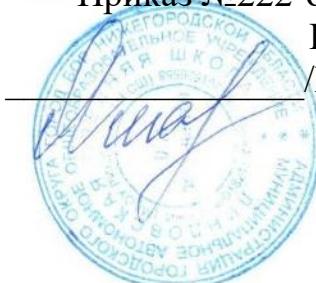


Управление образования и молодежной политики администрации городского округа  
город Бор Нижегородской области

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
Линдовская средняя школа

ПРИНЯТО:  
на педагогическом совете  
Протокол № 1 от 01.09.2025г.

УТВЕРЖДЕНО:  
Приказ №222-од 01.09.2025г.  
И.о. директора  
И.А. Яковлева



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Языки программирования Scratch и Python»**

Направленность: техническая  
Уровень: базовый

Для обучающихся 10-15 лет  
Срок реализации программы 1 год

Составитель: Гордеева Н.А.,  
педагог дополнительного образования

с.Линда  
2025 г

## **Оглавление**

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебный план .....	7
3. Календарный учебный график .....	8
4. Рабочая программа .....	9
5. Содержание программы .....	10
6. Воспитательный компонент.....	11
7. Методическое обеспечение.....	12
8. Оценочные материалы .....	15
9. Приложения.....	17
10. Информационное обеспечение.....	18

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «Языки программирования Scratch и Python» разработана для реализации в центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» на базе МАОУ Линдовской СШ.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Языки программирования Scratch и Python» имеет **техническую направленность**.

**Актуальность** программы определяется: - потребностью общества в специалистах, владеющих профессионально информационными технологиями и языками программирования; - определением и выбором учащимися дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей.

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа строится на использовании среды Scratch и Python при обучении детей, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

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 мультифильмы, 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.

**Отличительной особенностью** программы является **доступность** и адаптированность предлагаемых к изучению материалов для учащихся возраста 10 - 15 лет. Адаптированность можно рассматривать как новый подход к изучению алгоритмических основ информатики и пропедевтики программирования через среду программирования Scratch, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности и принимать активное участие в конкурсах.

**Педагогическая целесообразность** данной общеобразовательной (общеразвивающей) 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.

**Режим занятий** – 4 занятия в неделю по 40 минут.

**Форма** проведения занятий – урок. На уроке используются следующие формы работы: объяснение нового материала, закрепление пройденного материала, зачётные работы, устные опросы, практическая работа на ЭВМ.

Различные темы и формы подачи учебного материала активно чередуются в течение одного урока. Способы проверки усвоения пройденного материала

осуществляется в виде теоретических зачётов и практических работ. Формы подведения итогов реализации программы: участие в конкурсах.

Возраст обучающихся: программа «Языки программирования Scratch и Python» рассчитана на обучающихся 10-15 лет.

**Срок реализации** дополнительной образовательной программы 1 год: 4 часа в неделю (2 раза по 2 часа) – 144 часа.

**Цель** общеобразовательной общеразвивающей программы - развитие познавательного интереса и интеллектуально-творческих способностей учащихся в программировании.

**Задачи** программы:

Развить способности в области программирования; расширить знания в предметном поле программирования, как основы формирования профильного самоопределения.

Обучающие:

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

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:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Принципы обучения, реализуемые программой:

1. сознательности;
2. наглядности;
3. доступности;
4. связи теории с практикой;
5. творческой активности.

Важным условием развития творческого и познавательного интереса учащегося является индивидуальный подход к нему в процессе обучения.

Основные личностные результаты, формируемые в процессе освоения программы:

- 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 компетентности 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.

К основным метапредметным результатам (осваиваемым обучающимися межпредметным понятиям и универсальным учебным действиям, способности их использования как в учебной, так и в познавательной и социальной практике), формируемые в процессе освоения программы:

- 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-компетенцию;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Основные предметные результаты, формируемые в процессе изучения программы «Языки программирования Scratch и Python» направлены на:

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;

- овладение символическим языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

**Нормативные сроки** освоения программы – 1 год.

**Планируемые результаты:**

- умение самостоятельно планировать пути достижения цели, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль всей деятельности в процессе достижения результата, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- работать индивидуально в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно коммуникационных технологий.
- формирование ответственного отношения к обучению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видах деятельности.
- запускать на выполнение программу Scratch, работать с ней, сохранять созданные файлы, закрывать программу;
- создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- применять встроенный в программу Scratch графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
- осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
- ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
- соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ;

- разрабатывать и реализовывать собственные творческие проекты в среде Scratch;
- сформировать начальные представления о назначении и области применения проектов; о проектировании как методе научного познания.
- в области алгоритмов и элементов программирования:
- понимать смысл понятия «скрипт - алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- понимать термины «спрайт - исполнитель», «среда исполнителя», «блоки скриптов - система команд исполнителя»;
- осуществлять управление имеющимся формальным исполнителем; понимать правила записи и выполнения алгоритмов, содержащих алгоритмические конструкции «следование», «ветвление», «цикл»;
- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный, разветвляющийся и циклический алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд.
- сформировать навыки алгоритмического и логического мышления, грамотной разработки программ.
- сформировать навыки работы в интегрированной среде разработки на языке Python.
- знать конструкции языка программирования Python.

