

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

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №5 г.п. Нарткала»  
Урванского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

СОГЛАСОВАНО на заседании  
Педагогического совета  
МКОУ СОШ №5 г.п. Нарткала  
протокол № 9 от 23.06.2025г.



## ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА “Программирование в Scratch”

ДООП «Программирование в Scratch»

**Направленность программы:** техническая

**Уровень программы:** базовый

**Вид программы:** модифицированный

**Адресат:** 10-13 лет

**Срок реализации:** 1 год, 72 часа

**Форма обучения:** очная

**Автор:** Гукежева Залина Муаедовна –  
педагог дополнительного образования

г.п. Нарткала, 2025г.

## **Раздел 1: Комплекс основных характеристик программы**

### **Пояснительная записка**

**Направленность** общеразвивающей программы дополнительного образования детей «Программирование в Scratch» - техническая.

**Уровень программы:** стартовый.

**Вид программы:** модифицированная.

**Тип программы:** общеразвивающая.

**Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:**

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».
3. Национальный проект «Образование».
4. Конвенция ООН о правах ребенка.
5. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об Образовании».
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
8. Паспорт Федерального проекта от 07.12.2018 г. № 3 «Успех каждого ребенка», утвержденный протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование».
9. Приказ Министерства просвещения РФ от 15.04. 2019 г. № 170 «Об утверждении методики расчёта показателя национального проекта «Образование» «Доля детей в возрасте от 5 до 18 лет, охваченных дополнительным образованием».
10. Приказ Министерства экономического развития РФ Федеральной службы Государственной статистики от 31.08.2018 г. № 534 «Об утверждении статистического инструментария для организации федерального статистического наблюдения за дополнительным образованием детей».
11. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
12. Письмо Министерства образования и науки РФ «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
13. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
15. Постановление от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
16. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
17. Приказ Минобрнауки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
18. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 г. №ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей».
19. Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015 г. № 778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».
20. Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
21. Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
22. Письмо Минобрнауки РФ от 03.04.2015 г. №АП-512/02 «О направлении методических рекомендаций по независимой оценке качества образования».
23. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. №ВК-1232109, включающая «Методические рекомендации по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей».
24. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020 г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».
25. Приказ Минпросвещения КБР от 06.08.2020 г. №22-01-05/7221 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в КБР».
26. Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), разработанные Региональным модельным центром Минпросвещения КБР от 2021 г.

**Актуальность** предлагаемой образовательной программы определяется запросом со стороны детей и их родителей и состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования.

**Новизна** программы заключается в том, что Scratch 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, будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

**Отличительные особенности** данной программы заключаются в том, что 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 при обучении детей, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи.

**Педагогическая целесообразность** данной образовательной программы состоит в том, что при изучении программирования 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.

**Адресат:** программа рассчитана на учащихся 5-7 классов 10-13 лет и предполагает, что учащиеся владеют навыками работы с клавиатурой, мышью, приемами работы с графическими изображениями, умеют сохранять работы, знают логическую структуру диска, программа не требует первоначальных знаний в области программирования.

**Срок реализации:** 1 год, 72 часа.

**Режим занятий:** Периодичность занятий – 2 часа в неделю. Продолжительность учебного занятия – 40 минут. Перерыв между занятиями 10 минут.

**Наполняемость группы:** от 15 до 20 человек.

**Форма обучения:** очная

**Форма занятий:** теоретические и практические занятия, большой объем практических творческих работ с использованием компьютера, практическая творческая деятельность.

**Цель программы:** обеспечение высокой мотивации к проектной деятельности и дальнейшему изучению языков программирования, формирование компьютерной грамотности, а также развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала подростка.

### **Задачи программы:**

#### *Личностные:*

- формировать ответственное отношение к учению, способность довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развивать опыт участия в социально значимых проектах, повышать уровень самооценки благодаря реализованным проектам;
- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

#### *Предметные:*

- помогать осознавать значение математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формировать представления об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развивать логические способности и алгоритмическое мышление, умение составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомить с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развивать представления о числах, числовых системах;
- учить владеть символьным языком алгебры, уметь составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развивать пространственные представления, навыки геометрических построений и моделирования таких процессов, развивать изобразительные умения с помощью средств ИКТ;
- формировать информационную и алгоритмическую культуру, развивать основные навыки использования компьютерных устройств и программ;
- формировать умения соблюдать нормы информационной этики и права.

