

ТАМБОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ШКОЛА № 3 — ЦЕНТР ПРОФНАВИГАЦИИ И РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 27.08.2025

УТВЕРЖДАЮ
Директор (ТОГАОУ «Школа №3 –
Центр профнавигации и развития
карьеры»)
В.Б. Яковлева
Приказ № 596 от 28.08.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Scratch джуниор»**

Возраст обучающихся: *7-10 лет*

Срок реализации: *4,5 месяца*

Уровень программы: *ознакомительный*

Разработчик программы:
*Педагог Дополнительного Образования
Шеришорина Элина Анатольевна*

г. Тамбов, 2025

Информационная карта программы

1. Учреждение	Тамбовское областное государственное автономное общеобразовательное учреждение «Школа №3 - Центр профнавигации и развития карьеры»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Scratch джуниор»
3. Сведения об авторах	
3.1. Ф.И.О., должность автора	Шеришорина Элина Анатольевна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе:	
4.1. Дата разработки	2025 год
4.2. Нормативная база:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 01.04.2024); ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 сентября 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023) ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; ✓ Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации». Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; ✓ Устав ТОГАОУ «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры»; ✓ Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность ТОГАОУ «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры».
4.3. Область применения	дополнительное образование
4.4. Направленность	техническая
4.5. Вид программы	общеразвивающая
4.6. Образовательная область	познавательное развитие
4.7. Уровень освоения	ознакомительный
4.8. Возраст учащихся	7-10 лет
4.9. Продолжительность обучения	4,5 месяца

1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch джуниор» (далее – Программа) реализуется в формате сетевого взаимодействия в соответствии с договором о сетевой форме реализации образовательной программы. Направленность программы – техническая. Уровень освоения программы – ознакомительный. Реализация Программы направлена на формирование у подрастающего поколения новых компетенций в области технического творчества и развития логического и алгоритмического мышления.

Новизна программы заключается в технической направленности обучения, которое базируется на новых информационных технологиях, что способствует развитию информационной культуры и взаимодействию с миром технического творчества. Авторское воплощение замысла в несложные программы управляющие виртуальным исполнителем, особенно важно для младших школьников, у которых наиболее выражена исследовательская (творческая) деятельность. Эволюция программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников.

На каждом занятии обучающиеся работают над построением алгоритмов и решением технических и творческих задач.

Scratch – это не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с Программой интересной, увлекательной и наглядной. Практически на каждом занятии обучающиеся работают над разработкой небольших проектов, в создание которых включены технические и творческие задания.

Учебная деятельность учащихся в области технического творчества начинается с ознакомления и овладения начальными знаниями работы с компьютером. Компьютерные понятия вводятся и закрепляются во время выполнения практических работ обучающимися.

Актуальность и практическая значимость Программы

Актуальность дополнительной общеразвивающей программы «Scratch джуниор» обусловлена тем, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает современным требованиям объектноориентированного программирования, позволяет сформировать навыки программирования.

Техническое детское творчество является одним из важных способов формирования профессиональной ориентации детей, способствует развитию устойчивого интереса к технике и науке, а также стимулирует рационализаторские и изобретательские способности. Отличительной особенностью данной программы является ее функциональность.

Очень важно с детства прививать культуру работы с вычислительной техникой, формировать алгоритмическое мышление у школьников, развивать

основы алгоритмического мышления. Под способностью алгоритмически мыслить понимается умение решать задачи различного происхождения, требующие составления определенного плана действий для достижения желаемого результата. Также стоит отметить, что основы алгоритмизации, изучаемые в процессе реализации Программы, в дальнейшем выступают базой для обучения программированию и будут способствовать успешному освоению информатики в общеобразовательной организации.

Среда Scratch, появившаяся относительно недавно, позволяет обучающимся младшего школьного возраста создавать движущиеся объекты, игры, открытки, мультфильмы, анимации.

Педагогическая целесообразность Педагогическая целесообразность Программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Программа поможет обучающимся в полной мере раскрыть свои творческие таланты. С помощью технологии Scratch легко создавать мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты, сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии. Окунувшись в мир мультимедиа и программирования, учащийся кроме предметных знаний приобретает качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры.

Отличительной особенностью Программы является то, что по мере ее реализации, у учащихся появляется уникальная возможность совместить в образовательном процессе три разные дисциплины: техническую, математическую и художественную, с учетом интереса детей к компьютерному творчеству и заинтересованности родителей в изучении детьми компьютерных программ.