#### **Организационно-методические условия реализации программы**

##### **Кадровое обеспечение**

Реализовывать программу может педагог, имеющий среднее специальное или высшее образование в сфере ИКТ, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области компьютерных технологий и языков программирования.

Форма подведения итогов реализации программы

Тематический контроль (аттестация) осуществляется по завершении I и II полугодия в форме зачета, в виде практической работы.

##### **Материально-техническое обеспечение:**

Кабинет, оборудован мультимедийным оборудованием (интерактивная панель, аудиоустройства), компьютеры, ноутбуки.

Материалы и инструменты: таблицы, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам программы, учебные компьютерные программы и презентации.

## **П. УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

### **Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Языки программирования Scratch и Python»**

Срок реализации – 1 год.

<b>№</b>	<b>Модуль</b>	<b>Часы</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>
<b>1</b>	<b>Модуль первого полугодия</b>	<b>64</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Модуль второго полугодия</b>	<b>78</b>	<b>1</b>
	<b>Итого</b>	<b>142</b>	<b>2</b>
	<b>Всего</b>		<b>144 часа</b>

### III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
1		2		2				2	
2						2	2		
3	2			2					
4						2	2		2
5			2						
6		2						2	2
7									
8	2	2		2				2	
9						2	2		
10	2		2	2					
11						2	2		2
12			2		2				
13		2						2	2
14					2				
15	2	2		2				2	
16						2	2		
17	2		2	1/1 Ат					
18						2	2		2
19			2		2				
20		2						2	1/1 Ат
21					2				
22	2	2		2				2	
23						2	2К		
24	2		2	2					
25						2	2К		2
26			2		2				
27		2К						2	
28					2				
29	2	2К		2К				2	
30							2		
31									
	16	18	14	18	12	16	18	18	14
Итого:									<b>144</b>

#### IV. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

№ п/п	Тема	Кол-во часов	В том числе		Формы контроля
			Теор.	Практ.	
<b>Знакомство со Scratch. (20 ч.)</b>					
1	Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация.	3	1	2	Устный опрос
2	Блочная структура систематизации информации.	1	0,5	0,5	Практическая работа
3	Функциональные блоки.	4	0,5	3,5	Практическая работа
4	Понятия спрайта, сцены, скрипта.	3	0,5	2,5	Устный опрос
5	Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ).	4	1	3	Практическая работа
6	Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем.	5	1,5	3,5	Практическая работа
<b>Знакомство с эффектами. Знакомство с отрицательными числами. Знакомство с пером. (33 ч.)</b>					
7	Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Работа с отрицательными числами в скриптах. Блок Перо.	5	0,5	4,5	Практическая работа
8	Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты.	20	2	18	Зачётная работа
9	Основные инструменты встроенного растрового графического редактора.	8	0,5	7,5	Практическая работа
<b>Циклы. (22 ч.)</b>					
10	Многократное повторение команд как организация цикла. Особенности использования цикла в программе.	1	0,5	0,5	Устный опрос
11	Схематическая запись циклического алгоритма.	1	0,5	0,5	Устный опрос
12	Типы циклических алгоритмов.	2	0,5	1,5	Практическая работа
13	Конечный цикл.	2	0,5	1,5	Практическая работа
14	Конструкции программной среды спрятаться/показаться.	2	0,5	1,5	Практическая работа
15	Выполнение программы исполнителем, не показанным на поле выполнения программы.	2	0,5	1,5	Практическая работа
16	Написание и отладка программ с применением конструкции цикл в цикле.	2	0,5	1,5	Практическая работа
17	Бесконечный цикл.	1	0,5	0,5	Устный опрос
18	Повторяющаяся смена внешности исполнителя для имитации движения персонажа.	1	0,5	0,5	Устный опрос
19	Использование бесконечного цикла для создания анимации.	1	0,5	0,5	Практическая работа
20	Получение различного эффекта воспроизведения программы при изменении костюма исполнителя Scratch.	1	0,5	0,5	Устный опрос
21	Бесконечный цикл. Одна программа для	1	0,5	0,5	Устный опрос

