

Муниципальное общеобразовательное учреждение  
Новоалгашинская средняя школа  
муниципального образования "Цильнинский район"  
Ульяновской области

Рассмотрена на заседании  
педагогического совета  
Протокол №8  
от 25 мая 2024 г

УТВЕРЖДАЮ  
Директор Новоалгашинской средней  
школы  
Н.М. Утриванова  
Приказ №57/4 от 30.05.2024 г



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
«Юный программист»**

**Возраст обучающихся:** 13-17 лет  
**Срок реализации:** 1 год  
**Уровень программы:** стартовый

Разработчик программы:  
педагог дополнительного образования  
Лискова Лариса Петровна

с.Новые Алгаши, 2024г.

## Содержание

<b>1. Комплекс основных характеристик программы.....</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	5
1.3. Планируемые результаты освоения программы.....	6
1.4. Учебно-тематический план.....	7
1.5. Содержание учебно-тематического плана.....	9
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>12</b>
2.1. Календарный учебный график.....	12
2.2. Формы аттестации/контроля.....	13
2.3. Оценочные материалы.....	13
2.4. Методическое обеспечение программы.....	14
2.5. Условия реализации программы.....	15
2.6. Воспитательный компонент.....	16
<b>3. Список литературы.....</b>	<b>18</b>

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. Пояснительная записка

### **Нормативно-правовое обеспечение программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Юный программист" разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;

Локальные акты образовательной организации:

Устав образовательной организации Новоалгашинская средняя школа МО "Цильнинский район" Ульяновской области;

Положение о разработке, структуре и порядке утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в Новоалгашинской средней школе МО "Цильнинский район" Ульяновской области;

Положение о порядке проведения входного, текущего контроля, итогового контроля освоения обучающимися дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в Новоалгашинской средней школе МО "Цильнинский район" Ульяновской области;

### **Нормативные документы, регулирующие использование электронного обучения и дистанционных технологий:**

Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Положение о реализации дополнительных общеобразовательных программ с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в Новоалгашинской средней школе МО "Цильнинский район" Ульяновской области.

**Направленность (профиль):** техническая

### **Актуальность программы:**

Актуальность программы: развитие навыков программирования в настоящее время включено в перечень приоритетных направлений технологического развития в сфере информационных технологий, которые определены Правительством в рамках «Стратегии развития отрасли информационных технологий РФ». Важным условием успешной подготовки инженерно-технических кадров в рамках обозначенной стратегии развития является внедрение инженерно-технического образования в систему воспитания школьников и даже дошкольников. Развитие программирования в России сегодня идет в двух направлениях: в рамках общей и дополнительной системы образования. Программирование позволяет развить алгоритмические и креативные способности обучающихся, творческое самовыражение в проектной деятельности в области программирования, заложить основы успешного освоения профессии программиста в будущем. В настоящее время в образовании изучают различные языки программирования, одним из которых является Scratch. Scratch — визуальная событийно-ориентированная среда программирования, созданная для детей и подростков, позволяет детям программировать игры, мультфильмы.

### **Отличительные особенности программы:**

Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

### **Новизна программы:**

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 школьника, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием. А также новизна данной дополнительной образовательной программы заключается в том, что по форме организации образовательного процесса она является модульной

### **Адресат программы:**

Программа предназначена для обучения детей (подростков) в возрасте 13-17 лет.

В этом возрасте дети начинают всерьез задумываться о своей будущей профессии. Этот возраст называют подростковым. Это наиболее сложный, критический период. Главная особенность подросткового периода – резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития личности: стремление к общению со сверстниками и появление в поведении признаков, свидетельствующих о желании утвердить свою самостоятельность, независимость, личную автономию. Несмотря на это, этот возраст – самый благоприятный для творческого и профессионального развития. Он является наиболее интересным в

процессе становления и развития личности. Именно в этот период молодой человек входит в противоречивую, часто плохо понимаемую жизнь взрослых, он как бы стоит на ее пороге, и именно от того, какие на данном этапе он приобретет навыки и умения, какими будут его социальные знания, зависят его дальнейшие шаги.

