

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА им. М. Х. Барагунова с.п. УРОЖАЙНОЕ»
ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА КБР

Принято на
заседании Педагогического совета
Протокол от
«18 августа 2023 г. №1



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Scratch-программирование»**

Уровень программы: базовый
Вид программы: модифицированный
Адресат: от 11 до 12 лет
Срок реализации программы: 1 год (80 часов)
Форма обучения: очная
Автор - составитель: Гучакова Фаина Вячеславовна -
педагог дополнительного образования

СП Урожайное 2023 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы.

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться программированием 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. Научившись работать с универсальными компьютерными программами учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

Направленность: техническая.

Уровень программы: базовый.

Вид программы: модифицированный.

Программа «Scratch-программирование» актуальна для тех школьников, кого привлекает компьютерная графика.

Организация образовательного процесса по программе регламентируется следующими нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальный проект «Образование».
3. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».
4. Конвенция ООН о правах ребенка.
5. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
8. Постановление Правительства РФ от 20.10.2021 г. № 1802 «Об утверждении Правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обновления информации об образовательной организации».

9. Приказ Минобрнауки России от 25.10.2013 г. №1185 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам».

10. 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».

11. Приказ Министерства образования и науки РФ от 09.11.2015 г. №1309 «Об утверждении Порядка обеспечения условий доступности для инвалидов и предоставляемых услуг в сфере образования, а также оказания при этом необходимой помощи».

12. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».

13. Приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Приказ Минпросвещения России от 16.09.2020 г. № 500 «Об утверждении примерной формы договора об образовании по дополнительным общеобразовательным программам».

15. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

16. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

17. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

18. Письмо Минобрнауки РФ от 03.04.2015 г. №АП-512/02 «О направлении методических рекомендаций по НОКО» (вместе с «Методическими рекомендациями по независимой оценке качества образования образовательной деятельности организаций, осуществляющих образовательную деятельность»).

19. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями 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»).

20. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. №ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими

рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).

21. Постановление Главного государственного санитарного врача 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».

22. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

23. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки от 14.08.2020 г. №831 «Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и формату предоставления информации».

24. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».

25. 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».

26. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020 г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».

27. Приказ Минпросвещения КБР от 14.09.2022 г. №22/756 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в КБР».

28. Письмо Минпросвещения КБР от 02.06.2022 г. №22-01-32/4896 «Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные)».

29. Письмо Минпросвещения КБР от 26.12.2022 г. №22-01-32/11324 «Методические рекомендации по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

30. Уставом МКОУ СОШ им М.Х.Барагунова с.п. Урожайное и его локальными актами.

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программированию.

Новизна программы заключается в том, что Scratch не просто язык

программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Отличительные особенности программы. Отличительной особенностью данной программы является:

1. Проектный подход. В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.

2. Межпредметность. В программе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.

3. Пропедевтика. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах старших классов.

4. Вариативность. Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.

5. Коммуникация. Программой предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия. Обязательное условие - публичная презентация и защита проектов.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в отражении содержательных линий базового курса информатики на пропедевтическом уровне:

- формирование навыков информационно-поисковой деятельности,
- формирование алгоритмической культуры,
- формирование коммуникативных компетенций в области информационной деятельности,
- развитие системного, алгоритмического, операционного и критического мышления,
- творческого воображения, подготовка к жизни в информационном обществе (социальная направленность курса).

Адресат программы: обучающиеся от 11 до 12 лет.

Срок реализации: 1 год (80 часов).

Режим занятий: 2 часа в неделю по 40 минут.

Наполняемость группы: 10-15 человек.

Форма обучения: очная.

Форма занятий: индивидуальная, групповая.

Цель программы:

- воспитание творческой личности, обогащенную общетехническими знаниями и умениями;

-развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

Задачи программы:

Личностные:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- навыки планирования проекта, умение работать в группе. способствовать к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;
- развивать готовность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

Предметные:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;
- уметь создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- уметь использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы.

Метапредметные:

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

Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестаци/ контроля
		всего	теория	практика	

1	Раздел 1. Вводное занятие	2	1	1	беседа
2	Раздел 2. Аттестация	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
3	Раздел 3. Знакомство со Scratch	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
4	Раздел 4. Знакомство с эффектами	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
5	Раздел 5. Знакомство с отрицательными числами	7	3	4	Наблюдение, ответы на вопросы
6	Раздел 6. Знакомство с отрицательными числами	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
7	Раздел 7. Циклы	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
8	Раздел 8. Условный блок	6	3	3	Наблюдение, ответы на вопросы
9	Раздел 9. Знакомство с координатами X и Y	7	3	4	Наблюдение, ответы на вопросы
10	Раздел 10. Творческий блок.	16	6	10	Наблюдение, ответы на

					вопросы
11	Раздел 11. Знакомство с переменными	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
12	Раздел 12. Итоговый годовой проект	4	3	1	Защита проекта
13	Раздел 13. Итоговое занятие	4	2	2	Защита проекта
Итого:		80	37	43	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное занятие. 2 часа.

