

Муниципальное учреждение "Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района"

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок  
Баксанского муниципального района  
Кабардино-Балкарской республики

Принята на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 8  
от «05» 04 2023 г.

Утверждаю  
Директор МБОУ «СОШ №2»  
с.п. Баксаненок  
Приказ № 139 от «05» 04 2023 г.  
И.П. Ворокова



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ  
«Увлекательный scratch»**

**Уровень программы:** стартовый  
**Вид программы:** модифицированный  
**Адресат:** 9-11 лет  
**Срок реализации:** 1 год, 70 часов  
**Форма обучения:** очная  
**Автор-составитель:** Загаштокова Анжелла Хажисмеловна, педагог  
дополнительного образования

с.п. Баксаненок, 2023 г.

## **Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»**

### **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Увлекательный Scratch» имеет **техническую направленность**, предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др.

**Уровень программы: стартовый**

**Вид программы: модифицированный.**

### **Нормативно- правовая база:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ № 273);
2. Национальный проект «Образование»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 г. № 678-р (далее - Концепция);
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025»;
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию Дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28«Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании»;
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
10. Методические рекомендации по разработке и реализации ГБУ ДПО «ЦНППМПР» РМЦ КБР 2022г.;
11. Устав МОУ «СОШ №2» с.п. Баксаненок, его локальные акты.

**Актуальность программы** состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования.

Программа реализуется с использованием средств обучения и воспитания Центра образования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" созданного на базе МОУ «СОШ №2» с.п. Баксаненок в рамках реализации федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование».

**Новизна программы** 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. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

### **Отличительные особенности программы.**

Отличительной особенностью данной программы является:

- **Проектный подход.** В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.
- **Межпредметность.** В программе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов. Пропедевтика. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах старших классов.
- **Вариативность.** Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.
- **Коммуникация.** Программой предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия. Обязательное условие - публичная презентация и защита проектов.

**Педагогическая целесообразность** данной программы состоит в отражении содержательных линий базового курса информатики на пропедевтическом уровне:

- формирование навыков информационно-поисковой деятельности,
- формирование алгоритмической культуры,
- формирование коммуникативных компетенций в области информационной деятельности,
- развитие системного, алгоритмического, операционного и критического мышления,
- творческого воображения, подготовка к жизни в информационном обществе (социальная направленность курса).

**Адресат программы:** программа предназначена для детей 9-11 лет, увлеченные компьютерными технологиями. Группы формируются из учащихся одного возраста. Состав группы постоянный.

**Срок реализации:** 1 год, 70 часов.

**Режим занятий:** 1 раз в неделю 2 часа по 45 минут с перерывом между занятиями 10 минут.

**Наполняемость группы:** 12-15 человек.

**Форма обучения:** очная.

**Форма занятий:** индивидуальная, групповая.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Форма реализации образовательной программы – традиционная. Реализация программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации. Основной формой образовательного процесса является занятие, которое включает в себя часы теории и практики. Формы проведения занятий: просмотр презентаций, беседа. Виды учебной деятельности: практическая и проектная работа.

Занятия проводятся по группам, индивидуально или всем составом. Группы формируются из обучающихся одного возраста.

Состав группы обучающихся – постоянный.

**Цель программы:** обучить учащихся основам программирования через создание творческих проектов в мультимедийной среде Scratch .

### **Задачи программы:**

#### **Воспитательные:**

- сформировать положительное отношение к программированию;
- развить самостоятельность;
- сформировать умение работать в паре, малой группе, коллективе.

