

МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
Протокол от 27.06.2024 г. №10

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ «СОШ №1»

с.п. Куба-Таба

Приказ от 27.06.2024 г. № 153

/Тохтамышева И.З./



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СТУДИЯ ДИЗАЙНА SCRATCH»**

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированная

Адресат программы: обучающиеся от 12 до 13 лет

Срок реализации программы: 1 год, 72 часа

Форма обучения: очная

Автор - составитель: Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

с.п. Куба-Таба, 2024г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Студия дизайна Scratch» является программой **технической направленности**.

Уровень программы: базовый.

Вид программы: модифицированный.

Программа разработана согласно требованиям следующих нормативных документов:

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 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».
13. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
14. Приказ Минпросвещения КБР от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
15. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014г. №23-РЗ «Об образовании»
16. 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».

17. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».
18. 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»).
19. Устав МОУ «СОШ №1» с.п. Куба-Таба.
20. Положение о деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

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 в последующем легче адаптироваться к более высоким языкам программирования, как Python. Программа реализуется в рамках проекта «Точка роста»

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 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.

Отличительная особенность программы заключается 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.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что, изучая программирование в среде Scratch у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Адресат программы

Программа адресована для детей 12-13 лет.

Срок реализации программы, ее объём:

Срок освоения программы – 1 год.

Количество недель – 36 недель.

Объём программы – 72 часа.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (продолжительность занятий - 40 минут, перерыв – 10 минут).

Наполняемость группы: от 12 до 15 обучающихся.

Форма обучения: очная.

Формы занятий: групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом.

Особенности организации образовательного процесса

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возраста к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Цель программы – повышение интереса учащихся к науке и технике через изучение основ программирования.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать у учащихся умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитать ответственное отношение к результатам своей работы;
- воспитать вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, усидчивость и трудолюбие.

Предметные:

- познакомить с основами программирования;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Метапредметные:

- сформировать навыки самостоятельной работы;
- способствовать развитию уверенности в себе, самокритичности, самооценки.
- повысить интерес к программированию;
- воспитать упорство в достижении желаемых результатов.

Содержание программы
Учебный план

№ 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.	Блок Движение	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.3.	Блок Внешний вид	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.4.	Блок Звук	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.5.	Блок События	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.6.	Блок Управление	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.7.	Блок Сенсоры	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.8.	Блок Операторы	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.9.	Блок Переменные	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.10.	Другие Блоки	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.11.	Тест «Блоки Scratch»	1		1	Входной контроль, тестирование
1.12.	Мини-проект ко Дню учителя	1		1	Творческая работа, групповой проект.
1.13.	Подключение дополнительных блоков «Перо», «Текст в речь» «Переводчик»	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.14.	Проекты в Scratch. Регистрация для публикации своих проектов	1		1	Наблюдение
1.15.	Учимся создавать спрайт. Рисуем сами	1		1	Наблюдение
1.16.	Редактируем спрайты	1		1	Беседа
1.17.	Создаем свои фоны	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.18.	Графические эффекты в Scratch	1		1	Практическая работа, наблюдение
1.19.	Создание проекта «Учу английский»	4		4	Творческая работа, групповой проект.
2	Раздел 2. Творчество программирования				
2.1.	Разработка собственного проекта	2		2	Презентация творческих работ, индивидуальный проект
2.2.	Игра «Лабиринт».	3		3	Презентация творческих работ
2.3.	Проект к Новому году - Создание	3		3	Презентация

	(своего или существующего) мультфильма и его озвучка				творческих работ
2.4.	Презентация проекта к Новому году	1	1		Промежуточный контроль, защита проекта
2.5.	Мультфильм «Ведьма и волшебник».	4		4	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.6.	Создание проекта «Мои приключения»	6		6	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.7.	Проект «День Защитника Отечества».	4		4	Коллективный анализ работ
2.8.	Игра «Черный чемоданчик – отгадай число».	4		4	Коллективный анализ работ
2.9.	Проект «Открытие маме».	4		4	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.10.	Проект «Будьте здоровы»	4		4	Коллективный анализ работ
2.11.	Мультфильм «Акула и рыбка».	4		4	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.12.	Проект «День Победы»	3		3	Коллективный анализ работ
3	Раздел 3. Итоговые занятия				
3.1.	Создание собственного проекта	6		6	Практическая работа
3.2.	Презентация собственного проекта	1	1		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.	Подведение итогов	1	1		Беседа
	ВСЕГО	72	7,5	64,5	

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. Блок Движение – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.3. Блок Внешний вид – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.4. Блок Звук – 1 час.

