

Муниципальное казённое учреждение
«Управление образования местной Администрации Урванского муниципального района
КБР»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3 с.п. Псыгансу»
Урванского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического совета
МКОУ СОШ №3 с.п.Псыгансу
Протокол №14 от «28» июля 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
МКОУ СОШ №3 с.п.Псыгансу
Гогуноков В.К.
«28» июля 2025 г.

**Дополнительная образовательная
общеразвивающая программа
“Программирование ”**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Вид программы: модифицированный

Адресат: 12-18 лет

Срок реализации: 1 год, 36 часов

Форма обучения: очная

Автор: Шереужев Аслан Заурович педагог дополнительного образования

с.п. Псыгансу, 2025

Пояснительная записка

Направленность: техническая

Уровень программы:

стартовый **Вид программы:**

общекультурный.

Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. №11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
9. Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере».
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
11. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
13. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010г. №761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные

характеристики должностей работников образования».

14. Приказ Минобразования РФ от 22.12.2014г. №1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».

15. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

16. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

17. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).

18. Приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020г. №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

19. Письмо Минобрнауки РФ от 03.04.2015 г. №АП-512/02 «О направлении методических рекомендаций по НОКО» (вместе с «Методическими рекомендациями по независимой оценке качества образования образовательной деятельности организаций, осуществляющих образовательную деятельность»).

20. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. №ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).

21. Постановление Правительства РФ от 20.10.2021г. №1802 «Об утверждении Правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обновления информации об образовательной организации».

22. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки от 14.08.2020г. №831 «Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и формату предоставления информации».

23. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014г. №23-РЗ «Об образовании».

24. Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015г. №778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

25. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования

детей в КБР».

26. Приказ Минпросвещения КБР от 18.09.2023г. №22/1061 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

27. Письмо Минпросвещения КБР от 20.06.2024г. №22-16-17/5456 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), «Методическими рекомендациями по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеразвивающих программ»).

28. Постановление от 07.07.2020 г. № 617 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в Урванском муниципальном районе».

29. Устав ОУ.

30. Иные локальные нормативные акты, регламентирующие деятельность дополнительного образования детей.

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.

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: Во-первых, Scratch – это среда программирования для детей в возрасте от 12 до 18 лет, хотя первоначально создавался не для изучения программирования, а для творчества детей. Поэтому он, красив, прост в изучении, имеет мощный инструмент, который позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные истории, игры и другие произведения. Scratch позволяет проявить ребенку свой личный потенциал, реализовать свои возможности с ориентиром на любую предметную область, т.е. самовыразиться. Эта особенность среды Scratch в довольно увлекательной для ученика обстановке имеет способность формировать личностные УУД.

Во-вторых, это среда моделирования. Моделирование является универсальным методом познания окружающего мира. Составляя мысленный образ модели ученику необходимо пронести ее анализ и представить с помощью средств некоторого языка своими элементами и связями. Это способствует формированию у ребенка причинно-

следственных связей, логического и наглядно-образного мышления, которые необходимы для формирования познавательных УУД.

В-третьих, в Scratch можно проектировать. Для этого среда имеет: редактор кода, компилятор, отладчик, графический редактор для создания и модификации объектов, библиотеку готовых объектов (спрайтов) и звуков, много готовых примеров. Благодаря наличию таких средств программа Scratch «собирается» из разноцветных блоков-команд так же, как собираются из разноцветных кирпичиков в конструкторах Лего различные объекты. Имеется возможность внесения изменений в программу даже тогда, когда она запущена, что позволяет экспериментировать с новыми идеями по ходу решения задачи. В результате выполнения простых команд создаётся сложная модель, в которой взаимодействуют множество объектов, наделенных различными свойствами. Поэтому данную среду можно еще рассматривать и как возможность организации проектной деятельности, как единоличной, так и групповой. Любая проектная деятельность предполагает этапы работы над проектом - это проблематизация, целеполагание, планирование, реализация, рефлексия. Даже самые простые проекты, созданные в Scratch, предусматривают поэтапное их выполнение для достижения цели. Т.е. среда Scratch имеет инструментальные возможности, которые способны формировать у учащихся регулятивные универсальные действия.

