

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской
области средняя общеобразовательная школа с. Девлезеркино
муниципального района Челно-Вершинский Самарской области

УТВЕРЖДАЮ:

Согласовано на заседании
педагогического совета
Протокол № 1 от 30.07.2026 г.

Директор ГБОУ СОШ с.Девлезеркино
_____ Е.А Белов
Приказ № 621-од от 30.07.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности

«Программирование в «Scratch»

Возраст: 10-14 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчики: педагоги дополнительного
образования

Сапожникова Э.П.

Клементьев С.П.

Умарбаев А.Т.

с. Челно- Вершины, 2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Краткая аннотация	3
2. Пояснительная записка.....	4
3. Учебный план ДООП «Программирование в «Scratch».....	14
4. Модуль № 1. «Знакомство со средой «Scratch».....	15
5. Модуль №2. «Основные приемы программирования и создания проекта».....	19
6. Модуль №3 «Проектная деятельность».....	22
4. Ресурсное обеспечение.....	24
5. Список литературы для педагогов.....	28
6. Список литературы для родителей и обучающихся.....	29
Приложения.....	30
Приложение 1.....	30
Приложение 2.....	31
Приложение 3.....	31

Краткая аннотация

Программирование - одно из самых увлекательных занятий настоящего времени. Лучшего языка программирования не существует, и как только освоится один из языков программирования, то будет не трудно освоить многие другие.

Программированию сейчас учатся даже малыши, обучение основам программирования должно осуществляться на специальном языке программирования. Многие программы для детского обучения просты, некоторые из них (например, Scratch) подходят для любого возраста.

В среде Scratch обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, создавая мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты. Они могут придумывать различные объекты, определять, как эти объекты будут выглядеть в разных условиях, перемещать их по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, — мультимедийные технологии. Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать её как перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной учебно-познавательной деятельности обучающегося, направленной на личностное и творческое развитие ребенка и позволяющей ему воссоздать единую картину мира, наводя мостики между различными изучаемыми в школе предметами.

Работая над проектами в Scratch, обучающиеся имеют возможность познакомиться с важными вычислительными концепциями, такими как повторения, условия, переменные, типы данных, события, процессы и выразить себя в компьютерном творчестве. Выполняя коллективные проекты, обучающиеся объединяются в группы, распределяя между собой роли программиста, сценариста, звукорежиссера, художника. Выбирая себе

дело по душе, ученик может более полно самореализоваться, и, что не менее важно, актуализировать знания, полученные по «формальным» каналам. Таким образом, технология Scratch позволяет, обратившись к миру мультимедиа и программирования, впустить обучающегося в информационную среду творчества и познавательной деятельности, кроме предметных знаний приобрести качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры в современном мире.

Пояснительная записка

Направленность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Программирование в «Scratch» имеет техническую направленность.

Программа направлена на развитие у детей логического мышления, совершенствование первичных навыков программирования, пробуждения или закрепления интереса к углубленному изучению предмета, представления о профессии программиста и специалиста в области информационных технологий.

- позволяет не столько передавать ученикам сумму тех или иных знаний, сколько научить приобретать эти знания самостоятельно, уметь пользоваться приобретенными знаниями для решения новых познавательных задач;

- требует приобретения коммуникативных навыков и умений, т.е. умений работать в коллективе, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и др.);

- учит лояльному отношению к разным точкам зрения на решение одной и той же проблемы;

- развивает способность пользоваться исследовательскими методами: собирать необходимую информацию, выделять из всей информации нужную для решения поставленной задачи, анализировать собранные факты с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения.

Учащиеся получают возможность оперативно обмениваться

информацией, идеями, планами по интересующим участников совместных проектов вопросам, расширяя, таким образом, свой кругозор, повышая культурный уровень.

Аспект **новизны** заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Программирование в среде Scratch -один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования. Язык Scratch рассматривается как преамбула к изучению более сложных языков программирования.

Дополнительная образовательная программа «Программирование в «Scratch» состоит из 3 модулей:

МОДУЛЬ №1 – «Знакомство со средой Scratch»;

МОДУЛЬ №2 – «Основные приемы программирования и создания проекта»;

МОДУЛЬ №3 – «Проектная деятельность».

Актуальность программы обусловлена развитием современных и перспективных технологий, что позволяет сегодня компьютерам успешно выполнять такие функции, которые в прошлом были им недоступны или выполнялись другими силами и средствами. Благодаря росту возможностей и повышению доступности компьютеров, потенциал использования их в разных сферах экономики стремительно растёт. Данная образовательная программа позволяет не только обучить созданию программ, но и подготовить обучающихся к планированию и организации работы над разноуровневыми техническими проектами. Это в дальнейшем поможет осуществить осознанный выбор вида деятельности в техническом творчестве.