Практика. Запись собственного звука.

Тема 1.5. Блок Событие – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.6. Блок Управление – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.7. Блок Сенсор – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.8. Блок Оператор – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.9. Блок Переменные– 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.10. Блок Другие блоки – 1 час.

Практика. Использование на практике команд блока

Тема 1.11. Тест «Блоки Scratch» – 1 час.

Теория. Выполнение теста. Входной контроль.

Тема 1.12. Мини-проект ко Дню учителя – 1 час.

Практика. Подготовка интерактивного проекта к празднику

Тема 1.13. Подключение дополнительных блоков «Перо», «Текст в речь» и т.д. – 1 час.

Практика. Подключение блоков. Составление команд для их работы.

Тема 1.14. Проекты в Scratch. Регистрация для публикации своих проектов – 1 час.

Практика. Регистрируемся на сайте <https://scratch.mit.edu/>

Тема 1.15. Учимся создавать спрайт. Рисуем сами – 1 час.

Практика. Рисуем спрайт самостоятельно.

Тема 1.16. Редактируем спрайты – 1 час.

Теория. Способы создания и редактирования спрайтов

Практика. Добавление и изменение спрайтов

Тема 1.17. Создаем свои фоны– 1 час.

Практика. Рисуем фон самостоятельно или вставляем свои готовые фото.

Тема 1.18. Графические эффекты в Scratch – 1 час.

Практика. Применение эффектов завихрения, рыбьего глаза и т.д.

Тема 1.19. Создание проекта «Учу английский» – 4 часа.

Практика. Работа над проектом. Выбор необходимых фонов и спрайтов

Раздел 2. Творчество программирования – 42 часа.

Тема 2.1. Разработка собственного проекта – 2 часа.

Практика. Разработка сценария. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.2. Игра «Лабиринт» – 3 часа.

Практика. Рисование лабиринта вручную. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.3. Проект к Новому году сказка – 3 часа.

Практика. - Создание (своего или существующего) мультфильма и его озвучка. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.4. Презентация проекта к Новому году – 1 час.

Практика. Защита творческих проектов к Новому году.

Тема 2.5. Мультфильм «Ведьма и волшебник». – 4 часа.

Практика. Разработка сценария мультфильма. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.6. Создание проекта «Мои приключения» – 6 часов.

Практика. История про свои приключения или выдуманные истории. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.7. Проект «День Защитника Отечества» – 4 часа.

Практика. Создание интерактивной открытки, поздравления. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.8. Игра «Черный чемоданчик – отгадай число» - 4 часа

Практика. Игра, в котором спрайт прячет число в чемоданчик, а пользователь должен его отгадать. В процессе отгадывания спрайт говорит: «Число больше» «Число меньше» или «Угадали». Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.9. Проект «Открытка маме» - 4 часа

Практика. Создание интерактивной открытки, поздравления. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.10. Проект «Будьте здоровы» - 4 часа

Практика. Проект про здоровые привычки. Можно украсить дом к празднику шариками со здоровыми привычками. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.11. Мультфильм «Акула и рыбка» – 4 часа.

Практика. Разработка сценария. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.12. Проект «День Победы» – 3 часа.

Практика. Создание интерактивной открытки, поздравления. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Раздел 3. Итоговые занятия – 8 часов.

Тема 3.1. Создание собственного проекта – 6 часов.

Практика. Создание интерактивной открытки, поздравления. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 3.2. Презентация собственного проекта – 1 час.

Теория. Итоговый контроль. Защита проекта.

Тема 3.3. Подведение итогов – 1 час.