#### *Метапредметные:*

- учить самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

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

**Учебный план дополнительной общеразвивающей программы  
«Программирование в Scratch»**

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>I</b>	«Основные алгоритмы Scratch»	23	8	15	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>1.</b>	Порядок, задачи и план работы. Техника безопасности и правила поведения при проведении практических занятий.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>2.</b>	Введение в Scratch. Среда Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>3.</b>	Введение в Программирование.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>4.</b>	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>5.</b>	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>6.</b>	Презентация спрайтов и фонов сцен.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>7.</b>	Организация линейных скриптов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>8.</b>	Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>9.</b>	Движение объектов, их направление.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>10.</b>	Команды группы Перо.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>11.</b>	Повороты на заданный угол.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>12.</b>	Команды группы Внешность.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме

13.	Команды группы Внешность.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
14.	Команды передачи управления. Организация диалога между объектами.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
15.	Проект «Комикс».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
16.	Выполнение проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
17.	Презентация проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
18.	Типы данных Числовые данные.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
19.	Арифметические операции.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
20.	Строковые данные. Ввод- вывод данных.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
21.	Ввод- вывод данных. Переменные.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
22.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
23.	Контрольная работа по теме «Организация линейных скриптов».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
II	«Игры на Scratch»	31	7	24	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
24.	Циклический скрипт.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
25.	Виды повторов в среде Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
26.	Команда ВСЕГДА.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
27.	Цикл N раз. Команда ПОВТОРИТЬ.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
28.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
29.	Вложенные циклы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в



					тестовой форме
30.	Рисование правильных многоугольников.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
31.	Использование переменных в циклических скриптах. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
32.	Ветвление. Полная форма ветвления.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
33.	Логические данные. Простые условия. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
34.	Краткая форма ветвления. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
35.	Цикл «Пока». Команда ВСЕГДА ЕСЛИ.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
36.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
37.	Промежуточный контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
38.	Команды группы Сенсоры. Использование сенсоров в условиях.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
39.	Сложные условия. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
40.	Цикл «До». Команда ПОВТОРЯТЬ ДО.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
41.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
42.	Условная пауза. Команда ЖДАТЬ ДО.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
43.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
44.	Подведение итогов по разделу «Организация циклических скриптов».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
45.	Понятие списка. Основные команды для работы со списками.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
46.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в

					тестовой форме
47.	Формирование списка из файла.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
48.	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
49.	Проект «Викторина».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
50.	Проект «Викторина».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
51.	Подведение итогов по разделу «Работа со списками».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
52.	Организация случайного движения объектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
53.	Управление движением нескольких объектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
54.	Представление проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
III	«Создание мультфильмов»	18	1	17	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
55.	Этапы разработки мультипликационного проекта.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
56.	Выбор темы. Планирование работы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
57.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
58.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
59.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
60.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
61.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
62.	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
63.	Защита проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в

					тестовой форме
<b>64.</b>	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>65.</b>	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>66.</b>	Выбор темы. Планирование работы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>67.</b>	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>68.</b>	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>69.</b>	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>70.</b>	Представление игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>71.</b>	Итоговый контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>72.</b>	Подведение итогов курса.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
	<b>Итого:</b>	72	15	57	

## Содержание учебного плана

### **Раздел 1. «Основные алгоритмы Scratch» – 23 часа.**

*Теория: 8 ч.*

*Практика: 15 ч.*

**Тема 1. Порядок, задачи и план работы. Техника безопасности и правила поведения при проведении практических занятий – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 2. Введение в Scratch. Среда Scratch – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 3. Введение в Программирование – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 4. Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1ч.*

**Тема 5. Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1ч.*

**Тема 6. Презентация спрайтов и фонов сцен – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1ч.*

**Тема 7. Организация линейных скриптов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 8. Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 9. Движение объектов, их направление – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 10. Команды группы Перо – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 11. Повороты на заданный угол – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 12. Команды группы Внешность – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 13. Команды группы Внешность – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 14. Команды передачи управления. Организация диалога между объектами – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 15. Проект «Комикс» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 16. Выполнение проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 17. Презентация проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 18. Типы данных Числовые данные – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 19. Арифметические операции – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 20. Строковые данные. Ввод- вывод данных – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 21. Ввод - вывод данных. Переменные – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 22. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 23. Контрольная работа по теме «Организация линейных скриптов» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Раздел 2. «Игры на Scratch» – 31 час.**