#### **Обучающие:**

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

### Учебный план программы

№ п/п	Наименование модуля, раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/конт роля
		Всего	теория	практика	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Знакомство со Scratch</b>				
1.1.	Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	1		Беседа
1.2.	Проекты в Scratch	1	1		Наблюдение
1.3.	Тест «Блоки Scratch»	1	1		Входной контроль, тестирование
1.4.	Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1		1	Наблюдение
1.5.	Создание мини-проекта	1		1	Наблюдение
1.6.	Цветовой эффект	1		1	Наблюдение
1.7.	Эффект рыбьего глаза	1		1	Наблюдение
1.8.	Эффект завихрения	1		1	Наблюдение
1.9.	Эффект укрупнения пикселей	1		1	Наблюдение
1.10.	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		1	Опрос
1.11.	Ходим задом наперед	1		1	Наблюдение
1.12.	Переворачиваем звуки	1		1	Наблюдение
1.13.	Привидение	1		1	Наблюдение
1.14.	Рисуем каракули	1		1	Наблюдение
1.15.	Рисуем красиво	1		1	Наблюдение
1.16.	Знакомство с циклами	1	1		Беседа
1.17.	Циклы и эффекты цвета	1		1	Наблюдение
1.18.	Циклы и эффект призрака	1		1	Наблюдение
1.19.	Вращение	1		1	Наблюдение
1.20.	Бесконечный цикл	1		1	Опрос
1.21.	Автоматическая печать	1		1	Наблюдение
1.22.	Знакомство с условным блоком	1	1		Беседа
<b>2</b>	<b>Раздел 2. Творчество программирования</b>				
2.1.	Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2		2	Презентация творческих работ
2.2.	Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Програмируем спрайты	6		6	Презентация творческих работ

2.3.	Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3		3	Презентация творческих работ
2.4.	Тест «Чему я научился?»	1	1		Промежуточный контроль, тестирование
2.5.	Мультфильм «Ведьма волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.6.	«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.7.	Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.8.	Мультимедиа «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.9.	Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.10.	Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.11.	Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.12.	Игра «Погоня»	2		2	Коллективный анализ работ
<b>3</b>	<b>Раздел 3. Итоговые занятия</b>				
3.1.	Создание собственного проекта	4		4	Практическая работа
3.2.	Презентация собственного проекта	1	1		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.	Подведение итогов	1	1		Беседа
	<b>ВСЕГО</b>	<b>70</b>	<b>7,5</b>	<b>62,5</b>	

## Содержание учебного плана

### Раздел 1. Знакомство со Scratch-22 часа.

Тема 1.1. Инструктаж. Изучаем интерфейс программы-1 час.

Теория. Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами.

Практика. Изучение интерфейса

Тема 1.2. Проекты в Scratch-1 час.

Теория. Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте.

Тема 1.3. Тест «Блоки Scratch»-1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 1.4. Исследуем блоки звука. Создание своего звука-1 час. Теория. Основные звуковые блоки.

Практика. Запись собственного звука.

Тема 1.5. Создание мини-проекта-1 час.

Теория. Инструктаж по работе с проектом. Практика. Создание своего мини-проекта.

Тема 1.6. Цветовой эффект-1 час.

Практика. Работа с цветовыми эффектами.

Тема 1.7. Эффект рыбьего глаза 1 час.

Практика. Создание эффекта рыбьего глаза.

Тема 1.8. Эффект завихрения-1 час.

Практика. Создание эффекта завихрения.

Тема 1.9. Эффект укрупнения пикселей-1 час.

Практика. Создание эффекта укрупнения пикселей.

Тема 1.10. Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака-1 час.

Практика. Эффект мозаики, призрака на спрайтах.

Тема 1.11. Ходим задом наперед-1 час.

Практика. Програмируем спрайта ходить задом наперед.

Тема 1.12. Переворачиваем звуки-1 час.

Практика. Воспроизводим звук наоборот.

Тема 1.13. Привидение— 1 час.

Практика. Програмируем привидение.

Тема 1.14. Рисуем каракули-1 час.

Практика. Програмируем рисование каракулей.

Тема 1.15. Рисуем красиво-1 час.

Практика. Програмируем рисование красивых фигур.

Тема 1.16. Знакомство с циклами-1 час.

Теория. Понятие цикла. Знакомство с блоком цикла.

Практика. Програмируем циклическим алгоритмом спрайт.

Тема 1.17. Циклы и эффекты цвета -1 час.

Практика. Меняем эффект цвета в цикле.

Тема 1.18. Циклы и эффект призрака-1 час.

Практика. Применяем эффект призрака в цикле.

Тема 1.19. Вращение-1 час. Практика. Вращение спрайта.