**Уровень освоения программы:** стартовый

**Наполняемость группы:** 15 человек

**Объем программы:** 36 часов

**Срок освоения программы:** 1 год

**Режим занятий:** 1 раз в неделю по 1 академическому часу

**Форма реализации:** При реализации программы используются в основном индивидуальная форма организации образовательного процесса и работа по подгруппам. Занятия по программе проводятся в соответствии с учебными планами в одновозрастных группах обучающихся, являющихся основным составом объединения. Состав группы является постоянным.

**Форма обучения:** очная

**Особенности организации образовательного процесса:**

Обучение ведется с применением дистанционных образовательных технологий. При организации дистанционного обучения по программе используется платформа Сферум. Помещение должно соответствовать всем требованиям СанПиН и противопожарной безопасности.

## 1.2. Цель и задачи программы

**Цель программы:** Цель программы: повышение мотивации к изучению программирования через создание творческих проектов в среде Scratch.

**Задачи программы:**

**Образовательные:**

Образовательные:• сформировать у обучающихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма;• способствовать формированию у обучающихся информационной и функциональной компетентности, развитие алгоритмического мышленияизучить основные базовые алгоритмические конструкции;• познакомить с понятием переменной и команды присваивания;• сформировать навыки разработки программ;• изучить основные этапы решения задачи;• сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;• познакомить с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки;• сформировать представление о профессии «программист»;• сформировать навыки работы в сети для обмена материалами работы;• способствовать развитию критического, системного, алгоритмического мышления.

**Развивающие:**

Развивающие:• способствовать развитию критического, системного,

алгоритмического и творческого мышления;• развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;• развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

***Воспитательные:***

Воспитательные:• способствовать воспитанию положительное отношение к информатике и ИКТ;• способствовать воспитанию самостоятельности и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;• формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

### 1.3. Планируемые результаты освоения программы

**Предметные образовательные результаты:**

Предметные результаты: -практические и теоретические знания в среде программирования Scratch; -основные навыки создания проектов; - научатся работать в среде Scratch; - применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ; - работать индивидуально над решением нестандартных задач по созданию творческих работ в среде Scratch.; - самостоятельно разрабатывать проекты.

**Метапредметные результаты:**

Метапредметные результаты:- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;- умение оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;- владение основами самоконтроля, принятия решений;- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;- ИКТ-компетенция;- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

**Личностные результаты:**

Личностные результаты:- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;- формирование коммуникативной компетенции в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;-

формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

#### 1.4. Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, тема	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Установка программы. Интерфейс программы	2	1	1	Промежуточная аттестация
2	Алгоритм в стиле Scratch.	1	0	1	Промежуточная аттестация
3	Управление несколькими объектами.	2	1	1	Промежуточная аттестация
4	Последовательное и одновременное выполнение команд	2	1	1	Промежуточная аттестация
5	Вставка музыки в проект	2	1	1	Промежуточная аттестация
6	Интерактивность, условия и переменные	2	1	1	Промежуточная аттестация
7	Случайные числа	2	1	1	Промежуточная аттестация
8	Рисование в Scratch	2	1	1	Промежуточная аттестация
9	Диалог с программой	2	1	1	Промежуточная аттестация
10	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	2	1	1	Промежуточная аттестация
11	Смена фона	2	1	1	Промежуточная аттестация
12	Использование итоговых проектов	2	1	1	Промежуточная аттестация
13	Циклы	2	1	1	Промежуточная

					аттестация
14	Условный блок	2	1	1	Промежуточная аттестация
15	Творческий проект «Мультфильм «Акула и	2	1	1	Промежуточная аттестация
16	Понятие координат ХиУ	2	1	1	Промежуточная аттестация
17	Творческий проект «Игра Лабиринт»	2	1	1	Промежуточная аттестация
18	Создание собственной игры	2	0	2	Промежуточная аттестация
19	Создание собственного мультфильма	1	0	1	Промежуточная аттестация
	Итого	36	16	20	

## 1.5. Содержание учебно-тематического плана

**Тема 1. Вводное занятие. Установка программы. Интерфейс программы**  
Теория. Знакомство с возможностям программы Scratch.

Практика. Установка программы на компьютеры, знакомство с интерфейсом программы, создание простейшей программы в среде Scratch.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения.

**Тема 2. Алгоритм в стиле Scratch**

Практика. Создание и запись алгоритма в Scratch.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса.

**Тема 3. Управление несколькими объектами**

Теория. Координаты. Система координат. Сцена. Новые объекты. Слои.

