

Отдел по образованию администрации Жирновского
муниципального района Волгоградской области
МКОУ «Красноярская средняя школа № 1 имени В.В.Гусева»

Принята на заседании педагогического совета Протокол № <u>1</u> от 28.08.2025г.	Утверждаю Директор МКОУ «Красноярская СШ №1 им. В.В.Гусева» О.В. Зудова Приказ № <u>129</u> от 29.08.2025г.
--	---



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности
«Программирование в среде Scratch»**

Возраст обучающихся: 9-13 лет

Срок реализации: 1 год

Автор – составитель:
Резниченко Л.С.,
педагог МКОУ «Красноярская
СШ № 1 им. В.В. Гусева»

п. Красный Яр, 2025

Содержание

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»	
1.1. Пояснительная записка	3-4
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы	6-8
1.4. Планируемые результаты	8-9
Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»	
2.1. Календарный учебный график на 2025-2026 учебный год	9
2.2. Условия реализации программы	9-10
2.3. Формы контроля	10
2.5. Методические материалы	10-11
2.5 Рабочая программа воспитания	12-14
2.6. Список литературы	1

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch.» имеет **техническую направленность**. Является **модифицированной** и разработана на основе:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Постановления Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р об утверждении «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»; □ Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письма Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 № 093242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письма комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01.04.2015 № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».

Актуальность программы «Программирование в среде Scratch.» заключается в том, что она дает возможность ознакомления с азами программирования детей 9-13 лет, что в настоящее время - всеобщей компьютеризации, востребовано и отвечает государственной политике в области дополнительного образования.

Педагогическая целесообразность. В программировании в среде Scratch обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, так как в ней можно легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры,

интерактивные тесты, сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, т.е. мультимедийные технологии. Технология Scratch позволяет, обратившись к миру мультимедиа и программирования, выпустить обучающегося в информационную среду творчества и познавательной деятельности, кроме предметных знаний приобрести качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры.

Особенностью программы является включение в проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки.

Уровень освоения программы – стартовый.

1.2.Цели и задачи

Цель программы: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями программирования, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач средствами алгоритмического программирования на языке Scratch.

Задачи:

предметные

- сформировать представление о современных информационных технологиях;
- научить соблюдать правила техники безопасности и гигиены при работе на ПК;
- познакомить с основными базовыми алгоритмическими конструкциями;
- освоить основные этапы решения задач;
- формировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ.

личностные

- способствовать развитию творческих способностей в информационно-технической области;
- воспитывать культуру общения между учащимися;
- формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером

метапредметные

- развивать навыки общения, способствовать психологической совместимости и адаптации в разновозрастном коллективе.
- проводить профориентацию на профессии в IT-сфере.

- развивать творческое воображение, математическое и образное мышление обучающихся.

Адресат программы: Программа «Программирование в среде Scratch.» адресована учащимся 4-7 классов

Программа предусматривает работу с разновозрастными детьми. Школьники 9-10 лет проявляющими интерес к интеллектуальным развивающим играм, желающими научиться основам программирования и совершенствоваться в этом направлении. От 9 до 10 лет у ребёнка начинается новая деятельность – учебная. Именно тот факт, что он становится учеником, человеком учащимся, накладывает совершенно новый отпечаток на его психологический облик и поведение. Ребёнок не просто овладевает определенным кругом знаний. Он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память.

Учащиеся 11-13 лет способны к осознанию того, что одна из самых важных проблем обеспечение информационной безопасности, а следовательно, необходимости иметь знания основ программирования.

В развитии личности велика роль социальных и педагогических факторов, и обучение должно быть организовано так, чтобы происходило стимулирование развития личности, включения механизмов осознания своей деятельности с развитием внутренней мотивации. Развитие интеллекта в этом возрасте тесно связано с развитием творческих способностей, проявлении инициативы. Полнее и результативнее оно может проявляться в данной дополнительной образовательной общеразвивающей программе

Для обучающихся по программе специальной подготовки не требуется. Группы формируются от 10 до 14 человек.