Тема 1.20. Бесконечный цикл-1 час.

Практика. Задание программы бесконечного цикла.

Тема 1.21. Автоматическая печать-1 час.

Практика. Настройка автоматической печати спрайтом.

Тема 1.22. Знакомство с условным блоком - 1 час.

Теория. Понятие условного алгоритма. Знакомство с блоком.

## **Раздел 2. Творчество программирования - 42 часа.**

Тема 2.1. Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон-2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.2. Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты - 6 часов.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.3. Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты-3 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.4. Тест «Чему я научился?»- 1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 2.5. Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты.

Программируем- 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.6. «Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.7. Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.8. Мультик «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей.

Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.9. Мультик с привидениями. Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.



Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.10. Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Програмируем - 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.11. Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Програмируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.12. Игра «Погоня»-2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

### **Раздел 3. Итоговые занятия-8 часов.**

Тема 3.1. Создание собственного проекта-6 часов.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 3.2. Презентация собственных проектов-1 час.

Теория. Инструктаж. Защита проекта.

Тема 3.3. Подведение итогов-1 час.

Теория. Беседа о достижениях в течении года.

### **Планируемые результаты**

#### **Воспитательные:**

1. сформируют положительное отношение к программированию;
2. будет развита самостоятельность;
3. сформируют умение работать в паре, малой группе, коллективе.

#### **Обучающие:**

1. овладеют навыками составления алгоритмов;
2. изучат функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
3. сформируют представление о профессии «программист»;
4. сформируют навыки разработки программ;
5. познакомятся с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
6. сформируют навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

#### **Развивающие:**

1. будет развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
2. будут развиты внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
3. будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

## Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

### Календарный учебный график программы «Увлекательный Scratch»

Год обучения или модуль	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год Обучения (стартовый)	2 сентябрь 2023 г.	31 май 2024 г.	35	70	1 раз в неделю по 2 часа

#### Условия реализации программы

Программа реализуется в оборудованном кабинете со столами и стульями соответственно возрасту детей (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»). Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам программы. На занятиях используются материалы, безопасность которых подтверждена санитарно-эпидемиологическим условиям.

#### Кадровое обеспечение программы

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

**Материально-техническое обеспечение:** Для реализации программы необходимо наличие кабинета, рабочие столы, стулья, шкаф, ноутбуки, интерактивная доска, компьютерная программа визуального программирования Scratch.

#### Формы аттестации

Виды контроля:

**Входной контроль:** проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора обучающихся.

**Промежуточный контроль:** проводится тестирование в середине учебного года (январь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно- тематического плана.

**Итоговый контроль:** в форме защиты проектов проводится в конце учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения

обучающихся.

### **Оценочные материалы**

В процессе обучения и воспитания применяются универсальные способы отслеживания результатов: опросник, тест, творческие работы, практические задания, проект.

### **Методическое и дидактическое обеспечение**

#### **Методы обучения:**

- словесные: рассказ, объяснение, беседа, дискуссия;
- наглядные: демонстрация дидактических материалов, видеофильмов; компьютерные игры;
- практические: работа с аудио- и видеоматериалами, тематические экскурсии, интернет- экскурсии, тренинги, участие в мероприятиях;
- контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

#### **Педагогические технологии:**

Проектная технология, учебно-исследовательская деятельность, технология развития критического мышления.

Технология проблемного обучения:

- Проблемный вопрос;
- Проблемная задача;
- Проблемная ситуация.

Интерактивные технологии.

Здоровьесберегающие технологии:

- Динамические паузы;
- Релаксация;
- Гимнастика пальчиковая;
- Гимнастика для глаз;
- Гимнастика бодрящая.

#### **Формы организации учебного занятия**

Занятия проводятся с использованием различных форм организации учебной деятельности (групповая, фронтальная, индивидуальная). Основной формой проведения учебных занятий является практическое занятие. Однако в ходе реализации программы, педагог вправе применять любую из доступных форм организации учебного занятия: беседа, защита проектов, лекция, презентация.