Практика. Создание и изменение координат объекта, добавление объектов в проект, перемещение объектов в различные слои.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения.

**Тема 4. Последовательное и одновременное выполнение команд**

Теория. Одновременное выполнение скриптов (программ). Последовательное выполнение скриптов (программ). Программное изменение размеров объектов.

Практика. Создание программы с последовательными и параллельными действиями объектов; изменение программно-графических эффектов объекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса.

**Тема 5. Вставка музыки в проект**

Теория. Знакомство с музыкальными возможностями Scratch.

Практика. Синхронизация многозвучья. Добавление музыки в готовой проект.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, опросы, выставка работ.

**Тема 6. Интерактивность, условия и переменные**

Теория. Интерактивность. Переменные и условный оператор.

Практика. Организация взаимодействия объектов, принадлежащих разным «средам обитания», по определенному условию.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, опросы.

**Тема 7. Случайные числа**

Теория. Случайное число. Сценарий со случайными числами.

Практика. Создание сценария со случайными числами.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, опросы

### **Тема 8. Рисование в Scratch**

Теория. Рисование с помощью пера. Рисование геометрических фигур. Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры. Управляемая печать.

Практика. Рисование в Scratch с помощью пера, мыши, клавиатуры, создание печатную копию объекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, опросы

### **Тема 9. Диалог с программой**

Теория. Обмен сообщениями между пользователем и программой. Знакомство с группой строковых блоков в разделах операторы и сенсоры.

Практика. Использование строки при создании диалоговых проектов.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

### **Тема 10. Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов**

Теория. Работа с готовыми костюмами объектов. Знакомство с графическим редактором для создания объектов и костюмов.

Практика. Создание собственных спрайтов с набором костюмов и их анимация.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

### **Тема 11. Смена фона**

Теория. Сценарий смены сцен.

Практика. Изменение фона сцены при перемещении объекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

### **Тема 12. Использование итоговых проектов**

Теория. Импорт, экспорт, ремикс проектов.

Практика. Импортирование, экспортирование, ремиксирование проектов Scratch.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

### **Тема 13. Циклы**

Теория. Циклы в Scratch.

Практика. Создание проекта с циклами.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

#### **Тема 14. Условный блок**

Теория. Условный блок в Scratch.

Практика. Создание проекта с условным блоком.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

#### **Тема 15. Творческий проект «Мультфильм «Акула и рыбка»»**

Теория. Разработка сценария мультфильма на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ, проведение конкурса.

#### **Тема 16. Понятие координат X и Y**

Теория. Понятие координат X и Y.

Практика. Создание графических объектов по координатам.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса.

#### **Тема 17. Творческий проект «Игра «Лабиринт»**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

#### **Тема 18. Создание собственной игры**

Теория. Создание собственной игры.

Практика. Разработка сценария собственной игры на основе изученного материала. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

#### **Тема 19. Создание собственного мультфильма**

Теория. Создание собственной игры.

Практика. Разработка сценария собственного мультфильма на основе изученного материала. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

Оборудование: персональный компьютер, мультимедийный проектор, программное обеспечение Scratch, раздаточные материалы.

Форма контроля: педагогические наблюдения, проведение конкурса, выставка работ.

## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### 2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	02.09.2024	31.05.2025	36	36	1 раз в неделю по 1 академическому часу

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Месяц	Примечание
1	Вводное занятие .Установка программы.	1	Комбинированное	Промежуточная аттестация	сентябрь	
2	Интерфейс программы	1	Комбинированное	Промежуточная аттестация	сентябрь	
3	Алгоритм в стиле Scratch	1	Комбинированное	Промежуточная аттестация	сентябрь	
4	Управление несколькими объектами	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	сентябрь - октябрь	
5	Последовательное и одновременное выполнение команд	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	октябрь	
6	Вставка музыки в проект	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	октябрь - ноябрь	
7	Интерактивность, условия и переменные	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	ноябрь	
8	Случайные числа	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	ноябрь - декабрь	
9	Рисование в Scratch	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	декабрь	
10	Диалог с программой	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	декабрь - январь	
11	Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов.	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	январь	

