

Муниципальное учреждение "Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района"
Кабардино-Балкарской Республики

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок
Баксанского муниципального района
Кабардино-Балкарской Республики

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол № 9
от «25» июни 2024 г.



Утверждаю
Директор МОУ «СОШ №2» с.п. Баксаненок
Приказ № 720 «25» июни 2024 г.
М.П. Ворокова И.П. /

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ SCRATCH»

Уровень программы: Базовый

Вид программы: модифицированная

Адресат: от 9 до 11 лет

Срок реализации программы: 1 год, 72 ч.

Форма обучения: очная

Автор – составитель:

Загаштокова Анжелла Хажисмеловна,
педагог дополнительного образования

с.п. Баксаненок
2024 год

Раздел 1 «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Увлекательный Scratch» имеет **техническую направленность**, предполагает знакомство с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решение большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др.

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированный.

Нормативно- правовая база:

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»(с изменениями и дополнениями).
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. №11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
8. Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере».
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
10. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21«Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
12. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010г. №761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».

13. Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014г. №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».
14. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
15. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
16. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014г. №23-РЗ «Об образовании».
17. Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015г. №778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».
18. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».
19. Письмо Минпросвещения КБР от 20.06.2024г. №22-16-17/5456 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), «Методическими рекомендациями по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеразвивающих программ»).
20. Постановление от 15.08.2023 г. № 1184 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в Баксанском муниципальном районе».
21. Устав МОУ «СОШ №2» с.п. Баксаненок, его локальные акты.

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

Программа реализуется с использованием средств обучения и воспитания Центра образования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" созданного на базе МОУ «СОШ №2» с.п. Баксаненок в рамках реализации федерального проекта «Современная школа» национального проекта «Образование».

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:

- **Проектный подход.** В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.
- **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.
- **Пропедевтика.** Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах старших классов.
- **Вариативность.** Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.
- **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: программа предназначена для детей 9-11 лет, увлеченные компьютерными технологиями. Группы формируются из учащихся одного возраста. Состав группы постоянный.

Срок реализации: 1 год, 72 часа, 36 недель.

Режим занятий: 1 раз в неделю 2 часа по 40 минут с перерывом между занятиями 10 минут.

Наполняемость группы: 12-15 человек.

Форма обучения: очная.

Форма занятий: индивидуальная, групповая.

Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации образовательной программы – традиционная. Реализация программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации. Основной формой образовательного процесса является занятие, которое включает в себя часы теории и практики. Формы

проведения занятий: просмотр презентаций, беседа. Виды учебной деятельности: практическая и проектная работа.

Занятия проводятся по группам, индивидуально или всем составом.

Группы формируются из обучающихся одного возраста.

Состав группы обучающихся – постоянный.

Цель программы: развитие информационных компетенций учащихся через создание творческих проектов в мультимедийной среде Scratch.

Задачи программы:

Воспитательные:

- воспитать чувство гражданственности, патриотизма;
- сформировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- воспитать сознательно отношение к труду.

Обучающие:

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

Развивающие:

- развить алгоритмическое и творческое мышление;
- развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Учебный план программы

№ п/п	Наименование модуля, раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	теория	практика	
1.	Раздел 1. Знакомство со Scratch				
1.1.	Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	1		Беседа
1.2.	Проекты в Scratch	1	1		Наблюдение
1.3.	Тест «Блоки Scratch»	1	1		Входной контроль, тестирование
1.4.	Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1		1	Наблюдение
1.5.	Создание мини-проекта	1		1	Наблюдение

1.6.	Цветовой эффект	1		1	Наблюдение
1.7.	Эффект рыбьего глаза	1		1	Наблюдение
1.8.	Эффект завихрения	1		1	Наблюдение
1.9.	Эффект укрупнения пикселей	1		1	Наблюдение
1.10.	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		1	Опрос
1.11.	Ходим задом наперед	1		1	Наблюдение
1.12.	Переворачиваем звуки	1		1	Наблюдение
1.13.	Привидение	1		1	Наблюдение
1.14.	Рисуем каракули	1		1	Наблюдение
1.15.	Рисуем красиво	1		1	Наблюдение
1.16.	Знакомство с циклами	1	1		Беседа
1.17.	Циклы и эффекты цвета	1		1	Наблюдение
1.18.	Циклы и эффект призрака	1		1	Наблюдение
1.19.	Вращение	1		1	Наблюдение
1.20.	Бесконечный цикл	1		1	Опрос
1.21.	Автоматическая печать	1		1	Наблюдение
1.22.	Знакомство с условным блоком	1	1		Беседа
2	Раздел 2. Творчество программирования				
2.1.	Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2		2	Презентация творческих работ
2.2.	Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты	6		6	Презентация творческих работ
2.3.	Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3		3	Презентация творческих работ
2.4.	Тест «Чему я научился?»	1	1		Промежуточный контроль, тестирование
2.5.	Мультфильм «Ведьма волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.6.	«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ

2.7.	Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.8.	Мультимедиа «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.9.	Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.10.	Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.11.	Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.12.	Игра «Погоня»	2		2	Коллективный анализ работ
3	Раздел 3. Итоговые занятия				
3.1.	Создание собственного проекта	5		5	Практическая работа
3.2.	Презентация собственного проекта	2	2		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.	Подведение итогов	1	1		Беседа
	ВСЕГО	72	8,5	63,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство со Scratch-22 часа.

Тема 1.1. Инструктаж. Изучаем интерфейс программы-1 час.

Теория. Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами.

Практика. Изучение интерфейса

Тема 1.2. Проекты в Scratch-1 час.

Теория. Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте.

Тема 1.3. Тест «Блоки Scratch»-1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 1.4. Исследуем блоки звука. Создание своего звука-1 час. Теория. Основные звуковые блоки.

Практика. Запись собственного звука.

Тема 1.5. Создание мини-проекта-1 час.

Теория. Инструктаж по работе с проектом. Практика. Создание своего мини-проекта.

Тема 1.6. Цветовой эффект-1 час.

Практика. Работа с цветовыми эффектами.

Тема 1.7. Эффект рыбьего глаза 1 час.

Практика. Создание эффекта рыбьего глаза.

Тема 1.8. Эффект завихрения-1 час.

Практика. Создание эффекта завихрения.

Тема 1.9. Эффект укрупнения пикселей-1 час.

Практика. Создание эффекта укрупнения пикселей.

Тема 1.10. Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака-1 час.

Практика. Эффект мозаики, призрака на спрайтах.

Тема 1.11. Ходим задом наперед-1 час.

Практика. Програмируем спрайт ходить задом наперед.

Тема 1.12. Переворачиваем звуки-1 час.

Практика. Воспроизводим звук наоборот.

Тема 1.13. Привидение— 1 час.

Практика. Програмируем привидение.

Тема 1.14. Рисуем каракули-1 час.

Практика. Програмируем рисование каракулей.

Тема 1.15. Рисуем красиво-1 час.

Практика. Програмируем рисование красивых фигур.

Тема 1.16. Знакомство с циклами-1 час.

Теория. Понятие цикла. Знакомство с блоком цикла.

Практика. Програмируем циклическим алгоритмом спрайт.

Тема 1.17. Циклы и эффекты цвета -1 час.

Практика. Меняем эффект цвета в цикле.

Тема 1.18. Циклы и эффект призрака-1 час.

Практика. Применяем эффект призрака в цикле.

Тема 1.19. Вращение-1 час. Практика. Вращение спрайта.

Тема 1.20. Бесконечный цикл-1 час.

Практика. Задание программы бесконечного цикла.

Тема 1.21. Автоматическая печать-1 час.

Практика. Настройка автоматической печати спрайтом.

Тема 1.22. Знакомство с условным блоком - 1 час.

Теория. Понятие условного алгоритма. Знакомство с блоком.

Раздел 2. Творчество программирования - 42 часа.

Тема 2.1. Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон-2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.2. Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Програмируем спрайты - 6 часов.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.3. Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты-3 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.4. Тест «Чему я научился?»- 1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 2.5. Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты. Программируем- 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.6. «Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.7. Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.8. Мультфильм «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.9. Мультфильм с привидениями. Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.10. Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем - 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.11. Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем-4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.12. Игра «Погоня»-2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Раздел 3. Итоговые занятия-8 часов.

Тема 3.1. Создание собственного проекта-6 часов.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 3.2. Презентация собственных проектов-2 час.

Теория. Инструктаж. Защита проекта.

Тема 3.3. Подведение итогов-1 час.

Теория. Беседа о достижениях в течении года.

Планируемые результаты

Воспитательные:

У учащихся/учащиеся:

- будет воспитано чувство гражданственности, патриотизма;
- будет сформировано умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- будет воспитано сознательное отношение к труду.