Адресат программы: Программа предназначена для детей в возрасте от 7 до 10 лет.

Возрастные особенности обучающихся

В 7-10 лет у ребенка начинается новая деятельность – учебная. Ребенок не просто овладевает определенным кругом знаний, он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память. В этом возрасте детей привлекает, прежде всего, творческая деятельность, которая в сочетании с компьютерными технологиями позволит ребенку развить способности в художественном творчестве, математике, информатике.

Дети младшего школьного возраста только начинают изучать компьютерные программы, их привлекает яркость, красочность и возможность научиться программировать на компьютере. Первоначально, дети учатся составлять простые алгоритмы из команд, тем самым программируют движения робота в программе, а затем учатся создавать свои

рисунки, затем покадровую анимацию, мультфильм, затем игру. Обучение для них проходит в увлекательной, творческой, игровой форме. Учащиеся овладевают элементарными знаниями, что способствует их всестороннему развитию.

Условия набора обучающихся: для обучения принимаются все желающие, независимо от уровня первоначальных знаний.

Количество: норма наполнения групп – до 12 человек.

Состав группы: постоянный.

Объем и срок освоения программы: Программа реализуется в течение 4,5 месяцев (18 учебных недель) 36 академических часа.

Форма обучения: очная, с использованием дистанционных образовательных технологий.

Режим, периодичность и продолжительность занятий: Продолжительность одного академического часа – 30 минут. Перерыв между учебными занятиями 10 минут. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся один раз в неделю по 2 часа.

Особенности организации образовательного процесса: учащиеся сформированы в группы одного возраста, состав группы постоянный.

Формы реализации: в Программу заложена традиционная модель реализации, представляющая собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года.

Организационные формы обучения: по количеству учащихся, участвующих в занятии, предусмотрена фронтальная работа сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами. Преобладающими формами организации деятельности являются групповая и индивидуальная формы работы.

Формы занятий: реализация Программы предусматривает использование разных форм и методов организации занятий. Выбор организационных форм и методов обучения осуществляется с учетом возрастных и психофизических особенностей детей и особенностей направления образовательной деятельности.

В Программе используются лекции, практические задания, конкурсы, творческие отчеты (защита творческого проекта) и др.

1.2 Цель и задачи Программы

Цель Программы: развитие у учащихся алгоритмического мышления, творческих способностей, аналитических и логических компетенций.

Образовательные задачи:

- формирование навыков работы с персональным компьютером;
- формирование навыков использования компьютера как средства для творческого самовыражения;
- овладение навыками составления алгоритмов;
- овладение понятиями «команда», «исполнитель», «цикл»,

«управление», «событие»;

- изучение функциональности работы основных алгоритмических конструкций;
- знакомство с понятием проекта и алгоритмом его разработки.

Развивающие задачи:

- развитие критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развитие внимания, памяти, наблюдательности и познавательного интереса;
- развитие умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развитие навыков планирования проекта.

Воспитательные задачи:

- формирование положительного отношения к информатике;
- формирование представления о профессии «программист»;
- развитие самостоятельности и формирование умения работать в паре, малой группе, коллективе;
- формирование умения демонстрировать результаты своей работы;
- воспитание культуры поведения в сети Интернет и безопасности использования компьютерных сервисов и ресурсов.

1.3 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Стартовая диагностика
1.	Раздел 1. «Знакомство с компьютером»	2	1	1	
1.1	История компьютера. Устройства ввода и вывода информации	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.	Раздел 2. «Знакомство с блочной средой программирования Scratch»	24	9	15	
2.1	Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	2	1	1	Беседа, практическое задание
2.2	Первый проект	2	1	1	Опрос

	«Автомобиль с 5 скоростями».				Практическое задание
2.3	Знакомство с эффектами. Отрицательные числа. Проект «Волшебный Единорог».	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.4	Знакомство с пером. Рисуем красиво.	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.5	Циклы. Вращение. Автоматическая печать	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.6	Условный блок. Игра «Погоня».	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.7	Что такое координаты X и Y	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.8	Мультфильм «Пико и Привидение»	2		2	Практическое задание
2.9	Игра «Лабиринт»	2		2	Практическое задание
2.10	Игра «Мышка-норушка»	2		2	Практическое задание
2.11	Переменные. Кот-математик.	2	1	1	Опрос Практическое задание
2.12	Викторина	2	1	1	Опрос Практическое задание
3.	Раздел 3. «Разработка творческого проекта»	6	1	5	
3.1	Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта	2	1	1	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение
3.2	Создание героев	2		2	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение
3.3	Программирование героев	2		2	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение
	Итоговое занятие	2		2	Презентация и защита творческих проектов
	Итого:	36	12	24	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Цели и задачи обучения по Программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами Программы. Характеристика необходимого программного обеспечения, используемые сервисы и ресурсы. Техника безопасности при работе с компьютером. Основы безопасности использования компьютерных программ.