12	Смена фона	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	январь - февраль	
13	Использование итоговых проектов	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	февраль	
14	Циклы	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	февраль - март	
15	Условный блок	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	март	
16	Творческий проект мультфильм «Акула и рыбка»	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	март-апрель	
17	Понятие координат X и Y	2	Комбинированное	Промежуточная аттестация	апрель	
18	Создание собственной игры	2	Комбинированное	Итоговая аттестация	апрель - май	
19	Создание собственного мультфильма	2	Комбинированное	Итоговая аттестация	май	

## 2.2. Формы аттестации/контроля

**Формы аттестации/контроля для выявления предметных и метапредметных результатов:**

творческая работа, творческий проект,

**Формы аттестации/контроля формы для выявления личностных качеств:**

наблюдение, опросы, выставка работ, проведение конкурса.

**Особенности организации аттестации/контроля:**

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: наблюдение, выполнение отдельных творческих заданий, участие в конкурсах, викторинах. По завершению учебного плана оценивание знаний проводится посредством выполнения творческого проекта (Приложение 3) Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

## 2.3. Оценочные материалы

Проверка достигаемых образовательных результатов производится в следующих формах:

- 1) текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка учащимися выполняемых заданий;
- 2) оценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- 3) публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных и групповых);
- 4) текущая диагностика и оценка педагогом деятельности учащихся;

5) итоговая оценка деятельности по образовательной программе в форме защиты портфолио в рамках итоговой конференции;

6) итоговая оценка индивидуальной деятельности учащегося педагогом, выполняемая в форме образовательной характеристики;

7) независимая экспертная оценка творческих работ (работы) обучающегося в рамках конкурсов, олимпиад, конференций различного ранга.

## **2.4. Методическое обеспечение программы**

### **Методические материалы:**

Методы:

- по источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические;  
 - по способу организации познавательной деятельности: - развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично -поисковый, исследовательский, программированный); - дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания).

1. Метод проектов;
2. Проблемный;
3. Частично-поисковый;
4. Исследовательский

### **Методики и технологии:**

Методики и технологии:

-объяснительно-иллюстративный (рассказ, беседа, объяснение,наблюдение,демонстрация,иллюстраций, слайдов, программ);  
 -репродуктивный (выполнение действий на занятиях на уровне подражания,тренировочные упражнения по образцам, выполнение практических заданий.);  
 -наблюдение за работой кружковцев, их взаимоотношениями, общением, речью.

### **Краткое описание работы с методическими материалами:**

Процесс обучения построен на принципах: “от простого к сложному” (усложнение идёт “расширяющейся спиралью”), учёта возрастных особенностей обучающихся, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (рассказ, художественное слово, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно при усложнении заданий, подключаются методы продуктивного обучения, такие как, метод проблемного изложения, частично-поисковый метод. Необходимо принимать во внимание и индивидуальный темп работы, и эмоциональный настрой, и психологические особенности каждого обучающегося группы. В ходе реализации программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом. Необходимая

теоретическая информация предлагается в форме бесед, устных обзоров.

## 2.5. Условия реализации программы

Для эффективной реализации настоящей программы необходимы определённые условия:

наличие помещения для учебных занятий, рассчитанного на 15 человек и отвечающего правилам СанПин;

наличие ученических столов и стульев, соответствующих возрастным особенностям обучающихся;

шкафы стеллажи для оборудования, а также разрабатываемых и готовых прототипов проекта;

наличие необходимого оборудования согласно списку;

наличие учебно-методической базы: качественные иллюстрированные определители животных и растений, научная и справочная литература, наглядный материал, раздаточный материал, методическая литература.

### Материально-техническое обеспечение программы:

Наименование	Количество	Область применения
Ноутбуки	10 шт.	Используется для проведения практических работ
Компьютерная мышь	10 шт.	Используется для проведения практических работ
Программное обеспечение Scratch	10 шт.	Используется для проведения практических работ

### Информационное обеспечение программы:

Наименование	Ссылка	Область применения
Творческая мастерская Scratch.	<a href="http://www.nachalka.com/book/export/html/1398">http://www.nachalka.com/book/export/html/1398</a>	Используется для поиска необходимой информации по темам занятий
Школа Scratch.	<a href="http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf">http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf</a>	Используется для поиска необходимой информации по темам занятий

### **Кадровое обеспечение программы:**

Для реализации программы требуется педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

## **2.6. Воспитательный компонент**

### **Цель воспитательной работы**

Создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

### **Задачи воспитательной работы**

Способствовать воспитанию положительное отношение к информатике и ИКТ;

способствовать воспитанию самостоятельности и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе; формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

### **Приоритетные направления воспитательной деятельности**

Воспитание положительного отношения к труду и творчеству, здоровьесберегающее воспитание, профориентационное воспитание.