В-четвертых, созданные скретч-проекты можно опубликовывать в сети Интернет, а также обмениваться ими внутри международной среды в рамках сообщества Scratch (<http://scratch.mit.edu>). Все участники сообщества могут между собой общаться на форуме, послушать похвалу и критику, найти единомышленников, подчерпнуть новые идеи. Это возможность среды Scratch позволяет формировать у ученика коммуникативные универсальные действия.

Таким образом, перечисленные особенности среды программирования Scratch позволяют формировать у ученика универсальные учебные действия.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch, у учащихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Формы и средства контроля:

1. Проверка проектов в среде Scratch;
2. Защита проектов и его анализ;
3. Участие в соревнованиях.

Адресат: Возраст детей, участвующих в реализации данной программы: 12-18 лет
Программа может быть скорректирована в зависимости от возраста учащихся.

Срок реализации: 1 год, 36 ч.

Режим занятий: 1 раз в неделю, продолжительность занятия 40 минут.

Наполняемость группы: 13-15 человек

Форма обучения: очная

Формы занятий: – групповые занятия. Периодичность занятий – 1 раз в неделю по 40 минут.

Цель программы: воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Задачи программы:

Обучающие:

у учащихся будут/ будет

- сформировано представление о современных компьютерных технологиях;
- освоены основные базовые алгоритмические конструкции;
- сформированы навыки алгоритмирования и программирования;
- разрабатывать, тестировать и проводить отладку несложных программ;
- сформированы навыки элементарного проектирования, конструирования объектов различной сложности на основе среды программирования Scratch.

Развивающие:

у учащихся будут/ будет

- развито воображение, алгоритмическое и логическое мышление;
- развиты творческие способности;
- развито стремление к достижению поставленной цели.

Воспитательные:

у учащихся будут/ будет

- воспитано культуры общения между учащимися;
- воспитано отзывчивость;
- воспитано трудолюбие;
- воспитано чувство уважения и бережного отношения к результатам своего труда.

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Кол-во ак. часов			Формы аттестации / контроля
		теория	практика	всего	
I. Интерфейс программы Scratch (1 ч)					
1	Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.	1	0	1	устный опрос
II. Начало работы в среде Scratch (2 ч)					
2	Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.	0.5	0.5	1	устный опрос ; тестирование; выполнение практических заданий
3	Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.	0.5	0,5	1	устный опрос ; тестирование; выполнение практических заданий
III. Основные скрипты программы Scratch (14 ч)					
4	Блок внешнего вида. Блок движения.	1	1	2	опрос; выполнение практических

					заданий
5	Блок рисования Блок чисел.	1	2	3	опрос; выполнени е практических заданий
6	Блок контроля. Блок сенсоров.	1	1	2	опрос; выполнени е практических заданий
7	Блок звуков.	1	1	2	опрос; выполнени е практических заданий
8	Блок переменных.	1	1	2	опрос; выполнени е практических заданий
9	Управление и контроль. Анимация спрайта.	1	2	3	опрос; выполнени е практических заданий
IV. Работа с несколькими объектами. Синхронизация их работы (5 ч)					

10	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	1	1	2	опрос; выполнение практических заданий
11	Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен	1	2	3	опрос; выполнение практических

	сообщениями.				заданий
V. Использование программы Scratch для создания мини-игр (12 ч)					
12	Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	1	2	3	опрос; выполнение практических заданий
13	Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	1	2	3	опрос; выполнение практических заданий
14	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	1	1	2	опрос; выполнение практических заданий

15	Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.	1	1	2	опрос; выполнение практических заданий
16	Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.	0	2	2	выполнение практических заданий
VI. Разработка творческого проекта (2 ч)					
17	Разработка и защита творческого проекта	0	2	2	выполнение практических заданий
Итого:		14	22	36	

Содержание учебного плана

Раздел 1: Интерфейс программы Scratch (1 ч).

1. Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.

Теория. История создания среды Scratch. Основные базовые алгоритмические конструкции (линейные алгоритмы, с условным оператором, циклического типа с предусловием и постусловием) и их исполнение в среде Scratch. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Система команд исполнителя. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Листинг программы. Сцена. Текущие данные о спрайте. Стиль поворота. Закладки. Панель инструментов, Новый спрайт. Координаты мышки. Режим представления. Окно скриптов. Окно блоков. Блоки стека. Блоки заголовков. Блоки ссылок. Самодостаточные и открытые скрипты (1 час).

