



Муниципальное бюджетное  
общеобразовательное учреждение  
«Тарбагатайская средняя общеобразовательная школа»

Рассмотрена на МО  
Классных руководителей  
Протокол № 01  
от «06» 09 2024г.  
зам директора по ВР  
Л.А. /Степанова Л.А./

Одобрена на МС  
Протокол № 01  
от «06» 09 2024г.  
председатель МС  
Н.А. /Михалева Н.А./

УТВЕРЖДАЮ:  
Приказ № 310  
от «06» 09 2024г.  
Директор школы:  
А.Д. /Елизов А.Д./  
А.Д. 1.138.

**Рабочая программа**

**дополнительного образования детей**

Занимательное программирование

Количество часов 34

Руководитель: Иванова О.И.

Тарбагатай, 2024

## Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
  - 1.1. Пояснительная записка
  - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
  - 1.3. Содержание программы
  
2. Комплекс организационно педагогических условий
  - 2.1. Календарный учебный график
  - 2.2. Условия реализации программы
  - 2.3. Формы аттестации
  - 2.4. Оценочные материалы
  - 2.5. Методические материалы
  - 2.6. Список литературы

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (общий**

## **1.1. Пояснительная записка**

### **Нормативные правовые основы разработки ДООП:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р).
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству».
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Приказ Главного управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ».
- Положение о дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе МБОУ «Тарбагатайская СОШ».

### **Актуальность:**

Сегодня компьютер воспринимается учащимися как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей. Занимательное программирование в среде Scratch – один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования.

### **Обучение включает в себя следующие основные предметы(разделы):**

Среда программирования Scratch, позволяет создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

**Вид программы:**

Модифицированная программа – это программа, в основу которой, положена примерная (типовая) программа либо программа, разработанная другим автором, но измененная с учетом особенностей образовательной организации, возраста и уровня подготовки детей, режима и временных параметров осуществления деятельности, нестандартности индивидуальных результатов.

**Направленность программы:** техническая

**Адресат программы:** Младший школьный возраст, где закладываются основы таких социальных чувств, как патриотизм и национальная гордость, пунктуальность, авторитетность, содружество, деликатность и гибкость в общении, воображение, основы пространственного мышления, естественной логики и полисистемность в решении жизненных задач. Можно отметить следующие характеристики: доверчивость, фантазия, эгоцентризм, субъективизм, страх неудачи, игровой и исследовательский характер познания, конформизм. Ценностные приоритеты данного возраста: игры, дружба, семья.

**Срок и объем освоения программы:**

1 год, 34 педагогических часа.

**Форма обучения:** очная.

**Особенности организации образовательной деятельности:** группы разновозрастные.

**Режим занятий:**

«Scratch программирование», две группы по одному часу в неделю, 34 часа в год.

## 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты

**Цель:** Содействие развитию логического мышления и интереса к изучению информационных технологий посредством формирования базовых представлений о программировании как о творческой деятельности по разработке приложений, компьютерных игр и мультимедийных проектов.

### **Задачи:**

Образовательные (обучающие) -

- содействовать формированию представления о профессии «программист»;
- познакомить с функциональностью работы основных алгоритмических конструкций;
- способствовать формированию базовых знаний по основам алгоритмизации;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- содействовать формированию умений разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.
- способствовать развитию логического, системного и творческого мышления;
- содействовать развитию познавательного интереса к работе с различными компьютерными программами и источниками информации.

Развивающие –

- развитие информационной компетентности и алгоритмического мышления;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете;
- развитие у школьников интереса к моделированию и конструированию,
- стимулирование детского технического творчества;
- развитие индивидуальных творческих способностей и эстетического вкуса;
- развитие конструктивных навыков и умений;
- развитие моторных способностей через овладение ручными многообразными операциями, влияющими на психофизиологические функции ребенка;
- развитие мышления и умения анализировать предмет, выделяя его характерные особенности, основные функциональные части, устанавливать связь между их назначением и строением;

- развитие речи и познавательной деятельности посредством освоения специальной терминологии и информационных технологий.

Воспитательные –

- воспитание информационной культуры;
- развитие умения работать в группе, самостоятельно оценивать и анализировать свою деятельность и уважительно оценивать и анализировать деятельность других ребят в совместном освоении программы;
- воспитание положительного отношения к сверстникам и взрослым;
- формирование мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
- воспитание эмоциональной отзывчивости на процесс и полученный результат.

### **Ожидаемые результаты:**

Знать:

- основные структурные элементы пользовательского интерфейса среды программирования Scratch;
- структуру основных алгоритмических конструкций;
- способы записи проекта в среде Scratch;
- назначение основных блоков команд.

уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;
- создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца);

получат возможность научиться:

- использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта.
- способен к поиску и отбору информации в сети Интернет для решения конкретной задачи;
- может применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;
- способен работать в команде;
- осознает роль информационных процессов в современном мире.

1.3. Содержание программы  
«Scratch программирование»  
Стартовый уровень (1 год обучения)  
Учебный план

Таблица 1.3.1

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	1	1		• беседа
2	Среда Scratch. Проектная работа	3	1	2	• защита модели
3	Эффекты	4	1	3	• защита модели
4	Отрицательные числа	2	1	1	• защита модели
5	Перо	2	1	1	• защита модели
6	Циклы	4	1	3	• защита модели
7	Условный блок	4	1	3	• защита модели
8	Координаты X и Y	4	1	3	• защита модели
9	Создание мультфильмов и игр и проектов.	4	1	3	• защита модели
10	Знакомство с переменными	3	1	2	• защита модели
11	Итоговый годовой проект.	2		2	• защита модели
12	Итоговое занятие	1	1		• беседа

### Содержание учебного плана

#### 1. Вводное занятие.

Цель и задачи программы, ОТ и ТБ, организация рабочего места на теоретических и практических занятиях в МУК. Требования, предъявляемые к учащимся при прохождении данной программы. Материально-техническое обеспечение программы.

Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

Практическая работа на ПК.

## 2. Среда Scratch. Проектная работа.

Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Интерфейс визуального языка программирования Scratch. Основы проектирования.

Практическая работа на ПК.

## 3. Эффекты.

Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Эффекты «рыбьего глаза» (раздутие) и эффект «завихрения». Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

Практическая работа на ПК.

## 4. Отрицательные числа.

Работа с отрицательными числами в скриптах. Изменение движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Практическая работа на ПК.

## 5. Перо.

Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Практическая работа на ПК.

## 6. Циклы.

Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Практическая работа на ПК.

## 7. Условный блок.

Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Практическая работа на ПК.

## 8. Координаты X и Y.

Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Практическая работа на ПК.

## 9. Создание мультфильмов и игр.

Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала.



Практическая работа на ПК.

10. Переменные.

Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры.

Практическая работа на ПК.

11. Итоговый годовой проект.

Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Практическая работа на ПК. Проект.

12. Итоговое занятие.

Защита итогового проекта. Подведение итогов работы объединения за год.

## 2.Комплекс организационно - педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Таблица 2.1.1.

Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	34
Продолжительность каникул	с 27.05.2024 г. по 31.08.2024 г.
Даты начала и окончания учебного года	с 02.09.2024 по 24.05.2025 г.
Сроки промежуточной аттестации	-
Сроки итоговой аттестации (при наличии)	-

### 2.2. Условия реализации программы

Таблица 2.2.1.

Аспекты	Характеристика <i>(заполнить)</i>
Материально-техническое обеспечение	Кабинет №13 Точки Роста МБОУ «Тарбагатайская СОШ» Компьютеры
Информационное обеспечение	- видео - фото - интернет источники
Кадровое обеспечение	Учитель физики, первая категория

### 2.3. Формы аттестации

Формами аттестации являются:

- Зачет
- Творческая работа
- Соревнования
- Конкурс
- Выставка
- Фестиваль
- Слёт

## 2.4. Оценочные материалы

Таблица 2.4.1.

Показатели качества реализации ДООП	Методики
Уровень развития творческого потенциала учащихся	Методика «Креативность личности» Д. Джонсона
Уровень сохранения и укрепления здоровья учащихся	«Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких
Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами	Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)
Оценочные материалы	Защита моделей

## 2.5. Методические материалы

### Методы обучения:

- Словесный
- Наглядный
- Объяснительно-иллюстративный
- Частично-поисковый
- Исследовательский
- Игровой
- Проектный

### Формы организации образовательной деятельности:

- Индивидуальная
- Индивидуально-групповая
- Групповая
- Практическое занятие
- Выставка
- Галерея
- Игра
- Мастер-класс

### Педагогические технологии:

- Технология индивидуального обучения
- Технология группового обучения
- Технология коллективного взаимодействия
- Технология исследовательской деятельности
- Проектная технология
- Здоровьесберегающая технология

### Дидактические материалы:

- Раздаточные материалы
- Инструкции
- Образцы изделий

## 2.6. Список литературы

1. Вордерман К, Вудкок Д, Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python. – М.: МИФ, 2017. – 224 с.
2. Голиков Д.И. «42 проекта на Scratch3 для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2019.
3. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
4. Голиков Д.И. Scratch3 для учителей и родителей. «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
5. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.
6. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ, 2014 г. Режим доступа: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-epropedevtikaprogrammirovaniya-so-scratch>
7. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Санкт Петербург.: Питер, 2016. – 128 с.
8. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.

## Электронные ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> – Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> – Учитесь со Scratch