Практика. Стартовая диагностика. Собеседование, в ходе которого выявляются интересы и склонности обучающихся, их уровень владения компьютером.

Раздел 1. «Знакомство с компьютером» (2 часа)

Тема 1.1 «История компьютера. Устройства ввода и вывода информации».

Теория. История создания первого компьютера. Знакомство с устройствами ввода и вывода информации.

Практика. Включение/выключение компьютера/ноутбука. Отработка навыков управления компьютерной мышкой, отработка навыков перетаскивания команд.

Раздел 2. «Знакомство с блочной средой программирования Scratch» (24 часа)

Тема 2.1 «Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты)».

Теория. Знакомство с интерфейсом среды программирования Scratch. Знакомство с основными командами. «Понятие «Объект». Спрайт и его команды».

Практика. Создание нового проекта в среде. Сохранение проекта в среде программирования. Кнопки запуска и остановки проекта, переход в полноэкранный режим.

Тема 2.2 «Первый проект «Автомобиль с 5 скоростями».

Теория. Изучение команд раздела «Движение».

Практика. Создание проекта. Навыки работы с командами. Усложнение первого проекта.

Тема 2.3 «Знакомство с эффектами. Отрицательные числа.»

Теория. Знакомство с блоками «Внешний вид». Понятие «отрицательные числа».

Практика. Простая анимация. Проект «Волшебный единорог».

Тема 2.4 «Знакомство с пером. Рисуем красиво».

Теория. Знакомство с новым расширением. Понятия векторной и растровой графики.

Практика. Использование новых операторов. Рисуем геометрическими фигурами.

Тема 2.5 «Циклы. Вращение. Автоматическая печать».

Теория. Знакомство с циклами. Понятия окружности и градуса.

Практика. Создание скриптов с эффектом цвета и прозрачности. Вращение спрайта. Использование бесконечного цикла. Блок «Печать».

Тема 2.6 «Условный блок. Игра «Погоня».

Теория. Знакомство с условным блоком.

Практика. Создание первой простой игры. Смена костюмов. Управление игрой клавишами.

Тема 2.7 «Что такое координаты X и Y».

Теория. Координатная плоскость. Перемещение по горизонтали и по вертикали.

Практика. Рисование по координатам. Блоки перемещения по координатной плоскости.

Тема 2.8 «Мультфильм «Пико и Привидение»

Практика. Делаем мультфильм. Используем новые фоны и спрайты. Закрепляем навыки использования блоков «движения», «управление».

Тема 2.9 «Игра «Лабиринт».

Практика. Рисуем лабиринт. Программируем спрайты.

Тема 2.10 «Игра «Мышка-норушка».

Практика. Создаем спрайты и фон. Программируем поведение спрайтов.

Тема 2.11 «Переменные. Кот-математик».

Теория. Понятие переменных в Scratch. Виды переменных.

Практика. Программируем игру «Кот-математик». Проект «Отгадай число».

Тема 2.12 «Викторина».

Теория. Работа с текстом. Закрепляем навыки работы с блоками «операторы».

Практика. Создание простой викторины с тремя переменными.

Раздел 3. «Разработка творческого проекта» (6 часов)

Тема 3.1 «Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта»

Теория. Алгоритм создания проекта. Выбор индивидуального проекта. Алгоритм создания. Организация презентации проекта.

Практика. Проверка практических знаний, умений и навыков обучающихся, полученных в результате освоения программы.

Тема 3.2 «Создание индивидуального творческого проекта»

Практика. Создание нового проекта. Добавление спрайтов, сцен, фонов в проект.

Тема 3.3 «Программирование героев»

Практика. Написание алгоритмов для исполнителей, используя изученные команды. Проверка правильности работы проекта. Сохранение творческого проекта.

Итоговое занятие. Защита творческого проекта (2 часа)

Практика. Подготовка защиты проекта. Презентация и защита творческого проекта.