II. Начало работы в среде Scratch (2 ч).

2. Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.

Теория. Сцена. Ширина и высота сцены. Текущие координаты объекта. Редактирование текущего фона. Вставка нового фона из файла. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Рисование фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене (0,5 часа).

Практика. Создание фона сцены на выбранную учащимся тему (0,5 часа).

3. Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов. Теория. Стандартный объект. Спрайты. Список спрайтов. Редактор рисования для создания новых спрайтов. Инструменты рисования (кисточка, линия, текст, эллипс) и редактирования объекта (ластик, заливка, поворот, выбор, печать, пипетка). Центрирование костюма. Масштабирование спрайта. Загрузка на сцену спрайтов из стандартной коллекции среды Scratch. Вставка спрайтов из файлов форматов JPG, BMP, PNG, GIF. Выбор случайного спрайта. Удаление спрайтов (0,5 часа).

Практика. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории. (0,5 часа).

Раздел 3. Основные скрипты программы Scratch (14 ч).

4. Блок внешнего вида. Блок движения. (2 ч)

Теория. Команды – *идти*; *повернуться направо (налево)*; *повернуть в направлении*; *повернуться к*; *изменить x (y) на*; *установить x (y) в*; *если край, оттолкнуться*.

Принципиальное различие действия команд *идти в* и *плыть в*. Назначение сенсоров *положение x*, *положение y* и *направлении*. Команды – *очистить*, *опустить перо*, *поднять перо*, *установить цвет пера*, *изменить цвет пера на*,

установить цвет пера, изменить тень пера, установить тень пера, изменить размер пера на, установить размер пера, печать (1 час).

Практика. Создание программ для передвижения спрайтов по сцене. Создание программ для рисования различных фигур (1 час).

5. Блок рисования. Блок чисел. (3 ч)

Теория. Костюмы спрайта. Копирование и редактирование костюма спрайта с помощью редактора рисования. Переупорядочивание костюмов. Команды – *перейти к костюму, следующий костюм, говорить...в течении...секунд, сказать, думать, думать...секунд, изменить... эффект на, установить эффект...в значение, убрать графические эффекты, изменить размер на, установить размер, показаться, спрятаться, перейти в верхний слой, перейти назад на...1 слоев.* Назначение сенсоров *костюм* и *размер*. Понятие раскадровки движения. Изменение костюма спрайта для имитации движения (1 час).

Практика. Создание программы для управления внешним видом объекта. Создание Scratch-историй с имитацией хождения и движения объектов (1 час).

6. Блок контроля. Блок сенсоров.(2

ч) Желтый ящик – контроль..

Теория. Кнопка с зеленым флажком и ее назначение. Управление последовательностью выполнения скриптов. Понятие управляющих сообщений. Команды – *передать, передать и ждать, когда я получу.* Скрипты для создания условных конструкций программы – *если, если...или.* Скрипты для управления циклами – *всегда, повторить, всегда, если, повторять до..* Команды – *когда клавиша...нажата, когда щелкнут по, ждать...секунд, ждать до, остановить скрипт, остановить все.*

7. Блок звуков. (2 часа)

Загрузка звуков из стандартной коллекции и из файлов жесткого диска. Запись звука через микрофон. Принципиальная разница работы команд *играть звук* и *играть звук до завершения.* Команды – *остановить все звуки, барабану играть...тактов, оставшиеся...тактов, ноту...играть...тактов, выбрать инструмент, изменить громкость, установить громкость, изменить темп на, установить темп.* Назначение сенсоров *громкость* и *темп* (1 час).

Практика. Создание программ с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй (1 час).

8. Блок переменных. (2 часа)

Теория. События в проектах Scratch. Понятие переменных и необходимость их использования в листинге программы. Глобальные и локальные переменные. Имя переменной и правила его формирования. Команды для переменных - поставить...в, изменить...на, показать переменную, спрятать переменную. Удаление переменных. Создание счетчиков с помощью переменных (1 ч.).