Программа реализуется в **сетевой форме**. Сетевая форма реализации программы обеспечивает возможность освоения учащимися программы с использованием ресурсов сторонних организаций, осуществляющих образовательную деятельность. Данная программа

реализуется на базе кабинетов «Цифровой образовательной среды» ГБОУ СОШ с.Новое Аделяково, центров образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» ГБОУ СОШ пос. Красный Строитель, ГБОУ СОШ (ОЦ) с. Старое Эштебенькино.

Педагогическая целесообразность данной программы обусловлена необходимостью подготовить обучающихся к изучению в будущем языков программирования и заложить у них хороший фундамент в развитии логического мышления. Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент и средство организации межпредметной проектной познавательной деятельности учащегося, направленной на его личностное и творческое развитие. Scratch выступает в качестве инструмента создания разнообразных творческих проектов: мультфильмов, игр, рекламных роликов, музыки, «живых» рисунков, интерактивных историй и презентаций, компьютерных моделей, обучающих программ для решения образовательных задач: обработки и отображения данных, закрепления и коррекции умений и навыков, моделирования, управления устройствами и развлечения. Благодаря простоте языка и среды Scratch позволяет легко научиться основам алгоритмизации и программирования.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в «Scratch» составлена на основе следующих нормативных документов и методических рекомендаций:

Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.12г. пр. №273-ФЗ;

Федеральный закон от 05.04.2021 № 85-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.12г. пр. №273-ФЗ;

Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

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»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 27.10.2020 № 32 «Об утверждении СанПиН 3.1/2.4.3598-20 "Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой 5 коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с

изменениями на 24 марта 2021 года);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые) (Приложение к письму Минобрнауки России от 18.11.2015 №09-3242);

Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО от 11.12.2020г.;

Методические рекомендации Минпросвещения России по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 31.01.2022г. №ДГ-245/06;14 14.

Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме от 28.06.2019г.;

Постановление Правительства Самарской области «О Стратегии социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года» от 12 июля 2017г.№441;

Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России

Цели и задачи программы.

Цель программы: создание условий развития логического мышления, творческого и познавательного потенциала учащегося, формирование личности, способной к самоопределению, впоследствии самореализации в области программирования и разработки алгоритмических структур.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие **задачи**:

обучающие:

- познакомить с базовыми понятиями объектно- ориентированного

программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;

- обучить основам алгоритмизации и программирования;
- закрепить в самостоятельной деятельности умение работать с текстовой документацией и использование электронной справочной литературы;

развивающие:

- способствовать формированию умений и навыков планирования и разработки творческих проектов, самостоятельности в решении задач;
- способствовать развитию пространственного и алгоритмического мышления;
- способствовать развитию внимания и самоконтроля, способности к самореализации;
- формировать умение излагать мысли в четкой логической последовательности;
- отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

воспитательные:

- воспитывать информационную, техническую и исследовательскую культуру обучающихся;
- прививать чувство уважения к собственному труду и результатам чужого труда и окружающего мира;
- формировать способность к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности;
- воспитывать интерес к программированию, как к ключевой технологии XXI века, стремления использовать полученные знания, умения и навыки в учебной деятельности и в повседневной жизни.

К основным **отличительным особенностям** настоящей программы

можно отнести следующие пункты:

- игропрактика;
- среда для развития разных ролей в команде;
- сообщество практиков (возможность общаться с детьми из других квантумов, которые преуспели в практике своего направления);
- направленность на развитие системного мышления;
- рефлексия.

Возраст детей

Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся школьного возраста (10 – 14 лет). Особенностью детей этого возраста является то, что в этот период происходит главное в развитии мышления – овладение ребенком процессом образования понятий, который ведет к высшей форме интеллектуальной деятельности, новым способам поведения. Набор в группы осуществляется на добровольной основе, то есть принимаются все желающие заниматься.

Сроки реализации

Программа рассчитана на 1 год обучения, всего 108 академических часов.

Форма обучения: очная.

Отдельные темы и разделы программы «Программирование в Scratch» могут изучаться с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Продолжительность учебного занятия при дистанционном обучении составляет 30 минут с обязательным перерывом не менее 10 минут.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, индивидуально - групповая и фронтальная.