Уровень программы, объем и сроки реализации: программа является стартовой. Программа рассчитана на 1 год обучения с общим объемом – 34 часа.

Форма обучения – очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

В очной форме обучения программа реализуется с учащимися на базе кабинета №1 МКОУ «Красноярская СШ №1 им. В.В.Гусева». При необходимости допускается дистанционная форма обучения с использованием «Яндекс телеграмм»

Режим занятий: занятия проводятся 1 час в неделю

Особенности организации образовательного процесса: Состав группы постоянный, разновозрастной. При проведении занятий используется групповая и индивидуальная форма работы. Проводятся теоретические и

практические занятия. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, разбора готовых программ, циклов, ветвлений, анализа готовых проектов. Практические занятия также разнообразны по своей форме – занятия с применением шаблонов, создание проектов в парах и по собственному шаблону.

1.3. Содержание программы.

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Форма контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программирование.	2	1	1	Инструкции по ТБ
2.	Знакомство со средой программирования Scratch.	2	1	1	Беседа, анализ практической работы
3.	Линейный алгоритм.	4	1,5	2,5	Анализ практической работы
4.	Циклические алгоритмы.	3	1	2	Анализ практической работы
5.	Графические форматы.	3	1	2	Анализ практической работы
6.	Понятие ветвления.	3	1	2	Анализ практической работы
7.	Блок «Операторы».	2	1	1	Анализ практической работы
8.	Запись звука.	2	0,5	1,5	Анализ практической работы
9.	Создание творческих проектов.	13	2	11	Защита творческого проекта
	Итого	34	10	24	

Содержание программы

1. Введение в программирование.

Теория: Техника безопасности и организация рабочего места. Основные определения (алгоритм, программа, команда, система команд исполнителя, исполнитель). Алгоритм.

Графическая запись алгоритма. Свойства алгоритмов. Команды и исполнители. Требования к командам.

Практика: Создание мини проектов с использованием простейших команд исполнителя.

Форма контроля: знание инструктажа по ТБ

2. Знакомство со средой программирования Scratch.

Теория: Основные понятия (сцена, проект, спрайт, скрипт). Интерфейс программы. Главное меню. Команды и блоки. Программные единицы: скрипты.

Практика: Создание, сохранение проектов.

Формы контроля: Беседа, анализ практической работы

3. Линейный алгоритм.

Теория: Линейный алгоритм. Блоки «Движение», «Перо», «Контроль», «Внешность», «Контроль», «Операторы». Работа с несколькими спрайтами одновременно. Система координат на сцене.

Практика: Создание анимационных проектов с линейной программой и командами блоков перо, движение, контроль, внешность. Размещение спрайтов на пол с учетом системы координат.

Формы контроля: анализ практической работы

4. Циклический алгоритм.

Теория: Циклические алгоритмы. Цикл «Повторить n раз». Цикл "Всегда". Библиотека костюмов и сцен Scratch. Графический редактор Scratch. Редактирование костюмов и сцен. Анимация формы.

Практика: Создание анимации (классический метод) – смены картинок, с циклами всегда и повтори.

Формы контроля: анализ практической работы

5. Графические форматы.

Теория: Ограниченность графического редактора Scratch. Растровый графический редактор. Среда редактора. Рисование с помощью примитивов. Сохранение рисунка. Редактирование изображений. Графические форматы. Поиск изображений в Интернете. Создание собственных сцен и спрайтов для Scratch. Импорт изображений в Scratch.

Практика: Создание, редактирование изображений во встроенном редакторе. Поиск картинок в интернете, импорт изображений в программу, редактирование изображений. Создание своих спрайтов, сцен различными способами: рисование, редактирование, импорт.

Формы контроля: анализ практической работы

6. Разветвляющийся алгоритм.

Теория: Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление. Блок «Сенсоры».

Практика: Создание простой компьютерной игры.