Теория. Беседа о достижениях в течении года.

Планируемые результаты

Личностные:

у учащихся:

- будут сформированы умения работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- будет воспитано ответственное отношение к результатам своей работы;
- будут воспитаны вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, усидчивость и трудолюбие.

Предметные:

учащиеся/у учащихся:

- будут знать основы программирования;
- будут сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Метапредметные:

у учащихся:

- будут сформированы навыки самостоятельной работы;
- будет развита уверенность в себе, самокритичность, самооценка;
- будет повышен интерес к программированию;
- будет воспитано упорство в достижении желаемых результатов.

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

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения, Базовый уровень	01.09.2024	31.05.2025	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Условия реализации программы

Помещение:

Помещение, в котором проводятся занятия отвечают санитарно-гигиеническим требованиям, с площадью достаточной для проведения занятий с группой от 12 до 15 человек. Проветривание помещений осуществляется в перерыве между занятиями. Рабочие столы и стулья соответствуют ростовым нормам.

Кадровое обеспечение:

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение:

1. ноутбук Lenovo – 1 шт. на одного учащегося.
2. Стол компьютерный (1 шт. на одного учащегося).
3. Стул компьютерный (1 шт. на одного учащегося).
4. Принтер – 1 шт.
5. Сканер – 1 шт.
6. Интерактивная доска – 1 шт.

Программное обеспечение:

1. Операционная система Windows 10;
2. Программа Scratch;

Методическое и дидактическое обеспечение

В образовательном процессе используются следующие методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм; использование технических средств; просмотр видеоматериалов);
- практический (практические задания; анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Педагогические технологии: индивидуализации обучения; группового обучения; коллективного взаимообучения; дифференцированного обучения; разноуровневого обучения; проблемного обучения; развивающего обучения; дистанционного обучения; игровой деятельности; коммуникативная технология обучения; коллективной творческой деятельности; решения изобретательских задач; здоровьесберегающая технология.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- через включение в занятия динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- через контроль педагога за соблюдением обучающимися правил работы за ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Формы организации учебного занятия: занятия проводятся с использованием различных форм организации учебной деятельности (групповая, фронтальная, индивидуальная). Основной формой проведение учебных занятий является практическое занятие. Однако в ходе реализации программы, педагог вправе применять любую из доступных форм организации учебного занятия: беседа, защита проектов, игра, конкурс, конференция, лекция, «мозговой штурм», 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;
- видеофильмы, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства;
- разработки занятий в рамках программы;
- методическая и учебная литература;
- интернет-ресурсы.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент – 2 мин.
2. Проверочный – 10 мин.
3. Основной – 10 мин.
4. Практическая работа – 15 мин.
5. Итог занятия – 3 мин.

Формы аттестации

Система отслеживания результатов обучающихся, выстроена следующим образом:

- входной контроль;
- промежуточный контроль;
- итоговый контроль.

Входной контроль проводится в начале обучения в форме тестирования и написания своей первой программы.

Система промежуточной и итоговой аттестации знаний и умений обучающихся, представляется в виде оформления и защиты проекта на свободную или заданную тему по изученному материалу за прошедший период обучения.

Оценочные материалы

В процессе обучения основные оценочные материалы это: опросник, тест, творческие работы, практические задания, проект.

Критерии оценки освоения программы по окончании обучения

Баллы, набранные учащимися.	Уровень освоения
0-11 (от 0 до 49%)	Низкий
12-19 (от 50 до 79%)	Средний
20-25 (от 80 до 100%)	Высокий

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
<p>Задания выполняются с помощью педагога, используются готовые шаблоны.</p> <p>Тему будущего проекта помогает выбрать педагог.</p>	<p>Задания выполняются самостоятельно, но с небольшой помощью педагога. Обучающийся может выполнить свой проект на любую тему, но частично используются готовые шаблоны.</p>	<p>Задания выполняются самостоятельно.</p> <p>Обучающийся самостоятельно выбирает творческие работы, выполняют практические работы. Реализует модель.</p> <p>Умеет защитить свой проект.</p>

Список литературы

Для педагога:

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

Для учащихся:

1. Винницкий Ю. А., Григорьев А. Т., Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов || Электронная книга
2. Пашковская Ю. В., Программирование на Scratch 3.0 для детей. Уровень 1 || Электронная книга
3. Рындак В.Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Раннее обучение программированию в среде Scratch».
4. Тарата В.В., Прокофьев Б.В., Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника.