#### **Тематика и формы методических материалов**

В зависимости от цели, задач, качества и актуальности учебно-методические материалы могут быть разных уровней и направлений, выполняться в разных формах: учебное, учебно- методическое и методическое пособие, методическая разработка, методические указания, рекомендации, презентации и др.

#### **Дидактические материалы:**

сборник тестов и заданий для диагностики результативности реализации программы; печатные пособия - таблицы, плакаты, фотографии; видеофильмы, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства; разработки занятий в рамках программы; комплекс физминуток; методическая и учебная литература; интернет-ресурсы.

### Список литературы

#### Список литературы для обучающихся:

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов Д.Г.Копосов/М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. <https://scratch.mit.edu/>–вебсайтScratch
3. <http://robot.edu54.ru/>-Портал «Образовательная робототехника»

#### Список литературы для педагогов:

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванови Фербер, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в средепрограммированияScratch./В.Г.Рындак, В.О.Дженжер, Л.В.Денисова.- Оренбург-2009

#### Интернет-ресурсы:

1. <https://scratch.mit.edu/>–вебсайт Scratch
2. <http://robot.edu54.ru/>-Портал «Образовательная робототехника»
3. <http://www.robogeek.ru/>-РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
4. <http://wroboto.ru/>-Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
5. <http://ligarobotov.ru/>-сайт проекта«Лигароботов»

**Приложение 1**

**Муниципальное учреждение "Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района"**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок  
Баксанского муниципального района  
Кабардино-Балкарской республики**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НА 2023– 2024 учебный год  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Увлекательный scratch»**

**Уровень программы: стартовый**

**Адресат: 9-11 лет**

**Год обучения: 1-ый год обучения**

**Автор-составитель: Загаштокова Анжелла Хажисмеловна, педагог  
дополнительного образования**

с.п. Баксаненок, 2023 г.

**Цель программы:** обучить основам программирования через создание творческих проектов в мультимедийной среде Scratch .

### **Задачи программы:**

#### **Воспитательные:**

- сформировать положительное отношение к программированию;
- развить самостоятельность;
- сформировать умение работать в паре, малой группе, коллективе.

#### **Обучающие:**

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

#### **Развивающие:**

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

### **Планируемые результаты**

#### **Воспитательные:**

4. сформируют положительное отношение к программированию;
5. будет развита самостоятельность;
6. сформируют умение работать в паре, малой группе, коллективе.

#### **Обучающие:**

7. овладеют навыками составления алгоритмов;
8. изучат функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
9. сформируют представление о профессии «программист»;
10. сформируют навыки разработки программ;
11. познакомятся с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
12. сформируют навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

#### **Развивающие:**

4. будет развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
5. будут развиты внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
6. будет развито умение работать с компьютерными программами и

дополнительными источниками информации;

### Календарно- тематический план

№ п/п	Дата заня тия		Наименование  модуля, раздела, темы	Количес тво часов  Всего	Содержание деятельности		Форма аттестации /контроля
	По плану	По факту			теория	практи ка	
<b>1.</b>			<b>Раздел 1. Знакомство со Scratch</b>				
1.1.			Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	1		Беседа
1.2.			Проекты в Scratch	1	1		Наблюдени е
1.3.			Тест «Блоки Scratch»	1	1		Входной контроль, тестирован ие
1.4.			Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1		1	Наблюдени е
1.5.			Создание мини- проекта	1		1	Наблюдени е
1.6.			Цветовой эффект	1		1	Наблюдени е
1.7.			Эффект рыбьего глаза	1		1	Наблюдени е
1.8.			Эффект завихрения	1		1	Наблюдени е
1.9.			Эффект укрупнения пикселей	1		1	Наблюдени е
1.10			Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		1	Опрос
1.11			Ходим задом наперед	1		1	Наблюдени е
1.12			Переворачиваем звуки	1		1	Наблюдени е
1.13			Привидение	1		1	Наблюдени е
1.14			Рисуем каракули	1		1	Наблюдени е