1.4 Планируемые результаты

В процессе изучения Программы у учащихся должны быть сформированы

предметные результаты:

- умение строить различные виды алгоритмов для решения поставленных задач;
- умение использовать инструменты среды Scratch для решения поставленных задач;
- навыки работы со структурой алгоритма;
- навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- навыки разработки интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов.
- навыки работы с персональным компьютером;
- навыки использования компьютера как средства для творческого самовыражения;

метапредметные результаты:

- способность ставить и формулировать для себя цели действий, прогнозировать результаты, анализировать их (причём как положительные, так и отрицательные), делать выводы в процессе работы и по её окончании, корректировать намеченный план, ставить новые цели;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- соблюдение последовательности действий при выполнении практических работ;
- осуществление поиска и использования информации, необходимой для выполнения творческих работ;
- оценивание своей творческой работы и работы товарищей на основе заданных критериев;
- выполнение практической работы различными способами;

- умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- навыков планирования и создания проекта;
- **личностные результаты:**
- развитое алгоритмическое и логическое мышление;
- уважительное отношение к интеллектуальному труду;
- мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- положительное отношение к информатике;
- представление о профессии «программист»;
- умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- умение демонстрировать результаты своей работы;
- культура поведения в сети Интернет и навыки безопасности использования компьютерных сервисов и ресурсов.

2 Комплекс организационно-педагогических условий реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей Программы

2.1. Календарный учебный график

Учебный период по Программе начинается с 8 сентября по 23 января в первом полугодие и с 26 января по 31 мая – во втором. Число учебных недель – 18, число учебных дней – 18, количество учебных часов – 36 (Приложение).

Этапы образовательного процесса	Сроки проведения
Промежуточная аттестация	Январь, май 2026

2.2 Условия реализации Программы

Материально-техническое и информационное обеспечение

Для успешной реализации содержания Программы необходимо следующее программное и техническое обеспечение:

1. Ноутбук Chuwi CoreBook XPro (FHD/IPS) i3 1215U/16384/SSD 512/UMA/Win11/Silver – 12 штук
2. Интерактивная панель [LMP6501ELRU] «Lumien 65» 3840 x 2160 @ 60 Hz, инфракрасный тачскрин 20 касаний, яркость 450cd/m², контрастность 1200:1, матовое покрытие, память 3GB DDR4 + 32GB, Android 8.0, колонки 2x15 Вт, пульт ДУ, 2 стилуса – 1 штука
3. Стол – 12 штук
4. Стул – 12 штук

Методическое обеспечение

Программа обеспечена методическими видами продукции:

разработки бесед, игр и д.р.;

рекомендациями по проведению практических работ;

дидактическим и лекционным материалом.

Дидактические материалы:

видеопрезентации по выполнению практических заданий «Пико и Приведение», «Мышка-норушка»;

набор тест-опросов по итогам изученного материала.

Кадровое обеспечение Программы

Педагог дополнительного образования, организующий образовательный процесс по данной Программе, должен иметь высшее техническое образование или пройти подготовку на курсах повышения квалификации по применению информационно-коммуникационных технологий, владеть основой работы в графических редакторах. Важным условием, необходимым для реализации Программы, является умение педагога осуществлять личностно-деятельностный подход к организации обучения, проектировать индивидуальную образовательную траекторию обучающегося, разрабатывать и эффективно применять инновационные образовательные технологии.

2.3 Форма аттестации

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование компьютерных задач, выполнение практических работ и творческих заданий.

В программе предусмотрено проведение входной, текущей и итоговой диагностики.

Входная диагностика проводится с целью выявления начального уровня образовательных возможностей, обучающихся и сформированности компетенций по направлению данной программы при зачислении в учебную группу либо при дополнительном наборе обучающихся. Диагностика проводится в форме собеседования. Цель собеседования - поближе познакомиться, получить информацию о каждом из ребят, определить уровень подготовки обучающихся в начале обучения. Основными целями диагностики являются оценка совокупности познавательных качеств ребенка, творческих способностей и умений.

Текущая диагностика осуществляется на занятиях в течение всего учебного года с целью оценки уровня и качества освоения тем/разделов Программы. Форма текущего контроля – практическая работа, конкурс, анализ работы, упражнения на закрепление теоретических знаний, проекты, презентации.

Итоговая диагностика. Основной формой подведения итогов является подготовка и защита творческого проекта.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:
аналитическая справка / материал по итогам овладения учащимися навыков работы в среде Scratch;

онлайн - выставка творческих работ;

отзывы детей и родителей и т. п.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

аналитический материал / справка по итогам реализации программы;

видеоролики – выставки с работами обучающихся;

демонстрация мини-проектов, мультфильмов, игр, созданных обучающимися в течение обучения;

защита творческого проекта.