Обучающие:

У учащихся/учащиеся:

- овладеют навыками составления алгоритмов;
- изучат функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- будет сформировано представление о профессии «программист»;
- будет сформированы навыки разработки программ;
- познакомятся с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформируют навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

У учащихся/учащиеся:

- будет развито алгоритмическое и творческое мышление;
- будут развиты внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»

Календарный учебный график программы «Увлекательный Scratch»

Год обучения или модуль	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год Обучения (базовый уровень)	1 сентябрь 2024 г.	31 май 2025 г.	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Условия реализации программы

Программа реализуется в оборудованном кабинете со столами и стульями соответственно возрасту детей (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ 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»). Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам программы. На занятиях используются материалы, безопасность которых подтверждена санитарно-эпидемиологическим условиям.

Кадровое обеспечение программы

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение: Для реализации программы необходимо наличие кабинета, рабочие столы, стулья, шкаф, ноутбуки, интерактивная доска, компьютерная программа визуального программирования Scratch.

Формы аттестации

Входной контроль: проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора обучающихся.

Промежуточный контроль: проводится тестирование в середине учебного года (январь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно- тематического плана.

Итоговый контроль: в форме защиты проектов проводится в конце учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения

обучающихся.

Оценочные материалы

В процессе обучения и воспитания применяются универсальные способы отслеживания результатов: опросник, тест, творческие работы, практические задания, проект.

Критерии оценки результатов освоения программы

Оценка качества реализации дополнительной общеразвивающей программы состоит из итоговой аттестации учащихся (защита собственного проекта).

По итогам аттестации выставляется оценка по трехуровневой системе учета успеваемости (низкий, средний, высокий).

- **Низкий уровень (0%-30%)** (учащийся сумел овладеть менее чем половиной знаний, умений и навыков предусмотренных программой);
- **Средний уровень (31%-65%)** (учащийся овладел примерно половиной, предусмотренных программой знаний, умений и навыков);
- **Высокий уровень (66%-100%)** (учащийся овладел большей частью или всем объемом знаний, умений и навыков, предусмотренных программой).

Методическое и дидактическое обеспечение

Методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение, беседа, дискуссия;
- наглядные: демонстрация дидактических материалов, видеофильмов; компьютерные игры;
- практические: работа с аудио- и видеоматериалами, тематические экскурсии, интернет- экскурсии, тренинги, участие в мероприятиях;
- контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии:

Проектная технология, учебно-исследовательская деятельность, технология развития критического мышления.

Технология проблемного обучения:

- Проблемный вопрос;
- Проблемная задача;
- Проблемная ситуация.

Интерактивные технологии.

Здоровьесберегающие технологии:

- Динамические паузы;
- Релаксация;
- Гимнастика пальчиковая;
- Гимнастика для глаз;
- Гимнастика бодрящая.

Формы организации учебного занятия

Занятия проводятся с использованием различных форм организации учебной деятельности (групповая, фронтальная, индивидуальная). Основной формой проведения учебных занятий является практическое занятие. Однако в ходе реализации программы, педагог вправе применять любую из доступных форм организации учебного занятия: беседа, защита проектов, лекция, презентация.

Тематика и формы методических материалов

В зависимости от цели, задач, качества и актуальности учебно-методические материалы могут быть разных уровней и направлений, выполняться в разных формах: учебное, учебно-методическое и методическое пособие, методическая разработка, методические указания, рекомендации, презентации и др.

Дидактические материалы:

сборник тестов и заданий для диагностики результативности реализации программы; печатные пособия - таблицы, плакаты, фотографии; видеофильмы, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства; разработки занятий в рамках программы; комплекс физминуток; методическая и учебная литература; интернет-ресурсы.