	исполнителя Scratch, но разные костюмы.				
22	Цикл пока.	1	0,5	0,5	Устный опрос
23	Бесконечный цикл. Одна программа для исполнителя Scratch, но разные костюмы.	4	0,5	3,5	Зачётная работа

#### Условный блок. (27 ч.)

24	Использование ветвления при написании программ. Короткая форма.	5	2	3	Практическая работа
25	Полная форма условного оператора.	2	1	1	Практическая работа
26	Конструкции ветвления для моделирования ситуации.	6	2	4	Зачётная работа
27	Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Два исполнителя.	2	1,5	0,5	Практическая работа
28	Цикл при условии. Мини-проект «Шарики в лабиринте»	3	0,5	2,5	Практическая работа
29	Цикл при условии. Исполнитель определяет цвета.	4	1,5	2,5	Практическая работа
30	Алгоритмы с ветвлением. Программирование клавиш.	3	0,5	2,5	Практическая работа
31	Проект «Погоня».	2	0,5	1,5	Практическая работа

#### Знакомство с языком программирования Python ( 2 ч.)

32	Понятие языка программирования Python. Особенности, структура и главные преимущества. Понятие объекта.	2	1	1	Устный опрос
----	--	---	---	---	--------------

#### Первая программа (синтаксис). Переменные.

#### Условные операторы. (25 ч.)

34	Переменные. Типы данных. Математические операции.	4	1,5	2,5	Практическая работа
35	Ввод вывод информации. Последовательность действий.	7	1,5	5,5	Практическая работа
36	Алгоритм и порядок действий. Оператор IF. Структура программы.	4	1	3	Практическая работа
37	Последовательное выполнение. Разветвление последовательности выполнения. Условный оператор if.	10	2	8	Зачётная работа

#### Циклы For, While (15 ч.)

38	Сравнение последовательного исполнения и циклического. Цикл с заданным количеством повторений for .	9	2	7	Зачётная работа
39	Цикл с условием while.	4	2	2	Практическая работа
40	Аттестация.	2	-	2	Зачётная работа
Итого:		144	35,5	108,5	x

## V. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### **Раздел 1. Знакомство со Scratch.**

Теория: Scratch — визуальный язык программирования. Знакомство со средой Scratch. Элементы интерфейса Scratch. Внешний вид среды, поля. Анимация. Блочная структура систематизации информации. Функциональные блоки. Блоки в Scratch разделены на 10 категорий: Движение, Внешность, Звук, Перо, Данные, События, Управление, Сенсоры, Операторы и другие блоки. Каждой присвоен свой цвет, чтобы было проще находить родственные блоки. Понятия спрайта, сцены, скрипта. Основной персонаж как исполнитель программ. Система команд исполнителя (СКИ). Блочная структура программы. Непосредственное управление исполнителем.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам.

### **Раздел 2. Знакомство с эффектами. Знакомство с отрицательными числами. Знакомство с пером.**

Теория: Назначение и снятие эффекта на спрайт. Команда установить эффект позволяет применять различные графические эффекты в работе с костюмами и фонами. В среде Scratch эти эффекты называются рыбий глаз, завихрение, мозаика и т. д. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Работа с отрицательными числами в скриптах. Блок Перо. Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Основные инструменты встроенного растрового графического редактора.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам.

### **Раздел 3. Циклы.**

Теория: Многократное повторение команд как организация цикла. Особенности использования цикла в программе. Типы циклических алгоритмов. Конечный цикл. Конструкции программной среды спрятаться/показаться. Выполнение программы исполнителем, не показанным на поле выполнения программы. Написание и отладка программ с применением конструкции цикл в цикле. Бесконечный цикл. Повторяющаяся смена внешности исполнителя для имитации движения персонажа.

Получение различного эффекта воспроизведения программы при изменении костюма исполнителя Scratch. Бесконечный цикл. Одна программа для исполнителя Scratch, но разные костюмы. Цикл пока. Бесконечный цикл. Одна программа для исполнителя Scratch, но разные костюмы.

Практика: Выполнение практических заданий и зачётных работ по темам. Использование бесконечного цикла для создания анимации. Схематическая запись циклического алгоритма.

### **Раздел 4. Условный блок.**

Теория: Использование ветвления при написании программ. Короткая форма. Полная форма условного оператора. Конструкции ветвления для моделирования ситуации. Алгоритмы с ветвлением. Условие ЕСЛИ. Два исполнителя. Цикл при условии. Цикл при условии. Исполнитель определяет цвета. Алгоритмы с ветвлением. Программирование клавиш.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам. Мини-проект «Шарики в лабиринте».