Практика. Разработка сценария Scratch-историй с несколькими событиями. Создание проектов с использованием глобальных и локальных переменных (1 ч.).

9. Блок контроля. Блок сенсоров. (3 часа)

Теория. Понятие сенсора. Правила применения и область действия команд *касается*, *касается цвета* и *цвет.касается*. Функционал команды *спросить...и ждать*. Сенсоры *мышка по x*, *мышка по y*, *мышка нажата?*, *клавиша...нажата?*, *расстояние до*, *перезапустить таймер*. Сенсоры, значение которых можно выводить на экран – *ответ*, *таймер*, *громкость*, *громко?* ...*значение сенсора* и *сенсор*.... Необходимость ввода данных для их обработки в программе. Ввод данных с помощью команды *спросить*. Вывод конечного результата обработки с помощью команд *говорить* и *сказать* (1 час).

Практика. Создание проектов с использованием значений сенсоров и команды *спросить*. Создание программ для обработки данных пользователя с выводом на экран конечного результата (2 часа).

Раздел 4. Работа с несколькими объектами. Синхронизация их работы 5(ч).

10. Последовательность и параллельность выполнения скриптов.

Теория. Последовательные и параллельные потоки в программах Scratch. Одновременная и попеременная работа нескольких исполнителей (1 час).

Практика. Создание Scratch-историй с одновременной и попеременной работой нескольких исполнителей (1 час).

11. Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.

Теория. Решение проблемы появления новых исполнителей только после того, как старые исполнители выполнили свои действия. Взаимодействие спрайтов с неподвижными объектами с помощью команд *касается* и *касается цвета*. Взаимодействие спрайтов с помощью команд *передать* и *когда я получу*. Использование сообщений для создания событий (1 час).

Практика. Создание Scratch-историй с взаимодействием нескольких исполнителей и неподвижных объектов. Создание Scratch-историй с взаимодействием нескольких исполнителей (2 часа).

Раздел 5. Использование программы Scratch для создания мини-игр (12 ч).

12. Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы. (3 часа)

Теория. Компьютерные игры – вред или польза. Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами (1 час).

Практика. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры (2 часа).

13. Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.(3 часа)

Теория. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch (1 час).

Практика. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры. Разработка скриптов для спрайтов и объектов (2 часа).

14. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов. (2 часа)

Практика. Доработка основного листинга программы с целью установления связей между спрайтами. Тестирование и отладка программы .

15. Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.(2 часа)

Теория. Односторонний (без возможности вернуться назад) переход из одного пространства в другое. Понятие интерфейса. Элементы интерфейса. Основные принципы дизайна интерфейсов. Обратная связь. Необходимые элементы меню (1 час).

Практика. Создать программу для перемещения объекта по игровой карте и разработать интерфейс для Scratch-проекта (1 час).

16. Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.(2 час)

Теория. Правила работы в сети. Интернет-сообщества. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Использование заимствованных кодов и объектов. Авторские права. Публикация проектов Scratch. (0 ч.)

Практика. Регистрация на сайте сообщества Scratch. Просмотр проектов сообщества и публикация собственных проектов (2 час).

Раздел 6. Разработка творческого проекта (2 ч)

17. Разработка и защита творческого проекта. Разработка и создание программы с использованием подготовленных материалов. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта (2 часа).

Планируемые результаты

Обучающие:

у учащихся будут/ будет

- сформировано представление о современных компьютерных технологиях;
- освоены основные базовые алгоритмические конструкции;
- сформированы навыки алгоритмирования и программирования;
- разрабатывать, тестировать и проводить отладку несложных программ;
- сформированы навыки элементарного проектирования, конструирования объектов различной сложности на основе среды программирования Scratch.

Развивающие:

у учащихся будут/ будет

- развито воображение, алгоритмическое и логическое мышление;
- развиты творческие способности;
- развито стремление к достижению поставленной цели.

Воспитательные:

у учащихся будут/ будет

- воспитана культура общения между учащимися;
- воспитана отзывчивость;
- воспитано трудолюбие;
- воспитано чувство уважения и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих.