Критериями выполнения Программы служат:

Усвоение теоретического материала, системность теоретических знаний, грамотное использование компьютерных терминов, а также навыки обучающихся, позволяющие им комплексно использовать информационные технологии для получения необходимой информации и создания собственных проектов.

2.4 Оценочные материалы

Диагностика развития теоретических знаний и практических навыков конструирования и программирования осуществляется с помощью диагностических контрольных заданий по следующим критериям:

№ п/п	Оцениваемые параметры	Критерии	Методы диагностики
Теоретическая подготовка обучающихся			
1.	Теоретические знания по основным разделам учебного плана Программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	Решение задач повышенной сложности
2.	Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Выполнение практических заданий
Практическая работа обучающихся			
3.	Практические умения и навыки, знания по основным разделам учебного плана Программы	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Контрольное задание по созданию графических изображений и видеопрокта

4.	Владение специальным программным обеспечением	Отсутствие затруднений при работе с программным обеспечением, правильное использование программного обеспечения	Самостоятельное свободное владение программным обеспечением для создания графических изображений и видеопрокта
5.	Творческие навыки	Способность к усовершенствованию, инициатива, самостоятельность познания	Индивидуальные задания

2.5 Методическое обеспечение Программы

№ п/п	Название раздела, темы	Материально-техническое оснащение, дидактико-методический материал	Формы, методы, приемы обучения	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для обучающихся	Лекция. Словесный, наглядный, практический методы	Стартовая диагностика
2.	Раздел 1. Знакомство с компьютером	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для обучающихся	Лекция. Словесный, наглядный, практический методы	Беседа Практическое задание
3.	Раздел 2. Знакомство с блочной средой программирования Scratch	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для обучающихся	Комбинированное занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно-иллюстрационный, практический методы	Тест - Опрос Практическое задание Самостоятельное задание
4.	Раздел 3. Разработка творческого проекта	Ноутбук, программа просмотра презентаций, ПК для обучающихся	Комбинированное занятие, практическая работа за ПК Словесный, наглядный, объяснительно-	Практическое задание Подготовка творческих проектов

			иллюстрационный, практический методы	
5.	Итоговое занятие	Видео презентация. Ноутбук.	итоговое занятие	Защита творческих проектов

Основные приоритеты методики преподавания по данной Программе: объяснительно-иллюстрационный метод (предлагается образец, который обучающиеся рассматривают, анализируют и работают над его изготовлением);

личностно-деятельностный подход предполагает, что в центре обучения находится сам учащийся, его мотивы, цели, ученик как личность.

Основные технологии, формы и методы обучения

Образовательный процесс строится по двум основным видам деятельности:

обучение детей теоретическим знаниям (лекционный материал для занятий), используется демонстрационный материал (демонстрация презентация и возможностей программы), вербальная информация, излагаемая педагогом на основе современных педагогических технологий;

самостоятельная и творческая работа учащихся (самостоятельная работа проводится на каждом занятии для закрепления практических навыков работы; творческая работа проводится на каждом практическом занятии и по окончании учебного года для проверки знаний и умений, полученных в результате освоения Программы (работа над индивидуальным творческим проектом)).

В Программе реализуются теоретические и практические блоки, что позволяет наиболее полно охватить и реализовать потребности учащихся, сформировать практические навыки в области детского программирования. В ходе выполнения самостоятельных работ, обучающиеся приобретают навыки работы с различными ресурсами, используемыми для создания собственных проектов, на основе чего происходит выбор оптимальных средств для представления информации в сети Интернет.

Использование дистанционных образовательных технологий при работе с учащимися

Главным принципом обучения является принцип доступности, который на практике успешно реализуется в ходе использования дистанционных образовательных технологий и электронного обучения. Такой подход позволяет выстроить индивидуальную образовательную траекторию учащегося, учесть его образовательные потребности, максимально визуализировать процесс обучения.

В режиме дистанционного обучения возможны следующие виды работы:

работа через программу «Сферум»;

с использованием сервисов, построенных на основе чат-технологий, где дети имеют возможность обмениваться мнениями, вести переписку, участвовать в обсуждении проблемы при выполнении, например, проекта. Чат-технологии полезны для организации групповых форм работы, рассчитанных на длительный период.