## **Раздел 5. Знакомство с языком программирования Python.**

Теория: Понятие языка программирования Python. Особенности, структура и главные преимущества. Понятие объекта.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам.

## **Раздел 6. Первая программа (синтаксис). Переменные. Условные операторы.**

Теория: Переменные. Типы данных. Математические операции. Ввод вывод информации. Последовательность действий. Алгоритм и порядок действий. Оператор IF. Структура программы. Последовательное выполнение. Разветвление последовательности выполнения. Условный оператор if.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам.

## **Раздел 7. Циклы For, While**

Теория: Сравнение последовательного исполнения и циклического. Цикл с заданным количеством повторений for. Цикл с условием while.

Практика: выполнение практических заданий и зачётных работ по темам.

## **VI. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕТ ПРОГРАММЫ**

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

### **Задачи воспитания:**

- Усвоение знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях, традициях обеспечивается информированием детей и организацией общения между ними.
- Формирование и развитие личностных отношений к нравственным нормам реализуется через вовлечение детей в деятельность, организацию их активностей.
- Опыт нравственного поведения, практика реализации нравственных позиций, обеспечивают формирование способности к нравственному отношению к собственному поведению и действиям других людей.

**Целевые ориентиры** воспитания детей по программе направлены на воспитание/формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля;

- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

Воспитательная составляющая дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Языки программирования Scratch и Python» **технической** направленности:

- создание условий для реализации творческого потенциала детей в деятельности;
- организация совместных творческих проектов с детьми.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности имеет практико-ориентированный характер и способствует формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

#### **Формы и методы воспитания.**

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие.

В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся:

- усваивают информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;
- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке; изучение биографий деятелей российской и мировой науки — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

Практические занятия детей (подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах и исследованиях способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, выставки выступления, презентации проектов и исследований — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

#### **Формы воспитания:** рассказ, беседа, конкурс, игра.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного

примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей (младшего/среднего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **Условия воспитания, анализ результатов.**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива при реализации программы в МАОУ Линдовской СШ в соответствии с нормами и правилами работы ОУ.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год). К методам оценки результативности реализации программы в частности воспитания: педагогическое наблюдение, оценка творческих работ, отзывы, материалы рефлексии.

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

### **Календарный план воспитательной работы**

№	РАЗДЕЛ	МЕРОПРИЯТИЯ	СРОКИ	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	Работа с одаренными детьми	Участие в различных (городских, областных, всероссийских) мероприятиях. Индивидуальная работа с обучающимися	Сентябрь-май	Фото- и видеоматериалы
2	Воспитание семейных ценностей	Встречи и беседы с родителями Встречи с классными руководителями	Сентябрь-май	Фото- и видеоматериалы
3	Работа с родителями	Беседы на родительских собраниях о значении театра. Привлечение родителей к участию в воспитательных мероприятиях.	Сентябрь-май	Фото- и видеоматериалы
4	Самообразование педагога	Изучение методической литературы. Участие в различных мастер-классах.	Сентябрь-май	

		<p>Посещение занятий опытных педагогов.</p> <p>Участие в семинарах .</p> <p>Освоение новых педагогических технологий.</p> <p>Знакомство с новыми изданиями и новой литературой.</p> <p>Прохождение информационных курсов.</p>		
--	--	---	--	--

## **VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

Для реализации настоящей программы используются основные **методы** работы - развивающего обучения (проблемный, поисковый, творческий), дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания, вариативность основного модуля программы), игровые.

Используются разнообразные **формы проведения занятий**: беседа, демонстрация и иллюстрация (в том числе с использованием обучающих и демонстрационных компьютерных программ), объяснение, лекция, практическая работа на ПК, анализ ошибок и поиск путей их устранения, практическая работа, самостоятельная работа, творческие практические работы, познавательные, творческий зачет, конкурсы.

Важной составляющей каждого занятия является самостоятельная работа обучающегося. Тема определяется приобретаемыми навыками. Материал излагается следующим образом:

1. Повторение основных понятий и методов для работы с ними.
2. Ссылки на разделы учебного пособия, которые необходимо изучить перед выполнением заданий занятия.
3. Основные приемы работы. Этот этап предполагает самостоятельное выполнение заданий для получения основных навыков работы; в каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижения.
4. Упражнения для самостоятельного выполнения.
5. Проекты для самостоятельного выполнения.

Теоретическую и прикладную часть курса (на усмотрение) можно изучать параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике.

### **Методика отслеживания результатов:**

*Текущий контроль* осуществляется с помощью самостоятельных и практических работ, а также устного опроса.