Режим занятий. Занятия по дополнительной образовательной программе проводятся 3 раза в неделю по 1 часу (продолжительность учебного часа – 40 минут). Кратность занятий и их продолжительность обосновывается рекомендуемыми нормами СанПин 2.4.4.3172-14, целью и

задачами программы.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Предметные:

Обучающийся будет:

- знать элементы интерфейса среды программирования Scratch; группы блоков команд; основные кнопки управления спрайтом; главное меню программы;
- уметь разрабатывать алгоритмы и программы управления объектами (персонажами) игры, прописывать модель событий в игре;

Метапредметные:

Регулятивные:

Обучающийся научится:

- уметь самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения поставленной цели, решения задачи;
- владеть навыками самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- уметь корректировать свои действия, вносить действия в программу и отслеживать ее в соответствии с изменяющимися условиями;

Познавательные:

Обучающийся научится:

- создавать, применять и преобразовывать знаки в символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- анализировать, сравнивать группировать информацию в результате индивидуальной и коллективной работы;
- осуществлять поиск информации, используя текстовую документацию и электронную справочную литературу;

Коммуникативные:

Обучающийся научится:

- выражать свои мысли с достаточной полнотой и точностью, отстаивать свою точку зрения;
- сотрудничать со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.
- выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;

Личностные:

У учащегося будут сформированы:

- основы информационной, технической и исследовательской культуры обучающихся чувства ответственного отношения к учению;
- способность к саморазвитию и самообразованию средствами визуальной среды программирования Scratch.

Критерии оценки достижения планируемых результатов

Результативность отслеживается методом анализа практических и творческих работ, участия в мероприятиях (викторинах, выставках, олимпиадах).

Виды контроля:

Вводный, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам.

Оценочные материалы: диагностические задания, тестирование (Приложение №1).

Текущий, проводимый в ходе учебного занятия и закрепляющий знания по данной теме.

Оценочные материалы: практические задания, проекты (Приложение №2).

Итоговый, проводимый после завершения всей учебной программы.

Оценочные материалы: защита собственного итогового проекта (Приложение №3).

В качестве домашнего задания предлагаются задания для учащихся

по сбору и изучению информации по выбранной теме:

- выяснение технической задачи;
- определение путей решения технической задачи.

Формы проверки результатов:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- соревнования;
- индивидуальные и коллективные технические проекты.

Формы подведения итогов обучения

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством выполнения индивидуального технического задания.

Итоговая оценка результатов проектной деятельности производится по трем уровням:

«высокий уровень»: обучающийся выполнил основные задачи проекта, проект носит творческий, самостоятельный характер,

«средний»: обучающийся выполнил основные задачи проекта, но проект имеет недоработки;

«низкий»: проект не закончен, большинство задач не достигнуто.

Результатом усвоения учащимися программы по каждому уровню являются:

- креативность;
- умение решать проблемы;
- умение работать в команде;
- самоорганизация;
- умение работать с информацией;
- умение слушать;

- умение договариваться;
- чувство ответственности.

Учебный план ДООП «Программирование в «Scratch»

№ п/п	Наименование модуля	часы		
		всего	теория	практика
1.	Знакомство со средой Scratch	29	11	18
2.	Основные приемы программирования и создания проекта	53	14	39
3.	Проектная деятельность	26	7	19
	ИТОГО:	108	32	76

Модуль № 1 «Знакомство со средой Scratch»

Реализация первого модуля направлена на ознакомление с визуальной средой программирования «Scratch», обучение первоначальным правилам работы, приобретение навыков работы в команде.

Осуществление обучения детей по данному модулю дает им возможность познакомиться с базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования,

Цель модуля: создание условий для формирования понятий и интереса к программированию на визуальном языке «Scratch», понятий основных принципов работы и взаимосвязь объектов.

Задачи модуля:

- обучить безопасному пользованию персональным компьютером и организации рабочего места;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- научить простейшим правилам организации при написании алгоритмов;

- развивать навыки планирования проекта, умение работать в команде.

Планируемый результат:

знать:

- требования безопасного пользования персональным компьютером и организации рабочего места

- элементы интерфейса среды программирования Scratch;

- понятие исполнителя, алгоритма и программы;

уметь:

- планировать последовательность действий;
- создавать и редактировать костюмы, фоны;
- разрабатывать сценарный план анимации по образцу в среде программирования Scratch.

Учебно-тематический план модуля №1

№	Тема, содержание	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Входной тест.	2	1	1	Входящая диагностика, наблюдение
2.	Программирование. Языки программирования.	2	2	0	Беседа.
3.	Визуальная среда программирования «Scratch». Знакомство с интерфейсом программы.	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
4.	Понятие исполнителя, алгоритма и программы. Планирование последовательности действий	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа

5.	Спрайты и объекты. Библиотека фонов и костюмов. Разработка сценарного плана анимации по собственному замыслу	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа
6.	Графический редактор Scratch. Векторное и растровое изображение. Создание и редактирование фонов.	7	2	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
7.	Взаимодействие объектов. Диалог между спрайтами. Ветвление.	4	2	2	Наблюдение, беседа, практическая работа
8.	Музыка и звукозапись.	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа
	ИТОГО	29	11	18	

Содержание модуля №1

Тема 1 . Вводное занятие. Техника безопасности. Входной тест (2ч.).