Список литературы

Список литературы для обучающихся:

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов Д.Г.Копосов/М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. <https://scratch.mit.edu/>–вебсайтScratch
3. <http://robot.edu54.ru/>-Портал «Образовательная робототехника»

Список литературы для педагогов:

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванови Фербер, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в средепрограммированияScratch./В.Г.Рындак, В.О.Дженжер, Л.В.Денисова.- Оренбург-2009

Интернет-ресурсы:

1. <https://scratch.mit.edu/>–вебсайт Scratch
2. <http://robot.edu54.ru/>-Портал «Образовательная робототехника»
3. <http://www.robogeek.ru/>-РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
4. <http://wroboto.ru/>-Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
5. <http://ligarobotov.ru/>-сайт проекта«Лигароботов»

Приложение 1

**Муниципальное учреждение «Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района»
Кабардино-Балкарской Республики**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок
Баксанского муниципального района
Кабардино-Балкарской Республики**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ «УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ SCRATCH»

Уровень программы: Базовый

Адресат: от 9 до 11 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор – составитель:

Загаштокова Анжелла Хажисмеловна,
педагог дополнительного образования

с.п. Баксаненок

2024 год

Цель программы: развитие информационных компетенций учащихся через создание творческих проектов в мультимедийной среде Scratch.

Задачи программы:

Воспитательные:

- воспитать чувство гражданственности, патриотизма;
- сформировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- воспитать сознательно отношение к труду.

Обучающие:

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

Развивающие:

- развить алгоритмическое и творческое мышление;
- развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Планируемые результаты

Воспитательные:

У учащихся/учащиеся:

- будет воспитано чувство гражданственности, патриотизма;
- будет сформировано умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- будет воспитано сознательное отношение к труду.

Обучающие:

У учащихся/учащиеся:

- овладеют навыками составления алгоритмов;
- изучат функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- будет сформировано представление о профессии «программист»;
- будут сформированы навыки разработки программ;
- познакомятся с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформируют навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

У учащихся/учащиеся:

- будет развито алгоритмическое и творческое мышление;
- будут развиты внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата занятия		Наименование модуля, раздела, темы	Количество часов	Содержание деятельности		Форма аттестации/контроля
	По плану	По факту			Теоретическая часть	Практическая часть	
1.			Раздел 1. Знакомство со Scratch				
1.1.			Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами.		Беседа
1.2.			Проекты в Scratch	1	Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте.		Наблюдение
1.3.			Тест «Блоки Scratch»	1	Инструктаж.	Выполнение теста	Входной контроль, тестирование
1.4.			Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1		Запись собственного звука.	Наблюдение
1.5.			Создание мини-проекта	1		Создание своего мини-проекта.	Наблюдение

1.6.			Цветовой эффект	1		Работа с цветовыми эффектами.	Наблюдение
1.7.			Эффект рыбьего глаза	1		Создание эффекта рыбьего глаза.	Наблюдение
1.8.			Эффект завихрения	1		Создание эффекта завихрения.	Наблюдение
1.9.			Эффект укрупнения пикселей	1		Создание эффекта укрупнения пикселей	Наблюдение
1.10.			Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		Эффект мозаики, призрака на спрайтах	Опрос
1.11.			Ходим задом наперед	1		Программируем спрайт ходить задом наперед.	Наблюдение
1.12.			Переворачиваем звуки	1		Воспроизводим звук наоборот	Наблюдение
1.13.			Привидение	1		Программируем привидение.	Наблюдение
1.14.			Рисуем каракули	1		Программируем рисование каракулей.	Наблюдение
1.15.			Рисуем красиво	1		Программируем	Наблюдение

						рисовани е красивых фигур.		
1.16.			Знакомство с циклами	1	Программиру ем циклическим алгоритмом спрайт		Беседа	
1.17.			Циклы и эффекты цвета	1		Меняем эффект цвета в цикле.	Наблю ение	
1.18.			Циклы и эффект призрака	1		Применяе м эффект призрака в цикле.	Наблю ение	
1.19.			Вращение	1		Вращени е спрайта.	Наблю ение	
1.20.			Бесконечный цикл	1		Задание програм мы бесконеч ного цикла.	Опрос	
1.21.			Автоматическая печать	1		Настройк а автомати ческой печати спрайтом	Наблю ение	
1.22.			Знакомство с условным блоком	1	Понятие условного алгоритма. Знакомство с блоком.		Беседа	
2			Раздел 2.Творчество программирования					
2.1.			Полет с ускорителе м «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2	Объяснение необходимых действий.	Выполне ние работы за ком пьютером	Презент ация творчес ких работ	

						Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	
2.2.			Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты	6	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.3.			Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.4.			Тест «Чему я научился?»	1	Выполнение теста.		Промежуточный контроль,

							тестирование
2.5.			Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
2.6.			«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.7.			Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование	Презентация творческих работ