*Тематический* контроль (промежуточная аттестация) осуществляется по завершении модуля I и II полугодия в форме зачета, в виде практической работы.

## **VIII. Оценочные материалы**

Способы определения результативности освоения дополнительной образовательной программы:

- наблюдение за детьми в процессе работы;
- тестирование;
- индивидуальные творческие работы и программы;
- беседы с детьми.

Определение результативности освоения программы соответствует 3 критериям: высокий уровень, средний уровень, низкий уровень.

### **Оценочные материалы модуля 1 полугодия**

Аттестация проводится в форме зачета. Зачет в виде практического творческого задания (Приложение 1)

**Высокий уровень:** Ребенок знает пройденный материал. Выполняет творческое задание без помощи и подсказок педагога.

**Средний уровень:** Ребенок выполняет творческое задание с небольшими подсказками педагога.

**Низкий уровень:** Ребенок путается в инструментах, плохо знает графический редактор. Не может справиться с творческим заданием без помощи и подсказок педагога.

### **Оценочные материалы модуля 2 полугодия**

Аттестация проводится в форме зачета. Зачет в виде практического творческого задания: итоговый годовой проект. (Приложение 2)

Теоретические знания: Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Составление программ.

**Высокий уровень:** Ребенок знает пройденный материал. Выполняет творческое задание без помощи и подсказок педагога. Умеет разрабатывать план игры по заданной теме, прописывать программный код для спрайта, составлять программу.

**Средний уровень:** Ребенок выполняет творческое задание с небольшими подсказками педагога.

**Низкий уровень:** Ребенок путается в прописывании программного кода, плохо знает как составить программу. Не может справиться с творческим заданием без помощи и подсказок педагога.

## IX. ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1

### Проект «Осьминог»

#### Создай программу движения осьминога в подводном мире.

1. Создай спрайт Осьминог.
2. Перейди на вкладку костюмы.
3. В строчке Новый костюм щёлкни по кнопке Импорт и добавь из папки Animals рисунок Octopus1-b.
4. Пусть в каждом костюме Осьминог проделает 15 мелких Шажков.
5. Создай программу многократного повторения этих команд.
6. Поверни Осьминога под небольшим углом и добавь в программу команду если край, оттолкнуться.
7. В качестве фона нарисуй картину подводного мира.
8. Запусти программу.
9. Варьируя параметры, понаблюдай, как будет меняться движение осьминога. От какого параметра зависит плавность его движений — от числа повторений или от длины шага?
10. Сохрани проект на компьютере.

---

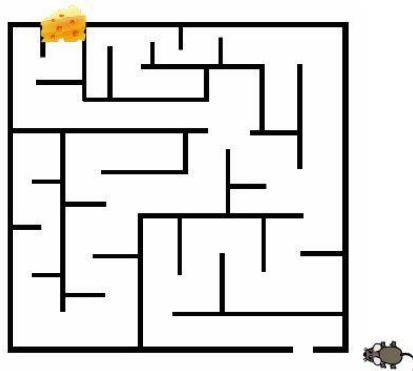
Приложение №2

### Проект «Лабиринт»

#### Составьте программу, которая позволит мышке добраться до сыра, передвигаясь по лабиринту.

1. Загрузите в Скетч файл lb-01.jpg (лабиринт) и используйте его в качестве сцены.
2. Изображение из файла underground6.png (сыр) используйте в качестве спрайта, уменьшив его размер до 70%.
3. В качестве основного спрайта используйте библиотечный спрайт Mouse1, уменьшенный до 50%.

У вас должен получиться следующий лабиринт:



## **X. ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

### **Нормативные документы:**

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» (29 декабря 2012 года №273-ФЗ);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Указ Президента РФ от 29 мая 2017 года № 240 «Об объявлении в Российской Федерации десятилетия детства»;
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным образовательным программам.
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Локальные акты МАОУ Линдовской СШ.

### **Литература для педагога и обучающихся:**

1. Рындак В. Г., Дженджер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
2. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинджер, Л.В. Денисова.
3. «Раннее обучение программирование в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинджер, Л.В. Денисова.
4. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.

### **Интернет-ресурсы:**

1. <https://www.youtube.com/watch?v=SH3zyrlJWSE>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=HdLPEG1If3Q>
3. [https://www.youtube.com/watch?v=8OlR\\_ynJluw](https://www.youtube.com/watch?v=8OlR_ynJluw)
4. [https://www.youtube.com/watch?v=p\\_bp9IjfZ6U](https://www.youtube.com/watch?v=p_bp9IjfZ6U)