Раздел 2: Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год	Режим занятий
1 год	01.09.	31.05.	36	36	очный

Условия реализации программы

Для реализации настоящей программы необходимо:

Организационно-методическое обеспечение:

- Наличие специальной методической литературы по информационным технологиям, педагогике, психологии.
- Возможность повышения профессионального мастерства: участие в методических объединениях, семинарах, конкурсах; прохождение курсов.
- Разработка собственных методических пособий, дидактического и раздаточного материала.
- Обобщение и распространение собственного опыта работы.

Материально-техническое обеспечение:

- 1 Маркерная магнитная доска
- 2 Многофункциональное устройство (МФУ)
- 3 Ноутбук (10 шт.)
- 4 Программное обеспечение: MS Windows, MS Word, Интернет, Scratch 3.0.

Список литературы и используемые Интернет-ресурсы

- 1) Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0, 2008.
- 2) В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьников в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.
- 3) Шапошникова С.В. Введение в Scratch, 2011. Интернет-ресурсы:
 1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков
 2. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch 3. <http://scratch.ucoz.net/> Что такое Scratch?
 4. <http://scratch.mit.edu>

Методы работы

При реализации программы используются следующие методы:

объяснительно-иллюстративный метод, репродуктивный, частично-поисковый, метод проектов. Применение данных методов обучения в образовательном процессе способствует повышению интереса обучающихся к работе по данной программе, способствует расширению кругозора, формированию навыков самостоятельной работы.

На занятиях используются информационно-коммуникационные технологии, игровые технологии, технологии личностно-ориентированного обучения. В процессе обучения ребята выполняют разные по сложности практические задания, решают задачи, разрабатывают творческие проекты, работают с различными источниками знаний.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

Входная диагностика (сентябрь) – в форме собеседования, позволяет выявить уровень подготовленности ребят для занятия данным видом деятельности. Проводится на первом занятии данной программы.

Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся. Проводится в форме опроса, выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация – проводится в середине учебного года по изученным темам, для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа. Результаты промежуточной аттестации фиксируются в оценочном листе (Приложение № 1).

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года (май) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: защита творческого проекта «Моя игра на языке Scratch». Результаты итогового контроля фиксируются в оценочном листе и протоколе (Приложение № 2).

Список литературы для педагогов

1. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности обучающихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Изд-во ОмГУ, 2005. – 59 с.
2. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического

образования / Под ред. В. В. Рубцова. – Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2000. – 285 с.

3. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). – М.:

Интуит.ру, 2008. – 61 с.

4. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для

учителей и студентов педагогических вузов. – М.: Аркти, 2008. – 112 с

Список литературы для обучающихся

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.

2. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.

3. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. –

Издательство Питер, 2016. – 128 с.

Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт Scratch URL: <https://scratch.mit.edu/>

2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru – «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>

3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru – «Время вернуться домой». URL: http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch

**Промежуточная
аттестация обучающихся за
I полугодие**

Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Тестирование

Задание: выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Критерий оценки:

За каждый правильный ответ – 1 балл.

За неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов.

Максимальное количество баллов за тестирование – 5.

1. Место, где происходят главные события в Scratch, называется:

- А) список
- спрайтов
- Б) палитра
- блоков
- В) сцена

2. Блоки команд в Scratch отличаются:

- А) размером
- Б) цветом
- В) способом использования

3. Изображения, действующие в Scratch программе, называются:

- А) скрипт
- Б) спрайт
- В) аниматор

4. Слово СКРИПТ на русском языке означает:

- А) сценарий
- Б) программа
- В) анимация

5. Диапазон координаты X в Scratch:

- А) от -240 до 240
- Б) от -180 до 180
- В) от -384 до 384

Ключ к тесту:

- 1 В
- 2 Б
- 3 Б
- 4 А

Практическая работа

Создание анимации с использованием ранее изученного материала.

Критерии оценки:

Продолжительность анимации:

более 0,5 минут – 5 баллов;

менее 0,5 минут – 4 балла.

Количество использованных спрайтов:

2 спрайта – 5 баллов;

1 спрайт – 4 балла.

Дополнительные баллы:

Применение смены сцен в анимации – добавляется 1 балл.

Применение смены костюмов при движении спрайтов – добавляется 1 балл. Применение в анимации команд блока «Перо» – добавляется 1 балл.

