

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.

УТВЕРЖДЕНО
И.о. директора МКОУ СОШ №5
г.п. Нарткала
Н.М. Мидова
Приказ № 81/Г-ОД от 23.06.2025



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 Минобразования 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 Минобразования 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 мультифильмы, 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 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 символным 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	
I	«Основные алгоритмы Scratch»	23	8	15	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
1.	Порядок, задачи и план работы. Техника безопасности и правила поведения при проведении практических занятий.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
2.	Введение в Scratch. Среда Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
3.	Введение в Программирование.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
4.	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
5.	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
6.	Презентация спрайтов и фонов сцен.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
7.	Организация линейных скриптов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
8.	Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
9.	Движение объектов, их направление.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
10.	Команды группы Перо.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
11.	Повороты на заданный угол.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
12.	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
64.	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
65.	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
66.	Выбор темы. Планирование работы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
67.	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
68.	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
69.	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
70.	Представление игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
71.	Итоговый контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
72.	Подведение итогов курса.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
Итого:		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: 1ч.

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: 1ч.

Тема 10. Команды группы Перо – 1 час.

Теория: 0 ч.

Практика: 1ч.

Тема 11. Повороты на заданный угол – 1 час.

Теория: 0 ч.

Практика: 1ч.

Тема 12. Команды группы Внешность – 1 час.

Теория: 0 ч.

Практика: 1ч.

Тема 13. Команды группы Внешность – 1 час.

Теория: 0 ч.

Практика: 1ч.

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: 1 ч.

Практика: 0 ч.

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: 1 ч.

Практика: 0 ч.

Тема 41. Решение задач – 1 час.

Теория: 0 ч.

Практика: 1 ч.

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

Теория: 1 ч.

Практика: 0 ч.

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: 1 ч.

Практика: 0 ч.

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 символным 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 культура, 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. Скетч. /Учебник/ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
2. Азбука Роботландии. Часть V. Скетч. /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 Скетч (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. Скетч. /Учебник/ 2016-2018/ А. А. Дуванов, Н. Д. Шумилина
9. Азбука Роботландии. Часть V. Скетч. /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 Скетчем/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 сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/CKreT4>- Скетч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun>- Учитесь со Scratch
4. <http://socobraz.ru/index.php/ШколаScratch>
5. <http://scratch.sostrudanie.org> - Изучаем Scratch
6. <http://odiiri.narod.m/tutorial.html>- учебник по Scratch

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: Гукежева 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 символическим 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:

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:

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 культура, 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	
I	01.09-24.11	02.09-25.11	«Основные алгоритмы Scratch»	23	8	15	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
1.	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
2.	03.09	04.09	Введение в Scratch. Среда Scratch.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
3.	08.09	09.09	Введение в Программирование.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
4.	10.09	11.09	Работа со встроенным графическим редактором среды Scratch.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
5.	15.09	16.09	Создание фонов, спрайтов и их костюмов средствами встроенного графического редактора.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
6.	17.09	18.09	Презентация спрайтов и фонов сцен.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
7.	22.09	23.09	Организация линейных скриптов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
8.	24.09	25.09	Словарь и визуальная грамматика языка Scratch. Движение объектов, их направление.	1	1	-	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
9.	29.09	30.09	Движение объектов, их направление.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
10.	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

60.	22.04	14.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
61.	27.04	16.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
62.	29.04	21.04	Создание мультипликационных проектов.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
63.	04.05	23.04	Защита проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
64.	06.05	28.04	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
65.	11.05	30.04	Этапы разработки компьютерной игры.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
66.	13.05	05.05	Выбор темы. Планирование работы.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
67.	18.05	07.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
68.	20.05	12.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
69.	25.05	14.05	Создание игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
70.	27.05	19.05	Представление игрового проекта.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
71.	29.05	21.05	Итоговый контроль.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
72.	29.05	26.05	Подведение итогов курса.	1	-	1	Демонстрация рабочего макета, задание в тестовой форме
			Итого:	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: Гукежева 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.	<i>Трудовое воспитание</i>	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.	<i>Гражданственно-патриотическое воспитание</i>	День окончания Второй мировой войны. День солидарности в борьбе с терроризмом. Дни воинской славы.	в течение года	Гукежева З.М.	Воспитание патриотических чувств
3.	<i>Духовно-нравственное воспитание</i>	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.	<i>Физическое воспитание</i>	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.	<i>Воспитание познавательных интересов</i>	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.	<i>Художественно-эстетическое воспитание</i>	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.