Теория (1ч.). Цели и задачи курса. Правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно – гигиенических норм. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.

Практика (1ч.). Тестирование.

Тема 2. Программирование. Языки программирования (2ч.).

Теория (2ч.). Программирование. Языки программирования и разновидности.

Тема 3. Визуальная среда программирования «Scratch». Знакомство с интерфейсом программы (2ч.).

Теория (1ч.). Исполнители. Команды. Программы. Режимы работы в среде Scratch. Запуск среды программирования Scratch. Знакомство с интерфейсом программы. Группы команд. Блок — графическое изображение команды в Scratch. Кнопки СТАРТ и СТОП.

Практика (1ч.). Создание первого проекта.

Тема 4. Понятие исполнителя, алгоритма и программы.

Планирование последовательности действий (4ч.).

Теория (1ч.). Понятие исполнителя, алгоритма и программы. Способы записи алгоритма. Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции. Следование. Изменение скорости передвижения.

Практика (3ч.). Проект «История библиотеки».

Тема 5. Спрайты и объекты. Библиотека фонов и костюмов (4ч.).

Теория (1ч.). Спрайты, скрипты, сцена. Фон и костюм. Библиотека фонов и костюмов. Выбор фона. Выбор спрайта.

Практика (3ч.). Создание первой анимации по образцу.

Тема 6. Графический редактор Scratch. Векторное и растровое изображение. Создание и редактирование фонов. Анимация со сменой фонов (7ч.).

Теория (2ч.). Векторное изображение как совокупность линий и фигур. Знакомство с инструментами графического редактора: векторный режим. Растровое изображение как совокупность разноцветных точек. Знакомство с инструментами графического редактора: растровый режим. Создание фона. Редактирование фона. Редактирование костюма. Центр костюма. Создание костюма.

Практика (5ч.). Создание мультимедийной открытки.

Тема 7. Взаимодействие объектов. Диалог между спрайтами. Ветвление (4ч.).

Теория (2ч.). Диалог между спрайтами: после своей реплики спрайт передает сообщение Второму спрайту и т.д. Ветвление. Выбор той или иной последовательности действий в зависимости от выполнения заданного условия. Примеры ситуаций выбора в жизни

Практика (2ч.). Создание игры.

Тема 8. Музыка и звукозапись (4ч.).

Теория (1ч.). Библиотека звуков. Выбор звуков из библиотеки, запись звуков, загрузка звуков.

Практика (3ч.). Добавление звука к ранее созданному проекту.

Модуль №2 «Основные приемы программирования и создания проекта»

Реализация второго модуля направлена на изучение базовых алгоритмических конструкций и реализации в среде программирования «Scratch»

Обучение по данному модулю дает детям возможность совершенствовать свои проекты, созданных в рамках модуля №1.

Цель модуля: изучить основные приемы программирования в написании алгоритма программы.

Задачи модуля:

- сформировать навыки планирования и разработки творческих проектов;
- развивать умение работать с дополнительными источниками информации

Планируемый результат:

знать:

- назначение и возможности переменных и списков;
- базовые алгоритмические конструкции (следование, ветвление, цикл);

уметь:

- работать с текстовой документацией, искать информацию в сети Интернет, критически относиться к найденной информации;
- использовать при разработке программ логические значения, операции и выражения с ними;
- использовать переменные и списки в среде программирования Scratch
- осуществлять разработку, тестирование и отладку несложных программ;
- составлять и выполнять в среде программирования Scratch несложные алгоритмы с использованием ветвлений, циклов и вспомогательных алгоритмов.

Учебно-тематический план модуля №2

№	Тема, содержание	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Блок «Управление». Условный блок. Назначение и возможности. Циклы. Отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов.	6	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
2.	Блоки «Движение», «Операторы». создание гибкого управления перемещения спрайтов. Назначение. Создание графических объектов по координатам.	7	2	5	Наблюдение, беседа, практическая работа
3.	Диалоги и списки.	6	2	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
4.	Движение и рисование. Инструмент Перо.	9	2	7	Наблюдение, беседа, практическая работа
5.	Переменные. Использование переменных для игры с разными уровнями. Переменные для импорта приложения под смартфон	5	1	4	Наблюдение, беседа, практическая работа
6.	Тренажеры и викторины	8	2	6	Беседа Практическая работа
7.	Лабиринты	7	2	5	Беседа Практическая работа
8.	Многоуровневые игры. Командная работа над проектом	5	1	4	Беседа Практическая работа
	ИТОГО	53	14	39	

Содержание модуля №2

Тема 1. Блок «Управление». Условный блок. Назначение и возможности. Циклы. Отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов (6ч.).