Таким образом, применение в практике обучения дистанционных образовательных технологий способствует расширению образовательных возможностей детей, оптимизирует процесс обучения.

2.6. Воспитательный компонент программы

Реализация программы невозможна без осуществления воспитательной работы с учащимися. Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

воспитание нравственных качеств (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности;

духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России;

трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления учащихся;

воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности;

экологическое воспитание формирует ценностные представления и отношение к окружающему миру.

Основные задачи воспитательной работы:

формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;

организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования учащихся;

приобщение учащихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;

обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;

воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;

развитие воспитательного потенциала семьи;
поддержка социальных инициатив и достижений учащихся.

Основные воспитательные мероприятия:

просмотр учениками тематических материалов и их обсуждение;
тематические диспуты и беседы;
участие в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

Работа с коллективом учащихся:

формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;

обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;

развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

содействие формированию активной гражданской позиции;

воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

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 учащихся.

Успешная работа детского объединения во многом зависит от степени участия в ней родителей учащихся. В большинстве родители заинтересованно относятся к занятиям своих детей в объединении, радуются их успехам и достижениям.

Работа с родителями включает в себя следующие формы деятельности:

родительские собрания;

консультации;

беседы;

работа с семьями, находящимися в трудной жизненной ситуации;

совместные праздники учащихся и их родителей;

привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий;

приглашение родителей на мероприятия объединения и всего учреждения.

Такая работа способствует формированию общности интересов учащихся и их родителей, служит развитию эмоциональной и духовной близости.

Результат воспитания

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии учащихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, учащихся играет личный пример педагога.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2024. — 168 с.: ил.
2. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. — М.: ДМК Пресс, 2016. — 134 с.: ил.
3. Лаборатория юного линуксоида. Введение в Scratch. — <http://younglinux.info/scratch>
4. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. / Маржи М. — пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с.
5. Уфимцева П. Е. Обучение программированию младших школьников в системе дополнительного образования с использованием среды разработки Scratch / Уфимцева П. Е., Рожина И. В. / Наука и перспективы. — 2018. — № 1. — С. 29—35
6. Шапошникова С.В. Программирование в Scratch, <https://younglinux.info/scratch>, февраль 2021
7. <https://scratchjr.org/>

Для обучающихся:

1. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. / Торгашева Ю. В. — СПб.: Питер, 2016. —128 с.
2. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2024. — 168 с.: ил.
3. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. — М.: ДМК Пресс, 2016. — 134 с.: ил.
4. <https://scratchjr.org/>

Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год
Место проведения занятий: Школа № 3 Центр профнавигации и развития карьеры - Центр цифрового образования детей «IT-Куб»

№ п/п	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема занятия	Кол-во часов	Место проведения	Форма занятия	Форма контроля
			Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	Аудитория	Групповая	Стартовая диагностика
Раздел 1. «Знакомство с компьютером» (2 часа)							
1.1			История компьютера. Устройства ввода и вывода информации	2	Аудитория	Групповая	Беседа, практическое задание
Раздел 2. «Знакомство с блочной средой программирования Scratch» (24 часа)							
2.1			Возможности Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Сцена, Объекты (спрайты).	2	Аудитория	Групповая	Беседа, практическое задание
2.2			Первый проект «Автомобиль с 5 скоростями».	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.3			Знакомство с эффектами. Отрицательные числа. Проект «Волшебный Единорог».	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.4			Знакомство с пером. Рисуем красиво.	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание

2.5			Циклы. Вращение. Автоматическая печать	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.6			Условный блок. Игра «Погоня».	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.7			Что такое координаты X и Y	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.8			Мультфильм «Пико и Привидение»	2	Аудитория	Групповая	Практическое задание
2.9			Игра «Лабиринт»	2	Аудитория	Групповая	Практическое задание
2.10			Игра «Мышка-норушка»	2	Аудитория	Групповая	Практическое задание
2.11			Переменные. Кот-математик.	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
2.12			Викторина	2	Аудитория	Групповая	Опрос Практическое задание
Раздел 3. «Разработка творческого проекта» (6 часов)							
3.1			Алгоритм разработки индивидуального творческого проекта	2	Аудитория	Групповая	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение

3.2			Создание героев	2	Аудитория	Групповая	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение
3.3			Программирование героев	2	Аудитория	Групповая	Самостоятельная работа. Педагогическое наблюдение
Итоговое занятие (2 часа)							
			Презентация творческого проекта		Аудитория	Групповая	Презентация и защита творческих проектов