						необходимых действий.	
2.8.			Мультимедиа «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.9.			Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.10.			Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей.	4	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы	Презентация творческих работ

			Программируем.			за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	ких работ
2.11.			Проект «Пчелка» . Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.	Презентация творческих работ
2.12.			Игра «Погоня»	2	Объяснение необходимых действий.	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, програм	Коллективный анализ работ

						мировани е необход имых действий	
3			Раздел 3. Итоговые занятия				
3.1.			Создание собственного проекта	5		Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программи рование необходим ых действий.	Практическая работа
3.2.			Презентация собственного проекта	2	Инструктаж. Защита проекта.		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.			Подведение итогов	1	Беседа о достижениях в течении года.		Беседа
			ВСЕГО	7 2	8,5	63 ,5	

**Муниципальное учреждение "Управление образования местной администрации Баксанского муниципального района"
Кабардино-Балкарской Республики**

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №2» с.п. Баксаненок
Баксанского муниципального района
Кабардино-Балкарской Республики**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ SCRATCH»**

Адресат: от 9 до 11 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор – составитель:

Загаштокова Анжелла Хажисмеловна,
педагог дополнительного образования

с.п. Баксаненок

2024 год

Характеристика объединения «Увлекательный Scratch»

Деятельность объединения «Увлекательный Scratch» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения «Увлекательный Scratch» составляет 15 человек.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 9 до 11 лет.

Формы работы с обучающимися и их родителями (законными представителями) - индивидуальные и групповые.

Направления работы:

1. Гражданско-патриотическое воспитание;
2. Духовно-нравственное воспитание;
3. Художественно-эстетическое воспитание;
4. Спортивно-оздоровительное воспитание;
5. Физическое воспитание;
6. Трудовое и профориентационное воспитание;
7. Экологическое воспитание;
8. Воспитание познавательных интересов.

Цель воспитания – создание условий для формирования социальноактивной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитания:

- развить систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в процессе жизнедеятельности;
- формировать и пропагандировать здоровый образ жизни.

Планируемый результат воспитания:

- активное включение обучающихся в общение и взаимодействие со сверстниками на принципах уважения и доброжелательности, взаимопомощи и сопереживания;
- проявление положительных качеств личности и управление своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях;
- проявление дисциплинированности, трудолюбия и упорства в достижении поставленных целей.

Работа с коллективом обучающихся

Работа с коллективом обучающихся творческого объединения нацелена на:

- формирование практических умений по организации органов самоуправления, освоению технологии социального и творческого проектирования;

- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции; - воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями - оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания детей;

- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1	Воспитание познавательных интересов	День открытых дверей «Мы вам рады» в объединении	сентябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Мотивация к обучению	Отчет
2	Гражданско-патриотическое воспитание	Беседа с использованием видеопрезентации на тему: «День солидарности в борьбе с терроризмом» (3 сентября)	сентябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование гражданской позиции	
3	Воспитание познавательных интересов	День интернета в России	сентябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование интереса к IT профессиям	
4	Духовно-нравственное воспитание	Международный день пожилых людей	октябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Воспитание обучающихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям.	
5	Гражданско-патриотическое воспитание	День народного единства	ноябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование гражданской позиции	

6	Духовно-нравственное воспитание	День Матери - конкурс открыток, сделанных в программе Scratch	ноябрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Воспитание художественно-вкуса	
7	Воспитание познавательных интересов	Новогодняя сказка в программе Scratch	декабрь	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	формирование навыков культурного отдыха	
8	Трудовое и профориентационное воспитание	День безопасного интернета	февраль	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование интереса к IT профессиям	
9	Гражданско-патриотическое воспитание	День защитников Отечества	февраль	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне	
10	Духовно-нравственное воспитание	Международный женский день	март	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Прививать обучающимся бережное и уважительное отношение к матери	
11	Спортивно-оздоровительное воспитание	Всемирный день здоровья	апрель	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Развитие жизненных навыков для поддержа	

					ния ЗОЖ содействует здоровому образу жизни.	
12	Воспитание познавательных интересов	Виртуальная экскурсия на космодром	апрель	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне	
13	Гражданско-патриотическое воспитание	Создание интерактивной открытки ко дню Победы	май	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне	
14	Воспитание познавательных интересов	Конкурс творческих исследовательских работ	май	Педагог ДО Загаштокова А.Х.	Развитие творческих способностей	Отчет