Тема 1.1. Вводное занятие. 1 час.

Теория: Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

Тема 1.2. Вводное занятие. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 2. Аттестация. 6 часов

Тема 2.1. Аттестация. 1 час.

Теория: Вопросы для аттестации учащихся.

Тема 2.2. Аттестация. 1 час.

Теория: Вопросы для аттестации учащихся.

Тема 2.3. Аттестация. 1 час.

Теория: Вопросы для аттестации учащихся.

Тема 2.4. Аттестация. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 2.5. Аттестация. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 2.6. Аттестация. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК

Раздел 3. Знакомство со Scratch. 6 часов.

Тема 3.1. Знакомство со Scratch. 1 час.

Теоретические знания: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Тема 3.2. Знакомство со Scratch. 1 час.

Теоретические знания: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального

языка программирования Scratch.

Тема 3.3. Знакомство со Scratch. 1 час.

Теоретические знания: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

Тема 3.4. Знакомство со Scratch. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 3.5. Знакомство со Scratch. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 3.6. Знакомство со Scratch. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 4: Знакомство с эффектами. 6 часов.

Тема 4.1. Знакомство с эффектами. 1 час.

Теоретические знания: Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

Тема 4.2. Знакомство с эффектами. 1 час.

Теоретические знания: Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

Тема 4.3. Знакомство с эффектами. 1 час.

Теоретические знания: Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов..

Тема 4.4. Знакомство с эффектами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 4.5. Знакомство с эффектами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 4.6. Знакомство с эффектами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 5: Знакомство с отрицательными числами. 7 часов.

Тема 5.1. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Теоретические знания: Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Тема 5.2. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Теоретические знания: Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Тема 5.3. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Теоретические знания: Работа с отрицательными числами в скриптах.

Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

Тема 5.4. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 5.5. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 5.6. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 5.7. Знакомство с отрицательными числами. 1 час.

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 6: Знакомство с пером. 6 часов.

Тема 6.1. Знакомство с пером. 1 час

Теория: Блок, перо, назначения и остальные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Тема 6.2. Знакомство с пером. 1 час

Теория: Блок, перо, назначения и остальные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Тема 6.3. Знакомство с пером. 1 час

Теория: Блок, перо, назначения и остальные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

Тема 6.4. Знакомство с пером. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 6.5. Знакомство с пером. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 6.6. Знакомство с пером. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 7: Циклы. 6 часов.

Тема 7.1. Циклы. 1 час

Теоретические знания: Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Тема 7.2. Циклы. 1 час

Теоретические знания: Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Тема 7.3. Циклы. 1 час

Теоретические знания: Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

Тема 7.4. Циклы. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 7.5. Циклы. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 7.6. Циклы. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 8: Условный блок. 6 часов.

Тема 8.1.Условный блок. 1 час

Теоретические знания: Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Тема 8.2.Условный блок. 1 час

Теоретические знания: Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Тема 8.3.Условный блок. 1 час

Теоретические знания: Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

Тема 8.4.Условный блок. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 8.5.Условный блок. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 8.6.Условный блок. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 9: Знакомство с координатами X и Y. 7 часов.

Тема 9.1. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Теоретические знания: Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Тема 9.2. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Теоретические знания: Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Тема 9.3. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Теоретические знания: Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

Тема 9.4. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 9.5. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 9.6. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 9.7. Знакомство с координатами X и Y. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 10: Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 16 часов

Тема 10.1.Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.2.Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.3. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.4. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.5. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.6. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.7. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Теоретические знания: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

Тема 10.8. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.9. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.10. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.11. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.12. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.13. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.14. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.15. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.16. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 10.17. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 11: Знакомство с переменными. 4 часов.

Тема 11.1. Знакомство с переменными . 1 час

Теория: Назначения переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры.

Тема 11.2. Знакомство с переменными . 1 час

Теория: Назначения переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры.

Тема 11.3. Знакомство с переменными . 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Тема 11.4. Знакомство с переменными . 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 12: Итоговый годовой проект. 4 часа.

Тема 12.1. Итоговый годовой проект. 1 час

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

Тема 12.2. Итоговый годовой проект. 1 час

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

Тема 12.3. Итоговый годовой проект. 1 час

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

Тема 12.4. Итоговый годовой проект. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК.