Теория (2ч.). Условный блок. Назначение и возможности. Цикл — многократное выполнение группы команд. Циклические алгоритмы. Команды «Повторять всегда», «Повторять раз» (группа УПРАВЛЕНИЕ). Последовательные и одновременные действия исполнителей. Параллельные алгоритмы.

Практика (4ч.). Создание проекта по своему замыслу.

Тема 2. Блоки «Движение», «Условие» и «Операторы». Создание гибкого управления перемещения спрайтов (7ч.).

Теория (2ч.). Смена фонов сцены при передаче-получении сообщений. Управление объектами. Управление движением персонажа с помощью мыши. Управление движением с помощью клавиш.

Практика (5ч.). Создание игры.

Тема 3. Диалоги и списки (6ч.)

Теория (2ч.). Блок операторы. Назначение. Создание графических объектов по координатам. Координаты — числа, определяющие положение точки на сцене. Система координат в Скретч.

Практика (4ч.). Создание программы-переводчика по образцу.

Тема 4. Движение и рисование. Инструмент Перо (9ч.).

Теория (2ч.). Базовая программа рисования квадрата. Рисунки из квадратов и прямоугольников. Сохранение созданных рисунков и композиций в личной папке. Базовая программа рисования квадрата. Рисунки из квадратов и прямоугольников. Рисование пунктирной линии. Рисование квадрата. Рисование равностороннего треугольника. Рисование правильного пятиугольника. Рисование правильного шестиугольника.

Практика (7ч.). Рисунки «Радужные круги», «Мишень», «Светофор», «Многоугольники»

Тема 5. Переменные. Использование переменных для игры с разными уровнями. Переменные для импорта приложения под смартфон (5ч.).

Теория (1ч.). Имя переменной. Создание переменной. Переменные для импорта приложения под смартфон.

Практика (4ч.). Создание игры с подсчетом очков по образцу.

Тема 6. Тренажеры и викторины (8ч.)

Теория (2ч.). Случайные числа. Обсуждение сценарного плана тренажера устного счета. Создание тренажера устного счета. Сохранение проекта в разделе «Мои работы». Создание викторины по образцу. Правила создания викторин.

Практика (6ч.). Создание викторины на темы на свободную тему

Тема 7. Лабиринты (7ч.)

Теория (2ч.). Лабиринт. Создание фона лабиринта 1-го уровня, 2-го уровня с текстом и без текста, конца игры. Выбор исполнителя. Создание костюмов для движения. Написание программы для движения по нажатию клавиш.

Практика (5ч.). Создание игры - лабиринт по образцу и по собственному замыслу.

Тема 8. Многоуровневые игры. Командная работа над проектом (5ч.)

Теория (1ч.). Способы создания многоуровневой игры «Лабиринт». Распределение работ в команде. Публикация проекта.

Практика (4ч.). Создание многоуровневой игры.

Модуль №3 «Проектная деятельность»

Реализация третьего модуля направлена на привитие интереса к дальнейшему изучению данного направления.

Обучение по данному модулю дает понятие целостности игры, перехода между уровнями различных авторов, определение в необходимости

презентации и что в нее должно входить.

Цель модуля: формировать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в программировании

Задачи модуля:

- сформировать технические навыки работы с программой;
- дать практические знания и навыки в создании интерактивных продуктов.

Планируемый результат:

знать:

- основные этапы разработки проекта;

уметь:

- создавать алгоритмы деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- размещать в сети проекты, созданные в среде программирования Scratch.

Учебно-тематический план модуля №3

№	Тема, содержание	Общее количество часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Творческий блок. Игры и лабиринты.	6	1	5	Практическая работа
2.	Индивидуальные проекты по математике «Тесты, примеры»	4	1	3	Практическая работа
3.	Индивидуальные проекты «Викторины»	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа

4.	Создание мультфильмов. Озвучивание.	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа
5.	Основные этапы разработки проекта, выбор тематики и технологий выполнения проектных работ	2	1	1	Наблюдение, беседа, практическая работа
6.	Создание проекта. Тестирование и отладка проекта.	4	1	3	Наблюдение, беседа, практическая работа
7.	Создание презентации, подготовка к защите проекта. Защита проекта	2	0	2	Наблюдение, беседа, практическая работа
	ИТОГО	26	6	20	

Содержание модуля №3

Тема 1. Творческий блок. Игры и лабиринты (6ч.).

Теория (1ч.). Создание фона. Варианты управления персонажем и способы управления.