Применение циклов при создании анимации – добавляется 1 балл

Применение условного оператора при создании анимации – добавляется 1 балл.

Максимальное количество баллов за практическое задание – 15 баллов.

Баллы, полученные за тестирование и выполнение практического задания, суммируются.

Максимальное количество баллов – 20.

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

-от 16 баллов и более – высокий уровень;

-от 10 до 15 баллов – средний уровень;

-до 9 баллов – низкий уровень.

Итоговый контроль

Форма проведения: защита творческого проекта «Моя игра на языке Scratch».

Критерии оценки:

Создание более 1 уровня игры – 5 баллов.

Использование более 7 спрайтов – 5

баллов. Музыкальное сопровождение – 5

баллов.

Использование более 3х видов графики (импорт, рисунок, библиотека Scratch) – 5

баллов. Культура

выступления – 0-5 баллов:

-культура речи (грамотность, четкость) – 1 балл;

-логичность изложения – 1 балл;

-владение материалом, использование терминологии – 2 балла;

-соблюдение регламента – 1 балл.

Ответы на дополнительные вопросы – 0-5 баллов.

Максимальное количество баллов – 30.

Критерии уровня обученности по сумме

баллов:высокий уровень – от 25 баллов и более;

средний уровень – от 15 до 24 баллов;

низкий уровень – до 14 баллов.

Муниципальное казённое учреждение
«Управление образования местной Администрации Урванского муниципального
района КБР»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №3 с.п. Псыгансу»
Урванского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
ОБУЧАЮЩИХСЯ НА 2025-2026 УЧЕБНЫЙ ГОД К
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ
ПРОГРАММЕ
“Программирование ”**

Адресат: 12-18 лет

Срок реализации: 1 год, 36 часа

Автор: Шереужев Аслан Заурович -
педагог дополнительного образования

с.п. Псыгансу, 2025

Характеристика объединения «Программирование»:

- Деятельность объединения «Программирование» имеет техническую направленность
- Количество обучающихся объединения «Программирование» составляет «13-15» человек.
- Обучающиеся имеют возрастную категорию от 12 до 18 лет.
- Формы работы – индивидуальные и групповые

Направления работы

Направление деятельности	Целевые ориентиры
Художественно - эстетическое	Формирование характера и нравственных качеств, а также развитие хорошего вкуса обучающегося.
Здоровьесберегающее	Содействие здоровому образу жизни.
Профориентационное	Содействие постепенному движению личности ребенка к осознанному и самостоятельному выбору дальнейшей профессии.
Интеллектуально – познавательное	Формирование потребности в приобретении новых знаний, интереса к творческой деятельности.

Цель, задачи и планируемый результат воспитательной работы

Цель воспитания: воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Задачи воспитания:

- развивать творческие способности учащихся, приобщать детей к компьютерным технологиям;
- способствовать накоплению знаний, умений, навыков, овладению методов самостоятельного добывания знаний по средствам пользования компьютерными сетями интернет;
- воспитание у обучающихся ответственности за своё здоровье, формирование обучающихся потребности в здоровом образе жизни.

Планируемый результат воспитания:

Обучающие:

у учащихся будут/ будет

– сформировано представление о современных компьютерных технологиях;

– освоено основные базовые алгоритмические конструкции;

- сформировано навыки алгоритмирования и программирования;
- разрабатывать, тестировать и проводить отладку несложных программ;
- сформированы навыки элементарного проектирования, конструирования объектов

различной сложности на основе среды программирования Scratch.

Развивающие:

у учащихся будут/ будет

- развито воображение, алгоритмическое и логическое мышление;
- развито творческих способности;
- развито стремление к достижению поставленной цели.

Воспитательные:

у учащихся будут/ будет

- воспитано культуры общения между учащимися;
- воспитано отзывчивость;
- воспитано трудолюбие;
- воспитано чувство уважения и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих.

Работа с коллективом обучающихся

Работа с коллективом обучающихся детского объединения нацелена на:

- обучение умениям и навыкам групповой деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе подготовки и участия в мероприятиях разного уровня;
- воспитание сознательного отношения к труду.

Работа с родителями обучающихся или их законными представителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

- организацию системы индивидуальной и коллективной работы с родителями;
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения;
- анкетирование, социальный опрос.