Формы контроля: анализ практической работы

7. Блок «Операторы».

Теория: Логическое «И». Логическое «Или». Сложное условие.

Практика: Усложнение компьютерных игр, в программах использование сложных условий.

Формы контроля: анализ практической работы

8. Запись звука.

Теория: Запись звука. Форматы звуковых файлов. Конвертирование звуковых файлов. Блок «Звук». Громкость. Тон. Тембр. Темп.

Практика: Озвучивание игры, использование библиотеку звуков, импорт звуков, конвертация звука для импорта в программу.

Формы контроля: анализ практической работы

9. Создание презентаций в Scratch.

Теория: Создание презентаций в Scratch. Структура, назначение.

Практика: Создание презентаций.

Формы контроля: анализ практической работы

10. Создание творческих проектов.

Теория: Понятие проекта, его структура. Основные этапы разработки проекта. Структура игры. Виды игр.

Практика: Создание проекта «Театр в Scratch». Создание сценария, создание исполнителей, создание анимационного проекта, озвучивание проекта.

Создание проекта «Компьютерная игра». Создание правил игры. Создание игры. Озвучивание игры.

Формы контроля: анализ практической работы, защита проекта

1.4. Планируемые результаты обучения:

Предметные результаты:

- соблюдать правила техники безопасности и гигиены при работе на ПК;
- уметь объяснять основные этапы решения задач;
- обладать навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- знать основные базовые алгоритмические конструкции
- иметь представление о современных информационных технологиях;

Личностные результаты:

В ходе освоения данной программы у обучающихся будут развиты:

- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- логическое мышление, память, внимание, усидчивость, уважительное отношение к товарищу и другие положительные качества личности;

Метапредметные результаты:

- уметь организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- уметь принимать решения для достижения поставленных целей;
- уметь планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели.
- уметь разбираться в профессиях IT-сферы

Раздел № 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график программы

Год обучения по программе	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество во учебных часов	Режим занятий
1 год 1 группа	01 сентября	24мая	34	34	1 час в неделю (сентябрь - май)
1 год 2 группа	01 сентября	24мая	34	34	1 час в неделю (сентябрь - май)

2.2. Условия реализации программы

Обучение проходит в отдельном кабинете на базе муниципального казенного общеобразовательного учреждения «Красноярская средняя школа №1 им. В.В. Гусева» Жирновского муниципального района Волгоградской области».

Материально-техническое обеспечение:

учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами: столы и стулья для педагога и учащихся, классная доска, шкафы и стеллажи для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

Информационное обеспечение: электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), компьютерное программное обеспечение Scratch 3.0, установленное на каждом компьютере.

Перечень оборудования:

Ноутбуки – 14 штук, компьютер учителя 1 штука, интерактивная панель -1 шт., колонки, принтер, электронные версии программ

Работу по программе осуществляет учитель информатики, обладающим знаниями и навыками обучения программированию в среде Резниченко Лариса Сергеевна.

2.3.Формы контроля оценочные материалы.

Для оценки результатов учебных занятий применяется входной, текущий и итоговый контроль.

Входной контроль применяется для диагностики имеющихся знаний и умений учащихся в виде устного опроса, наблюдений.

Текущий контроль применяется для оценки качества усвоения материала в виде анализа практических заданий.

Итоговый контроль может принимать различные формы: конкурсы по решению программных задач, защиты проектов.

Аттестация обучающихся проводится два раза в учебном году: в 1 полугодии – промежуточная аттестация, во 2 полугодии – аттестация по завершении реализации программы.

Вид оценочной системы – уровневый: уровни: высокий, средний, низкий.

2.4. Методические материалы.

Методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративный – сообщение готовой информации различными средствами (словесными, наглядными, практическими) и осознание и запоминание этой информации обучающимися.
- Репродуктивный - выполнение заданий по образцу или алгоритму. Тренирует память и дает знания.
- Проблемный метод – решение проблемных задач в ходе которого приобретаются навыки логического, критического мышления; происходит произвольное запоминание материала.
- Частично-поисковый метод - самостоятельная работа обучающихся, эвристическая беседа, популярная лекция, составление плана разрешения определенной проблемы и т. п.