Практика (5ч.). Создание игры по своему замыслу.

Тема 2. Индивидуальные проекты по математике «Тесты, примеры» (4ч.)

Теория (1ч.). Обсуждение сценарного плана тренажера по математике.

Практика (3ч.). Создание тренажера по математике.

Тема 3. Индивидуальные проекты «Викторины» (4ч.).

Теория (1ч.). Определить тематику викторины. Использование специальных блоков, которые можно использовать для диалогов персонажей с пользователем.

Практика (3ч.). Разработать игру-викторину. Разместить игру-викторину в открытом доступе в сети Интернет.

Тема 4. Создание мультфильмов. Озвучивание (4ч.).

Теория (1ч.). Продумывания сценарий и персонажей мультфильма.

План проекта.

Практика (3ч.). Создание мультфильма.

Тема 5. Основные этапы разработки проекта, выбор тематики и технологий выполнения проектных работ (2ч.).

Теория (1ч.). Постановка целей, задач проекта. Выбор темы.

Практика (1ч.). Работа над проектом.

Тема 6. Создание проекта. Тестирование и отладка проекта (4ч.).

Теория (1ч.). Рабочий ход проекта.

Практика (3ч.). Проверка проекта на работоспособность, исправление ошибок.

Тема 7. Создание презентации, подготовка к защите проекта. Защита проекта(2ч.)

Практика (2ч.). Создание презентации, подготовка к защите, защита.

Ресурсное обеспечение программы

Педагогом собраны и адаптированы для данной программы информационно методические и дидактические материалы:

- опросники, тесты, анкеты;
- подборка деловых игр;
- лекции
- диалоги;
- круглые столы, конференции;
- пресс-конференции, встречи со специалистами;
- сценарии конкурсов проектов по программированию («В единстве – сила»), «День космонавтики»), викторин («Космическое путешествие», «Сохраним мир чистым»).

Применяемые технологии и средства обучения и воспитания:

В процессе обучения используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее

целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;

- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;

технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;

- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношении педагога и обучающегося;

- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;

- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

Методическое обеспечение программы

Раздел или тема программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Модуль №1 «Знакомство со средой Scratch»	Лекция, дискуссия, практическое занятие	Беседа по теме занятия, индивидуальная работа с ПО	https://scratch.mit.edu/ - официальный сайт среды разработки Scratch с руководствами и примерами проектов «Scratch для начинающих. Урок 1» (https://www.youtube.com/watch?v=tY6q_Xy_GvIk)	Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой, и доступом к сети Интернет, на которых установлено	Выполнение задания

			«Как сохранить свою Scratch анимацию в файл?» https://www.youtube.com/watch?v=QKmiR6BbyIE «Scratch для начинающих. Урок 2» https://www.youtube.com/watch?v=RwWVJp5_cbY Scratch для начинающих. Урок 3» https://www.youtube.com/watch?v=YjKKBuIU5Mo	следующее ПО: - ОС Windows 10- пакет офисных программ MS Office. Презентационное оборудование.	
Модуль №2 «Основные приемы программирования и создания проекта»	Лекция, дискуссия практическое занятие	Работа в группах, индивидуальная работа с ПО	https://scratch.mit.edu/ - официальный сайт среды разработки Scratch с руководствами и примерами проектов Scratch для начинающих. Урок 5» https://www.youtube.com/watch?v=OFESY0PhaxE «Scratch для начинающих. Урок 7» https://www.youtube.com/watch?v=SaytrydTjc8 Scratch для начинающих. Урок 9» https://www.youtube.com/watch?v=fQ_GXMRK0iU/ «Scratch для начинающих. Урок 10» https://www.youtube.com/watch?v=rpDhgT5gdJw	Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой, и доступом к сети Интернет, на которых установлено следующее ПО: - ОС Windows 10- пакет офисных программ MS Office. Презентационное оборудование.	Выполнение задания
Модуль №3 «Проектная деятельность»	Лекция, Дискуссия, практическое занятие	Работа в группах, индивидуальная работа с ПО	https://scratch.mit.edu/ - официальный сайт среды разработки Scratch с руководствами и примерами проектов Командная разработка образовательных игр в Scratch» https://www.youtube.com/watch?v=hE5FoZ5E40U Пример реализации параллельного алгоритма в Скретч https://scratch.mit.edu/projects/141334682/	Компьютеры (ноутбуки) с монитором, клавиатурой и мышкой, и доступом к сети Интернет, на которых установлено следующее ПО: - ОС Windows 10- пакет офисных программ	Выполнение задания

				MS Office. Презентационное оборудование.	
--	--	--	--	--	--

Материально-техническое обеспечение программы

Занятия по программе проводятся на базе мини-технопарка ФДО «Лидер» ГБОУ СОШ с.Девлезеркино, центров «Точка роста» ГБОУ СОШ (ОЦ) с. Старое Эштебенькино и ГБОУ СОШ пос.Красный Строитель, «ЦОС» ГБОУ СОШ с.Новое Аделяково. Занятия организуются в кабинетах, соответствующих требованиям СанПиН и техники безопасности.