### **Формы воспитательной работы**

беседа, викторина.

### **Методы воспитательной работы**

рассказ, беседа, упражнение, наблюдение, анкетирование, анализ результатов деятельности.

### **Планируемые результаты воспитательной работы**

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- получение опыта социально-значимой деятельности на уровне класса, школы

### **- Календарный план воспитательной работы**

<b>№ п/п</b>	<b>Название мероприятия</b>	<b>Задачи</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Сроки проведения</b>
1.	«Самые	Развивать интереса к	Беседа	Ноябрь

	востребованные профессии современности»	IT	современным IT профессиям .		20.11-24.11.2024
2.	Конкурс проектов «Урок цифры»		Формирование 4К – компетенций (критического мышления, креативного мышления, коммуникации, кооперации)	Проект	02.12.2025 – 06.12.2025
3.	Знакомство факультетом математики, информационных и авиационных технологий УЛГУ	с и	Сформировать интерес к различным техническим специальностям	Экскурсии	Март 2025
4.	Встречи с людьми разных профессий и др.		Развивать гражданскую и патриотическую сознательность, уважение к военной профессии и людям, которые защищают Родину	Круглый стол с участниками военных действий	Апрель 2025

### 3. Список литературы

для педагога:

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, 2024г
2. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов /Ю.А.Винницкий,- БХВ,2018г
- 3..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, Иванов и Фербер, 2018

4. Scratch-3.0: творческие проекты на вырост: рабочая тетрадь для 7 – 8 классов./ Ю.В. Пашковская ;под редакцией В.В.Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний. 2023-187с.
5. Учебно-методическое пособие «Программирование на Scratch 3.0 для детей.
6. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.
7. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
8. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
9. [http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomstvo\\_so\\_sredoj\\_programmirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html)

**для обучающихся:**

- 1 Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019 г
- 2 <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
- 3 <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

**для родителей (законных представителей):**

- 1 Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В.Шайдурова / М.: Сфера, 2019г.
- 2 Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова — Челябинск, 2019 — 72 с.: ил. <http://www.robogeeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
- 3 <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
- 4 <http://www.wedobots.com/> - Портал WeDo Bots

**СОГЛАСИЕ**  
на обработку персональных данных

Я, Лискова Вариса Петровна  
(фамилия, имя, отчество)  
зарегистрированный(ая) по адресу: Ульяновская область, Ульяновский район, ул. Набережная д. 20  
паспорт 43 0765 выдан УМВД Работного района г. Ульяновск  
28.11.2005г.

в соответствии с п. 4 ст. 9 Федерального закона от 27.07.2006 №152-ФЗ «О персональных данных» (далее – Федеральный закон) даю согласие структурному подразделению «Региональный модельный центр дополнительного образования Ульяновской области» ОГБНОО «Дворец творчества детей и молодежи» на обработку моих персональных данных, а также на размещение информации об авторе и дополнительной обучающейся программе в Единой информационной системе, содержащих сведения о возможностях дополнительного образования на территории Ульяновской области, использования дополнительной обучающейся программы в дальнейшей трансляции, а именно:

- фамилия, имя, отчество;
- место проживания (регистрации);
- сведения о месте работы;
- сведения об образовании и квалификации;

в целях моего участия в проведении независимой оценки качества дополнительных обучающих программ (общественной экспертизы).

Я уведомлен и понимаю, что под обработкой персональных данных подразумевается совершение над ними следующих действий: сбор, обработка, систематизация, накопление, хранение, уточнение, подтверждение, использование, распространение, уничтожение по истечению срока действия Соглашения, предусмотренных п. 3 ч. 1 ст. 3 Федерального закона.

Настоящее согласие не устанавливает предельных сроков обработки данных. Соглашение действует с момента подписания и до его отзыва в письменной форме. Отзыв согласия на обработку персональных данных мне известен.

«22» июня 2014 г.

Лисков  
подпись

Лискова Вариса Петровна  
ФИО полностью