Для успешной реализации программы применяются педагогические технологии:

- Личностно-ориентированное обучение (выполнение заданий с учетом уровня подготовки обучающегося);

- Коллективный способ обучения (взаимопомощь, взаимокоррекция, обмен мнениями, совместное выполнение заданий);
- Проблемное обучение (постановка проблемы, анализ, предложения по решению поставленной проблемы);
- Технологии развивающего обучения (работа со схемами, рисунками, компьютерными программами);
- Технология проектного обучения;
- Информационно - коммуникационные технологии;
- Здоровьесберегающие технологии.

Средства обучения

Необходимое программное обеспечение	Количество
Операционная система, Windows 10	По числу персональных компьютеров 14.
On-line версия Scratch 2.0	
Текстовый процессор Word 2010, Word 2013	
Растровый графический редактор Paint	
Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).	
Браузер (входит в состав операционных систем или др.)	
Программа для просмотра pdf-файлов	

Перечень учебно - методических материалов

Наименование учебно-методических материалов	Количество
Обучающие презентации	10
Подборка практических заданий	20

Перечень технических средств обучения

Наименование технических средств обучения	Количество
Персональные компьютеры обучающихся с выходом в Интернет	7-14
Персональный компьютер педагога с выходом в Интернет	1
Интерактивная доска (экран)	1
Акустические колонки	1
Наушники	1
Микрофон	1

2.5. Рабочая программа воспитания.

Согласно Федеральному закону «Об образовании в Российской Федерации» «Воспитание - деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде». А также согласно Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года от 29 мая 2015г. №996-р «Приоритетной задачей Российской Федерации в сфере воспитания детей является развитие высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины».

Исходя из воспитательного идеала, а также основываясь на базовых для общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек), формулируется общая **цель Рабочей программы воспитания:**

- формирование социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, духовное и физическое самосовершенствование, саморазвитие в социуме.

Задачи рабочей программы воспитания:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формировать и пропагандировать здоровый образ жизни.

Планируемые результаты реализации программы воспитания:

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.

Календарный план воспитательной работы

Работа с коллективом обучающихся детского объединения нацелена на:

- формирование практических умений по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему поселку.

№п/п	Мероприятие	Сроки проведения
1.	«День открытых дверей» в объединении.	сентябрь, апрель
	Беседа с родителями «Профессии будущего или к чему стремиться?»	Сентябрь-октябрь
2.	Интеллектуальный марафон	октябрь
3.	«День будущего первоклассника».	ноябрь
4.	Совместное мероприятие с родителями-викторина, демонстрация достижений детей.	Декабрь, май
5.	Участие в акции ко Дню российской науки.	февраль
5.	Неделя естественно-математических наук. Представление работ.	март
6.	Беседа, посвящённая Дню рождения города Сосновый Бор.	апрель
8.	Участие в акции «Бессмертный полк».	май
9.	Участие в итоговом мероприятии «Площадь звезд»	май

Взаимодействие педагога с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

- организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение совместных мероприятий в течение учебного года);
- оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

2.6. Список литературы:

Для педагога:

1. Асмолов А. Г., Ягодин Г. А. Образование как расширение возможностей развития личности (от диагностики отбора — к диагностике развития) // Вопросы психологии. 1992. № 1–2. С. 6–13.
2. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
3. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского.: Изд-во ОмГУ, 2015. 59 с.
4. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования/ Под ред. В. В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2010. 285 с.
5. Маленкова П.И. Теория и методика воспитания/ М., 2017;

Для родителей:

Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.

6. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch
7. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>
8. Scratch | Галерея | Gymnasium №3 [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu/galleries/view/54042>

Для детей:

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2018. 61 с.
2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch