомство с правилами работы в сети: что можно и чего нельзя делать во время общения в социальной сети.	2
31	4.05- 8.05		Этика общения в сети.	Оценивание чужих работы на сайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> с соблюдением этики общения в сети.	2
32	11.05- 15.05		Сообщество Scratch.	Регистрация на сайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a> , создание личной страницы.	2
33	11.05- 15.05		Публикация собственного проекта на сайте.	Публикация своих проектов на сайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>	2
34	18.05- 22.05		Использование чужих проектов	Просмотр чужих проектов на сайте <a href="http://scratch.mit.edu">http://scratch.mit.edu</a>	2

				и скачивание их для последующего использования с учётом авторских прав.	
<i>Повторение (4 часа)</i>					
35	18.05-22.05		Повторение по теме «Управление скриптами»	Повторение изученного	2
36	25.05-29.05		Повторение по теме «Управление спрайтами с помощью клавиатуры»	Повторение изученного	2

### 3-4 группа

Номер урока	Дата проведения	Тема / содержание	Характеристика основных видов деятельности	Кол-во часов
1 четверть				
<i>Раздел I. Введение (15 часов)</i>				
1	23.09-27.09	Особенности среды Scratch.	ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Интерфейс программы Scratch и её особенности	2,5
2	1.10-4.10	Блоки и команды	Повторение команд блоков внешнего вида, движения, рисования, контроля	2,5
3	7.10-11.10	Блоки и команды сенсоров.	Повторение команд блоков чисел, звуков, сенсоров, переменных	2,5



4	14.10- 18.10		Управляющие программы – скрипты. Закрепление.	Закрепление	2,5
5	21.10- 25.10		Анимация спрайта.	Создание анимации спрайтов (смена костюмов)	2,5
6	28.10- 01.11		Анимация спрайта. Закрепление.	Закрепление	2,5
2 четверть					
Раздел II. <i>Реализация алгоритмов в Scratch (35 часов)</i>					
7	04.11- 08.11		Управление несколькими объектами.	Возможности одновременного управления несколькими объектами.	2,5
8	11.11- 15.11		Последовательное и одновременное выполнение.	Особенности анимации с последовательным и одновременным управлением объектами.	2,5
9	18.11- 22.11		Линейный алгоритм.	Реализация линейного алгоритма в Scratch.	2,5
10	25.11- 29.11		Разветвляющийся алгоритм.	Реализация разветвляющегося алгоритма в Scratch.	2,5
11	02.12- 06.12		Циклический алгоритм.	Реализация циклического алгоритма в Scratch.	2,5
12	09.12- 13.12		Случайные числа.	Генератор случайных чисел в Scratch.	2,5
13	18.12- 20.12		Диалог с пользователем.	Реализация диалога с пользователем в Scratch.	2,5
14	23.12- 27.12		Использование слоев.	Реализация анимации перемещения в разные слои сцены в Scratch.	2,5
3 четверть					
15	13.01-		Анимация полета.	Реализация анимации	2,5

	17.01			полета в Scratch.	
16	20.01- 24.01		Создание плавной анимации.	Особенности создания плавной анимации в Scratch.	2,5
17	27.01- 31.01		Разворот в направление движения.	Особенности создания разворота в направление движения в Scratch.	2,5
18	03.02- 07.02		Изучаем повороты.	Особенности анимации поворотов в Scratch.	2,5
19	10.02- 14.02		Изменение движения в зависимости от условия.	Реализация анимации изменения движения в зависимости от условия в Scratch.	2,5
20	17.02- 21.02		Графические эффекты картинок.	Научиться применять эффекты картинок к спрайтам: создавать мозаичное изображение, использовать лупу, вращение, свечение, разбивку на пиксели.	2,5
<b>Раздел III. Создание личного проекта в Scratch (35 часов)</b>					
21	24.02- 28.02		Проект в Scratch.	Повторение понятия проекта, его структуры, этапов разработки и выполнения в Scratch.	2,5
22	24.02- 28.02		Проект «Игра с геометрическими фигурами»	Рассмотрение и реализация проекта «Игра с геометрическими фигурами».	2,5
23	02.03- 06.03		Реализация проекта «Игра с геометрическими фигурами»	Защита	2,5
24	09.03-		Проект «Игра с	Рассмотрение проекта	2,5

	13.03		буквами»	«Игра с буквами».	
25	16.03- 20.03		Реализация проекта «Игра с буквами»	Реализация	2,5
26	23.03- 27.03		Защита проекта «Игра с буквами»	Защита	
4 четверть					
27	01.04- 03.04		Проект «Игра со случайными надписями».	Рассмотрение проекта «Игра со случайными надписями».	2,5
28	06.04- 10.04		Реализация проекта «Игра со случайными надписями».	Защита	2,5
29	13.04- 17.04		Проект «Сказка»	Рассмотрение проекта «Сказка».	2,5
30	20.04- 24.04		Реализация проекта «Сказка».	Защита	2,5
31	27.04- 01.05		Проект «Квест»	Рассмотрение проекта «Квест».	2,5
32	4.05- 8.05		Реализация проекта «Квест»	Защита	2,5
33	11.05- 15.05		Разработка собственного проекта. Программирование проекта	Постановка задачи и составление собственного сценария	2,5
34	18.05- 22.05		Дизайн и оформление проекта. Защита и публикация проекта.	Составление программы в Scratch, тестирование, отладка на выполнение. Конкурс проектов, обсуждение и анализ работ. Публикация своих проектов на сайте <i>http://scratch.mit.edu</i> Оформление проекта для показа, подготовка к	2,5

				защите	
<i>Повторение (5 часов)</i>					
35	25.05- 29.05		Повторение по теме «Блоки в Scratch»	Повторение изученного.	2,5
36	25.05- 29.05		Повторение по теме «Алгоритмы в Scratch»	Повторение изученного	2,5

Карта оценивания учащегося

ФИ ребенка \_\_\_\_\_

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

№	Критерий	Оценка (в баллах)
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное

8	Красочность оформления работы	<p>2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков</p> <p>1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы</p> <p>0 – фон тусклый, не отражает содержание работы</p>
9	Качество оформления работы	<p>3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы</p> <p>2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно</p> <p>1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно</p>
	<b>Максимальное количество баллов</b>	<b>24 балла</b>