*Теория: 7 ч.*

*Практика: 24 ч.*

**Тема 24. Циклический скрипт – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 25. Виды повторов в среде Scratch – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 26. Команда ВСЕГДА – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 27. Цикл N раз. Команда ПОВТОРИТЬ – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 28. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 29. Вложенные циклы – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 30. Рисование правильных многоугольников – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 31. Использование переменных в циклических скриптах. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 32. Ветвление. Полная форма ветвления – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 33. Логические данные. Простые условия. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 34. Краткая форма ветвления. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 35. Цикл Пока. Команда ВСЕГДА ЕСЛИ – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 36. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 37. Промежуточный контроль – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 38. Команды группы Сенсоры. Использование сенсоров в условиях – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 39. Сложные условия. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 40. Цикл До. Команда ПОВТОРЯТЬ ДО – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 41. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 42. Условная пауза. Команда ЖДАТЬ ДО – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 43. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 44. Подведение итогов по разделу «Организация циклических скриптов» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 45. Понятие списка. Основные команды для работы со списками – 1 час.**

*Теория: 1ч.*

*Практика: 0ч.*

**Тема 46. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 47. Формирование списка из файла – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 48. Решение задач – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 49. Проект «Викторина» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 50. Проект «Викторина» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 51. Подведение итогов по разделу «Работа со списками» – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 52. Организация случайного движения объектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 53. Управление движением нескольких объектов – 1 час.**

*Практика: 1 ч.*

**Тема 54. Представление проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Раздел 3. «Создание мультфильмов» – 18 часов.**

*Теория: 1 ч.*

*Практика: 17 ч.*

**Тема 55. Этапы разработки мультипликационного проекта – 1 час.**

*Теория: 1 ч.*

*Практика: 0 ч.*

**Тема 56. Выбор темы. Планирование работы – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 57. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 58. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 59. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 60. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 61. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 62. Создание мультипликационных проектов – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 63. Защита проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 64. Этапы разработки компьютерной игры – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 65. Этапы разработки компьютерной игры – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 66. Выбор темы. Планирование работы – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 67. Создание игрового проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 68. Создание игрового проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 69. Создание игрового проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 70. Представление игрового проекта – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 71. Итоговый контроль – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*

**Тема 72. Подведение итогов курса – 1 час.**

*Теория: 0 ч.*

*Практика: 1 ч.*



## Планируемые результаты:

### *Личностные:*

У учащихся будут:

- сформировано ответственное отношение к учению, способность довести до конца начатое дело;
- сформирована способность к саморазвитию и самообразованию;
- развит опыт участия в социально значимых проектах, повышен уровень самооценки;
- сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками;
- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировано осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развито эстетическое сознание через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

### *Предметные:*

У учащихся будут:

- развито осознанное владение математикой и информатикой в повседневной жизни;
- сформировано представление об основных предметных понятиях - «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развиты логические способности и алгоритмическое мышление, умение составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформировано владение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развиты пространственные представления, навыки геометрических построений и моделирования таких процессов, развиты изобразительные умения с помощью средств ИКТ;
- сформирована информационная и алгоритмическая культуры, развиты основные навыки использования компьютерных устройств и программ;
- сформированы умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### *Метапредметные:*

Учащиеся будут:

- способны самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- способны самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;
- способны оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;

- способны корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владеть основами самоконтроля, принятия решений;
- способны создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- владеть ИКТ-компетенциями;
- способны к сотрудничеству и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

## Раздел 2: Комплекс организационно-педагогических условий

### Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год	Режим занятий
базовый	01.09.	31.05.	36	72	2 часа в неделю по 40 мин

### Условия реализации

Практические работы проводятся на базе Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» с применением материально-технической базы центра.

### Кадровое обеспечение.

Обучение осуществляется квалифицированными преподавателями, имеющими опыт обучения детей по программам дополнительного образования.

### Материально-техническое обеспечение

- Многофункциональное устройство (МФУ);
- Ноутбук педагога;
- Ноутбук мобильного класса;
- Компьютерные программы:
- Операционная система Windows;
- Браузер Google Chrome;
- Среда программирования Scratch1.4;
- Среда КуМИР.

### Методы работы

В данной программе используются следующие образовательные технологии: беседа, рассказ, инструктаж, демонстрация, упражнения, решения задач, демонстрация плакатов, схем, таблиц, фото, практические задания.

### Учебно-методическое и информационное обеспечение

#### Учебно-методическое обеспечение:

1. Азбука Роботландии. Часть V. Скретч. /Учебник/ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
2. Азбука Роботландии. Часть V. Скретч. /Методичка./ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина

3. Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов/Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.: ил.
4. Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов/Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.: ил.
5. Зорина Е. М. Путешествие в страну Алгоритмию с котёнком Скретчем/Е. М. Зорина. – ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.: ил.
6. Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python/К. Вордерман, Д. Вудкок, Ш. Макаманус. - Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 224 с.: ил.
7. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch/ Ю. В. Торгашева. – СПб.: Питер, 2016. – 128 с.: ил.

### **Информационное обеспечение:**

- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet.

### **Формы аттестации / контроля**

-текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;

-промежуточный контроль проводится один раз в полугодие;

-итоговая аттестация проводится в конце обучения, в форме тестирования, выполнению тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

### **Оценочные материалы**

#### **Текущий контроль:** Тестирование

Низкий уровень: 0-70% выполненных заданий;

Средний уровень: 70-85% правильно выполненных заданий;

Высокий уровень: 85-100% правильно выполненных заданий.

#### **Промежуточный контроль:** Тестирование, решение задач.

**Итоговый контроль:** учащимся предлагается самостоятельно выбрать тему творческого проекта и на основании темы разработать программу, пояснительную записку, презентацию.

## **Список литературы для педагога.**

### **Литература для педагога.**

1. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования/ Под ред. В.В.Рубцова. Мозырь: РИФ«Белыйветер»,2000. 285 с.
2. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит. ру, 2008. 61с.
3. Пахомова Н.Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: Аркти, 2008. 112с.
4. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде программирования Scratch. 5-6 классы. Рабочая тетрадь» - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2013.
5. Цветкова М.С., Масленикова О.Н. «Практические задания с использованием информационных технологий для 5-6 классов: Практикум» - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний,2007.

### **Литература для учащихся.**

8. Азбука Роботландии. Часть V. Скретч. /Учебник/ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
9. Азбука Роботландии. Часть V. Скретч. /Методичка./ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
- 10.Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов/Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.: ил.
- 11.Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов/Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.: ил.
- 12.Зорина Е. М. Путешествие в страну Алгоритмию с котёнком Скретчем/Е. М. Зорина. – ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.: ил.
- 13.Вордерман К., Вудкок Д., Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python/К. Вордерман, Д. Вудкок, Ш. Макаманус. - Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 224 с.: ил.
- 14.Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch/ Ю. В. Торгашева. – Спб.: Питер, 2016. – 128 с.: ил.

### **Интернет-ресурсы:**

1. <http://scratch.mit.edu>- официальный сайтScratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/CKpeT4>- Скретч вЛетописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun>- Учитесь соScratch
4. <http://socobraz.ru/index.php/ШколаScratch>
5. <http://scratch,sostradanie.org> - ИзучаемScratch
6. <http://odiiri.narod.m/tutorial.html>- учебник поScratch

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

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №5 г.п. Нарткала»  
Урванского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
технической направленности  
“Программирование в Scratch”**

**Уровень программы:** стартовый.

**Адресат:** 10-13 лет.

**Год обучения:** 2025-2026 гг.

**Автор:** Гукеева Залина Муаедовна –  
педагог дополнительного образования

г. Нарткала, 2025г.

**Цель программы:** обеспечение высокой мотивации к проектной деятельности и дальнейшему изучению языков программирования, формирование компьютерной грамотности, а также развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала подростка.

**Задачи программы:**

*Личностные:*

- формировать ответственное отношение к учению, способность довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развивать опыт участия в социально значимых проектах, повышать уровень самооценки благодаря реализованным проектам;
- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

*Предметные:*

- помогать осознавать значение математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формировать представления об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развивать логические способности и алгоритмическое мышление, умение составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомить с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развивать представления о числах, числовых системах;
- учить владеть символьным языком алгебры, уметь составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развивать пространственные представления, навыки геометрических построений и моделирования таких процессов, развивать изобразительные умения с помощью средств ИКТ;
- формировать информационную и алгоритмическую культуру, развивать основные навыки использования компьютерных устройств и программ;
- формировать умения соблюдать нормы информационной этики и права.

*Метапредметные:*

- учить самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

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

### **Планируемые результаты:**

#### **Личностные:**

##### *У учащихся будут:*

- сформировано ответственное отношение к учению, способность довести до конца начатое дело;
- сформирована способность к саморазвитию и самообразованию;
- развит опыт участия в социально значимых проектах, повышен уровень самооценки;
- сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками;
- сформировано целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- сформировано осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развито эстетическое сознание через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

#### **Предметные:**

##### *У учащихся будут:*

- развито осознанное владение математикой и информатикой в повседневной жизни;
- сформировано представление об основных предметных понятиях - «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развиты логические способности и алгоритмическое мышление, умение составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформировано владение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развиты пространственные представления, навыки геометрических построений и моделирования таких процессов, развиты изобразительные умения с помощью средств ИКТ;
- сформирована информационная и алгоритмическая культуры, развиты



основные навыки использования компьютерных устройств и программ;

– сформированы умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные:

*Учащиеся будут:*

– способны самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;

– способны самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;

– способны оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;

– способны корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;

– владеть основами самоконтроля, принятия решений;

– способны создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;

– владеть ИКТ-компетенциями;

– способны к сотрудничеству и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

### Календарно-тематический план

№	Дата занятия		Наименование раздела, темы	Кол-во часов	Содержание деятельности		Форма аттестации / контроля
	1 группа	2 группа			теоретическая часть занятия	практическая часть занятия	
<b>I</b>	01.09-24.11	02.09-25.11	«Основные алгоритмы Scratch»	23	8	15	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>1.</b>	01.09	02.09	Порядок, задачи и план работы. Техника безопасности и правила поведения при проведении практических занятий.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>2.</b>	03.09	04.09	Введение в Scratch. Среда Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>3.</b>	08.09	09.09	Введение в Программирование.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>4.</b>	10.09	11.09	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>5.</b>	15.09	16.09	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>6.</b>	17.09	18.09	Презентация спрайтов и фонов сцен.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>7.</b>	22.09	23.09	Организация линейных скриптов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>8.</b>	24.09	25.09	Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>9.</b>	29.09	30.09	Движение объектов, их направление.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>10.</b>	01.10	02.10	Команды группы Перо.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме

11.	06.10	07.10	Повороты на заданный угол.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
12.	08.10	09.10	Команды группы Внешность.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
13.	13.10	14.10	Команды группы Внешность.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
14.	15.10	16.10	Команды передачи управления. Организация диалога между объектами.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
15.	20.10	21.10	Проект «Комикс».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
16.	22.10	23.10	Выполнение проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
17.	27.10	28.10	Презентация проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
18.	29.10	30.10	Типы данных Числовые данные..	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
19.	10.11	11.11	Арифметические операции.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
20.	12.11	13.11	Строковые данные. Ввод- вывод данных.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
21.	17.11	18.11	Ввод- вывод данных. Переменные.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
22.	19.11	20.11	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
23.	24.11	25.11	Контрольная работа по теме «Организация линейных скриптов».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
II	26.11-25.03	27.11-24.03	«Игры на Scratch»	31	7	24	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
24.	26.11	27.11	Циклический скрипт.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
25.	01.12	02.12	Виды повторов в среде Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
26.	03.12	04.12	Команда ВСЕГДА.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме

27.	08.12	09.12	Цикл N раз. Команда ПОВТОРИТЬ.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
28.	10.12	11.12	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
29.	15.12	16.12	Вложенные циклы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
30.	17.12	18.12	Рисование правильных многоугольников.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
31.	22.12	23.12	Использование переменных в циклических скриптах. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
32.	24.12	25.12	Ветвление. Полная форма ветвления.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
33.	29.12	30.12	Логические данные. Простые условия. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
34.	12.01	13.01	Краткая форма ветвления. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
35.	14.01	15.01	Цикл Пока. Команда ВСЕГДА ЕСЛИ.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
36.	19.01	20.01	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
37.	21.01	22.01	Промежуточный контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
38.	26.01	27.01	Команды группы Сенсоры. Использование сенсоров в условиях.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
39.	28.01	29.01	Сложные условия. Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
40.	02.02.	03.02	Цикл До. Команда ПОВТОРЯТЬ ДО.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
41.	04.02	05.02	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
42.	09.02	10.02	Условная пауза. Команда ЖДАТЬ ДО.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
43.	11.02	12.02	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме

44.	16.02	17.02	Подведение итогов по разделу «Организация циклических скриптов».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
45.	18.02	19.02	Понятие списка. Основные команды для работы со списками.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
46.	25.02	24.02	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
47.	02.03	26.02	Формирование списка из файла.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
48.	04.03	03.03	Решение задач.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
49.	09.03	05.03	Проект «Викторина».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
50.	11.03	10.03	Проект «Викторина».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
51.	16.03	12.03	Подведение итогов по разделу «Работа со списками».	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
52.	18.03	17.03	Организация случайного движения объектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
53.	23.03	19.03	Управление движением нескольких объектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
54.	25.03	24.03	Представление проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
III	06.04-29.05	26.03-29.05	«Создание мультфильмов»	18	1	17	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
55.	06.04	26.03	Этапы разработки мультипликационного проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
56.	08.04	31.03	Выбор темы. Планирование работы.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
57.	13.04	02.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
58.	15.04	07.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
59.	20.04	09.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме

<b>60.</b>	22.04	14.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>61.</b>	27.04	16.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>62.</b>	29.04	21.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>63.</b>	04.05	23.04	Защита проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>64.</b>	06.05	28.04	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>65.</b>	11.05	30.04	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>66.</b>	13.05	05.05	Выбор темы. Планирование работы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>67.</b>	18.05	07.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>68.</b>	20.05	12.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>69.</b>	25.05	14.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>70.</b>	27.05	19.05	Представление игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>71.</b>	29.05	21.05	Итоговый контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
<b>72.</b>	29.05	26.05	Подведение итогов курса.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
			<b>Итого:</b>	72	16	56	

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

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа №5 г.п. Нарткала»  
Урванского муниципального района Кабардино-Балкарской Республики

**ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ УЧАЩИХСЯ  
НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

**К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ  
“Программирование в Scratch”**

**Уровень программы:** стартовый.

**Адресат:** 10-13 лет.

**Год обучения:** 2025-2026 гг.

**Автор:** Гукеева Залина Муаедовна –  
педагог дополнительного образования

г. Нарткала, 2025г.

## **Пояснительная записка**

Деятельность объединения “Программирование в Scratch” имеет техническую направленность. Количество учащихся объединения составляет от 12 до 15 человек в каждой группе. Занятия проводятся в 2-х группах.

Учащиеся имеют возрастную категорию детей от 10 до 13 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

### **Цель воспитательной работы:**

создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитательной работы:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;

**Направленность:** техническая.

### **Формы работы:**

- творческие задания;
- дискуссии;
- моделирование;
- конструирования;
- проектирование.

### **Планируемые результаты**

- активно включаться в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявлять дисциплинированность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- оказывать помощь членам коллектива, находить с ними общий язык и общие интересы.



### Календарно-тематический план воспитательных мероприятий с учащимися

№	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат
1.	Трудовое воспитание	Участие в трудовых делах: субботники, генеральная уборка кабинета.	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание трудолюбия, уважительного отношения к труду, к его результатам; самоорганизации; осознания своих возможностей и ограничений.
2.	Гражданско-патриотическое воспитание	День окончания Второй мировой войны. День солидарности в борьбе с терроризмом. Дни воинской славы.	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание патриотических чувств
3.	Духовно-нравственное воспитание	Правила и нормы поведения в обществе. Этикет - составная часть общественного порядка и порядочного человека	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание чувства толерантности и милосердия
4.	Физическое воспитание	Работа по профилактике заболеваемости. Инструктажи и беседы по ПДД, противопожарной безопасности. Физкультминутки.	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание культуры безопасного дорожного движения, чувства ответственности
5.	Воспитание познавательных интересов	Включение в заочные дистанционные конкурсы, олимпиады по направленности программы	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание патриотизма у подрастающего поколения, уважения к достижениям нашей Родины. Расширение знание учащихся о космонавтике, об ее основателях.
6.	Художественно-эстетическое воспитание	Участие в организации праздника «День учителя» , организация поздравительной почты, праздник Последнего звонка	в течение года	Гукежева З.М.	Формирование интереса к эстетической стороне окружающей действительности, удовлетворение потребности детей в самовыражении, развитие организационных и творческих способностей.

### **Работа с родителями**

- Организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность объединения дополнительного образования (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- Оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей.
- Организация работы классного родительского комитета.
- Организация летней занятости учащихся через интенсивный курс.