В кабинетах имеется следующее оборудование:

- ноутбуки с установленным программным обеспечением;
- проектор;
- экран;
- средства доступа в сеть Интернет;
- колонки.

Список литературы для педагогов

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Никулин С.К., Полтавец Г.А., Полтавец Т.Г. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения. М.: Изд. МАИ. 2004.
3. Полтавец Г.А., Никулин С.К., Ловецкий Г.И., Полтавец Т.Г. Системный подход к научно-техническому творчеству учащихся (проблемы организации и управления). УМП. М.: Издательство МАИ. 2003.
4. Программирование для детей. Перевод с английского Станислава Ломакина, Москва, «Манн, Иванов и Фербер», 2015 г.
5. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
6. Федоров А.В. Медиаобразование: вчера и сегодня. М: МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2009.
7. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова, 2015.
8. Программа курса внеурочной деятельности «Программируем и учимся», Босова Л.Л., Босова А.Ю., Филиппов В.И., 2021 г.
9. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова, 2018.
10. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017
11. Руководства. <https://scratch.mit.edu/ideas>

Список литературы для родителей и обучающихся

1. Официальный сайт проекта <https://scratch.mit.edu/>
2. Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home>
3. Лаборатория информационных технологий. Программирование игр и анимации в Scratch <http://scratch.aelit.net/>
4. Айтигенио — онлайн-школа
5. <https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHFxmCTK1Ejw>
6. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская.
7. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Лаборатория знаний, 2018. — 192 с.: ил. — (Школа программиста).

Оценочный лист**результатов предварительной аттестации учащихся****Срок проведения:** сентябрь**Цель:** исследование имеющихся навыков и умений у учащихся.**Форма проведения:** собеседование, тестирование, практическое задание.**Форма оценки:** уровень (высокий, средний, низкий).**Критерии оценки уровня:** положительный или отрицательный ответ.

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение работать в пакете прикладных программ для обработки информации	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Умение составления программ на языке программирования Scratch	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3.	Владение исследовательской деятельности и составлении собственных проектов	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии

Промежуточная аттестация

Срок проведения: декабрь, май.

Цель: оценка роста качества знаний и практического их применения за период обучения.

Форма проведения: практическое задание, контрольное занятие, отчетные мероприятия (соревнования, конкурсы и т.д.).

Содержание аттестации. Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике).

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Умение работать в пакете прикладных программ для обработки информации	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
2.	Умение составления программ на языке программирования Scratch	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии
3.	Владение исследовательской деятельности и составлении	Соблюдение всех технологических приемов в работе	Допущены единичные нарушения технологии	Несоблюдение технологии

	собственных проектов			
4.	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, развитие фантазии и творческого потенциала	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно
5.	Личные достижения (участие различных конкурсах, выставках, соревнованиях)	Участие в конкурсах, выставках, соревнованиях	Не учитывается	Не учитывается

Требования
к итоговым проектам в визуальной среде
программирования Scratch

Направление: «Викторина»

Техническое задание для возрастной категории 9-11 лет

Задание: создать викторину с ведущим (образ подбирается самостоятельно).

Задача ведущего: поприветствовать участника, выдать вопросы викторины, подтвердить правильный ответ, а в случае неправильного ответа указать правильный.

Фон: участник рисует самостоятельно, в том числе можно загрузить готовый фон на каждый вопрос, либо использовать один фон на все вопросы.

Требования к викторине:

- у викторины должна быть кнопка Старт (название кнопки может быть любым по усмотрению участника Играть, Play, и т.д.).
- после нажатия на кнопку Старт меняется фон и появляется ведущий викторины;
- в викторине должно быть не менее 10 вопросов;
- ответ должен вноситься в специально отведенное поле, которое располагается внизу экрана;
- установлен счетчик правильных и неправильных ответов;
- если участник ответил правильно на 70% вопросов, после последнего вопроса появляется экран Победа, в противном случае ПРОЙДИ ВИКТОРИНУ ЕЩЕ РАЗ
- викторина должна быть проходима, не слишком сложна и не слишком проста.

Направление: «Викторина»

Техническое задание для возрастной категории 12-16 лет

Задание: создать викторину с ведущим (образ подбирается самостоятельно).

Задача ведущего: поприветствовать участника, выдать вопросы викторины, подтвердить правильный ответ, а в случае неправильного ответа указать правильный.