1.15			Рисуем красиво	1		1	Наблюдение	
1.16			Знакомство с циклами	1	1		Беседа	
1.17			Циклы и эффекты цвета	1		1	Наблюдение	
1.18			Циклы и эффект призрака	1		1	Наблюдение	
1.19			Вращение	1		1	Наблюдение	
1.20			Бесконечный цикл	1		1	Опрос	
1.21			Автоматическая печать	1		1	Наблюдение	
1.22			Знакомство с условным блоком	1	1		Беседа	
<b>2</b>			<b>Раздел 2. Творчество программирования</b>					
2.1.			Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2		2	Презентация творческих работ	
2.2.			Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты	6		6	Презентация творческих работ	
2.3.			Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3		3	Презентация творческих работ	
2.4.			Тест «Чему я научился?»	1	1		Промежуточный контроль, тестирование	
2.5.			Мультфильм «Ведьма волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ	
2.6.			«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ	



2.7.			Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.8.			Мультимедиа «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.9.			Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.10.			Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.11.			Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.12.			Игра «Погоня»	2		2	Коллективный анализ работ
<b>3</b>			<b>Раздел 3. Итоговые занятия</b>				
3.1.			Создание собственного проекта	4		4	Практическая работа
3.2.			Презентация собственного проекта	1	1		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.			Подведение итогов	1	1		Беседа
			<b>ВСЕГО</b>	<b>7 0</b>	<b>7, 5</b>	<b>62,5</b>	

**Приложение 2**

**Муниципальное учреждение "Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района"**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок  
Баксанского муниципального района  
Кабардино-Балкарской республики**

**ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
НА 2023– 2024 учебный год  
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Увлекательный Scratch»**

**Уровень программы: стартовый**

**Адресат: 9-11 лет**

**Год обучения: 1-ый год обучения**

**Автор-составитель: Загаштокова Анжелла Хажисмеловна, педагог  
дополнительного образования**

**Цель воспитания:**

увлечь и максимально поддержать ребёнка в определении его интересов, ценностей, смыслов, целей, возможностей.

**Задачи воспитания:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развить систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- Оказать помощь в сопоставлении своих индивидуальных особенностей с конкретными профессиями;
- воспитывать чувства патриотизма, активной гражданской позиции, сопричастности к истории России;
- сформировать и пропагандировать здоровый образ жизни

**Направленности:**

- духовно-нравственное;
- спортивно-оздоровительное;
- профориентация.

**Формы работы:** беседа, участие в конкурсах различных уровней.

**Планируемые результаты**

- Реализована работа по развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- Развита система отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- Оказана помощь в сопоставлении своих индивидуальных особенностей с конкретными профессиями;
- Воспитаны чувства патриотизма, активной гражданской позиции, сопричастности к истории России;
- Сформирован и пропагандирован здоровый образ жизни.

**Календарно-тематический план воспитательной работы объединения  
«Увлекательный Scratch»  
на 2023-2024 учебный год**

<b>№ п/п</b>	<b>Направление воспитательной работы</b>	<b>Наименование мероприятия</b>	<b>Срок выполнения</b>	<b>Ответственный</b>	<b>Планируемый результат</b>	<b>Примечание</b>
1	спортивно-оздоровительное	Беседа «Техника безопасности и правила работы за компьютером»	Сентябрь	Загаштокова А.Х.	Формировать у обучающихся культуру сохранения и совершенствования собственного здоровья.	
2	профориентация	Беседа «Профессии будущего»	Октябрь	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности	
3	духовно-нравственное	Оформление уголка сменной информации для родителей (памятки для родителей, информационные объявления, тематические стенды)	Ноябрь	Загаштокова А.Х.	Формирование у обучающихся представлений о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни	

4	профориентация	Участие в НОУ, олимпиадах, конкурсах.	Сентябрь-май	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности.	
5	профориентация	Участие в неделе науки и техники	Февраль	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности	
6	профориентация	Конкурс на лучший мультфильм в среде программирования Scratch	Март	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности	
7	профориентация	Лекция «Компьютер друг или враг»	Апрель	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности	
8	профориентация	Участие в международной Scratch олимпиаде	Май	Загаштокова А.Х.	Формирование устойчивого интереса к профессиям технической направленности.	

### Работа с родителями

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- Оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.