Раздел 13: Итоговое занятие. 4 часа.

Тема 13.1. Итоговое занятие. 1 час

Теория: Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

Тема 13.2. Итоговое занятие. 1 час

Теория: Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

Тема 13.3. Итоговое занятие. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке, наблюдение, ответы на вопросы.

Тема 13.4. Итоговое занятие. 1 час

Практика: Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке, наблюдение, ответы на вопросы.

Планируемые результаты.

Личностные:

По окончании первого года обучения у обучающихся будет/будут:

- развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
- развиты внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развиты навыки планирования проекта, умение работать в группе.
- развита готовность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания;
- развито ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

Предметные:

У обучающихся будет/будут:

- развиты навыки составления алгоритмов;

- сформировано представление о профессии «программист»;
- сформированы навыки разработки программ;
- сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;
- сформированы умения создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
- сформировано умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы.

Метапредметные:

У обучающихся будет/будут:

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

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 занятия
стартовый	01.09	30.06	40	80	Один раз в неделю по 2 занятия по 40 минут

Условия реализации программы.

Программа реализуется в оборудованном кабинете со столами и стульями соответственно возрасту детей (в соответствии с Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.3648-20). Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам программы. На занятиях используются материалы, безопасность которых подтверждена санитарно-эпидемиологическим условиям.

Кадровое обеспечение.

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими: среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, опыт дистанционной деятельности, а также прошедших курсы повышения квалификации по профилю деятельности.

Материально-техническое обеспечение.

При реализации программы используется следующее оборудование:

- учебный кабинет;
- столы;
- стулья;
- компьютеры

Методы работы.

В процессе реализации программы используются следующие методы организации занятий:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе скретчеров).

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять школьников в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, игры

Методическое и дидактическое обеспечение программы.

1. Учебные и методические пособия.
2. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
3. Тематические методические разработки.
4. Дидактический материал.
5. Наглядные пособия.
6. Тематические презентации.
7. Интернет-ресурсы.
8. Электронные образовательные ресурсы.

№ п/п	Методы и приемы	Раздел (тема учебного плана)	Форма занятия	Методические пособия, ЭОР	Формы контроля
1	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Вводное занятие	беседа	Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство	Опрос Наблюдение, ответы на вопросы Аттестация

				«Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.	
2	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Введение в Scratch программирование	практика	Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. Презентация «Циклические и линейные алгоритмы»	Опрос Наблюдение, ответы на вопросы
3	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Введение в Scratch программирование	практика	Команды и блоки ПО: Scratch 16 Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. 4. Создание собственной анимации ПО: Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. Раздел 2.	Презентация Наблюдение, ответы на вопросы
4	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Создание собственной анимации	практика	Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. Раздел 2. Рисование в Scratch 1. Графика ПО: Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию	Аттестация

				<p>. – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. Создание циклов 1. Понятие ветвления. Полное и неполное ветвление ПО: Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.</p>	
5	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Творческие проекты 1. Технология проектной деятельности и	практика	<p>Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с. Презентация «Проектная деятельность» 2. Создание творческого проекта ПО: Scratch Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.</p>	Презентация Наблюдение, ответы на вопросы
6	Словесный метод беседа, описание, разъяснение, рассуждение	Итоговое занятие	практика	<p>Самоучитель по программированию . – М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.</p>	Аттестация

Формы аттестации/ контроля.

Формы аттестации:

- -беседа;
- - наблюдение;

Оценочные материалы

- - тесты;
- - защита проектных работ;
- - практические задания;
- Проводится мониторинг уровня знаний, умений, навыков, приобретенных обучающимся за учебный год (оценочные материалы, критерии оценки и результаты мониторинга находятся в папке у педагога).

Список литературы для педагогов.

1. Модуль «Пропедевтика программирования со Scratch».
2. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова;
3. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисо
4. Сорокина Т.Е.; Рындак В. Г., Джинжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.

Список литературы для обучающихся.

1. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
2. Интернет ресурсы: <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
<http://letopisi.ru/index.php> /Скретч.
3. Скретч в Летописи.ру <http://setilab.ru/scratch/category/commun>

Список литературы для родителей.

1. Учись со Scratch <https://www.sites.google.com/site/progscratch/home>
2. Видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»)

Интернет ресурсы.

- официальный сайт Scratch <http://letopisi.ru/index.php> /Скретч - Скретч в Летописи.ру <http://setilab.ru/scratch/category/commun>
- Учись со Scratch <https://www.sites.google.com/site/progscratch/home>
- Видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»)