Фон: участник рисует самостоятельно, в том числе можно загрузить готовый фон на каждый вопрос, либо использовать один фон на все вопросы.

Требования к викторине:

- у викторины должна быть кнопка Старт (название кнопки может быть любым по усмотрению участника Играть, Play, и т.д.).
- после нажатия на кнопку Старт меняется фон и появляется ведущий викторины;
- в викторине должно быть не менее 15 вопросов с выбором ответов;
- установлен счетчик правильных и неправильных ответов;
- на последнем слайде высвечивается количество правильных и неправильных ответов;
- если участник ответил правильно на 70% вопросов, после последнего вопроса появляется экран Победа, в противном случае ПРОЙДИ ВИКТОРИНУ ЕЩЕ РАЗ
- викторина должна быть проходима, не слишком сложна и не слишком проста.

Направление «Игра»

Техническое задание для возрастной категории 9-11 лет

Задание: создать игру Лабиринт с главным героем.

Задача главного героя: пройти по лабиринту до двери, по пути взять ключ и при этом не коснуться «врага».

Главный герой: герой игры выбирается самостоятельно, герой не

может проходить сквозь стены лабиринта, при касании со стенами ничего не происходит, герой может отойти от стены и пойти дальше.

Фон: расположение стен в лабиринте участник рисует самостоятельно, в том числе можно загрузить готовый фон с лабиринтом.

Требования к игре:

- у игры должна быть кнопка Старт (название кнопки может быть любым по усмотрению участника Играть, Play, и т.д.).
- после нажатия на кнопку Старт появляется герой и лабиринт.
- в лабиринте должно быть четыре «врага», которые мешают герою проходить лабиринт;
- в лабиринте имеется ключ, который охраняет один из «врагов». При касании героем ключа, ключ исчезает.
- если герой взял ключ и подошел к двери, то появляется экран Победа, при этом герой, лабиринт и «враги» прячутся с экрана.
- при касании «врага» герой проигрывает и появляется экран Проигрыш, при этом герой, лабиринт и «враги» прячутся с экрана.
- игра должна быть проходима, не слишком сложна и не слишком проста.

Направление: «Игра»

Техническое задание для возрастной категории 12-16 лет

Задание: создать игру Лабиринт с главным героем.

Задача главного героя: пройти по лабиринту до двери, по пути взять ключ и при этом не коснуться «врага».

Главный герой: герой игры выбирается самостоятельно, герой не может проходить сквозь стены лабиринта, при касании со стенами ничего не происходит, герой может отойти от стены и пойти дальше.

Фон: расположение стен в лабиринте участник рисует самостоятельно, в том числе можно загрузить готовый фон с лабиринтом.

Требования к игре:

- у игры должна быть кнопка Старт (название кнопки может быть любым по усмотрению участника Играть, Play, и т.д.).
- после нажатия на кнопку Старт появляется герой и лабиринт.
- в лабиринте должно не менее 5 «врагов», которые мешают герою проходить лабиринт;
- в лабиринте имеется ключ, который охраняет один из «врагов». При касании героем ключа, ключ исчезает.
- в одном из мест должен быть перемещающийся кусок стены или палка (двигаться «туда-сюда» или крутиться по кругу), мешая проходу по лабиринту к цели.
- у героя должно быть три жизни, после окончания трех жизней герой проигрывает. Количество жизней отображается в одном из углов экрана и уменьшается при использовании жизни.
- в лабиринте должен иметься «портал» (цветное пятно на фоне), которое позволяет обойти одного из врагов, но не делает игру слишком простой.
- если герой взял ключ и подошел к двери, то появляется экран Победа, при этом герой, лабиринт и «враги» прячутся с экрана.
- при касании «врага» герой проигрывает и появляется экран Проигрыш, при этом герой, лабиринт и «враги» прячутся с экрана.
- игра должна быть проходима, не слишком сложна и не слишком проста.

Критерии оценивания итогового проекта

№	ФИО обучающегося	Сложность проекта (по шкале от 0 до 5 баллов)	Соответствие проекта поставленной задаче (по шкале от 0 до 5 баллов)	Презентация продукта. Степень владения специальными терминами (по шкале от 0 до 5 баллов)	Степень увлеченности процессом и стремления к оригинальности (по шкале от 0 до 5 баллов)
1					

2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

«высокий уровень» (18-20 баллов): учащийся выполнил основные задачи проекта, проект носит творческий, самостоятельный характер,

«средний» (14-17 баллов): учащийся выполнил основные задачи проекта, но проект имеет недоработки;

«низкий» (менее 13 баллов): проект не закончен, большинство задач не достигнуто.