Интернет-ресурсы:

1. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

**МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«СТУДИЯ ДИЗАЙНА SCRATCH»**

Уровень: базовый

Адресат: обучающиеся от 12 до 13 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор - составитель: Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

Цель и задачи программы

Цель программы – повышение интереса учащихся к науке и технике через изучение основ программирования.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать у учащихся умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитать ответственное отношение к результатам своей работы;
- воспитать вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, усидчивость и трудолюбие.

Предметные:

- познакомить с основами программирования;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Метапредметные:

- сформировать навыки самостоятельной работы;
- способствовать развитию уверенности в себе, самокритичности, самооценки.
- повысить интерес к программированию;
- воспитать упорство в достижении желаемых результатов.

Планируемые результаты:

Личностные:

у учащихся:

- будут сформированы умения работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- будет воспитано ответственное отношение к результатам своей работы;
- будут воспитаны вежливость, доброжелательность, креативность, рассудительность, усидчивость и трудолюбие.

Предметные:

учащиеся/у учащихся:

- будут знать основы программирования;
- будут сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Метапредметные:

у учащихся:

- будут сформированы навыки самостоятельной работы;
- будет развита уверенность в себе, самокритичность, самооценка;
- будет повышен интерес к программированию;
- будет воспитано упорство в достижении желаемых результатов.

**Календарно-тематическое планирование
«Студия дизайна Scratch»**

№ п/п	Дата проведения		Наименование раздела, темы	Количество часов	Содержание деятельности		Формы аттестации/ контроля
	по плану	по факту			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия	
Раздел 1. Знакомство со Scratch							
1.1			Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами	Изучение интерфейса	Беседа
1.2			Блок Движение	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.3			Блок Внешний вид	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.4			Блок Звук	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.5			Блок События	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.6			Блок Управление	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.7			Блок Сенсоры	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.8			Блок Операторы	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.9			Блок Переменные	1	Изучение команд блока	Использование команд блока, смена параметров	Практическая работа, наблюдение
1.10			Другие Блоки	1	Изучение команд блока	Использование команд блока,	Практическая

						смена параметров	я работа, наблюдение
1.11			Тест «Блоки Scratch»	1	Инструктаж	Выполнение тестовой работы	Входной контроль, тестирование
1.12			Мини-проект ко Дню учителя	1	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Творческая работа, групповой проект.
1.13			Подключение дополнительных блоков «Перо», «Текст в речь» «Переводчик»	1	Изучение дополнительных блоков	Использование команд блоков, смена параметров.	Практическая работа, наблюдение
1.14			Проекты в Scratch. Регистрация для публикации своих проектов	1	Регистрация на сайте	Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте	Наблюдение
1.15			Учимся создавать спрайт. Рисуем сами	1	Способы создания спрайтов	Создаем собственные спрайты	Наблюдение
1.16			Редактируем спрайты	1		Редактируем существующие спрайты	Беседа
1.17			Создаем свои фоны	1	Способы создания фонов		Практическая работа, наблюдение
1.18			Графические эффекты в Scratch	1		Использование графических эффектов в проектах	Практическая работа, наблюдение
1.19			Создание проекта «Учу английский»	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Творческая работа, групповой проект.

Раздел 2. Творчество программирования

2.1		Разработка собственного проекта	2	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ, индивидуальный проект
2.2		Игра «Лабиринт».	3	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
2.3		Проект к Новому году - Создание (своего или существующего) мультфильма и его озвучка	3	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
2.4		Презентация проекта к Новому году	1		Показ презентаций	Промежуточный контроль, защита проекта
2.5		Мультфильм «Ведьма и волшебник».	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.6		Создание проекта «Мои приключения»	6	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.7		Проект «День Защитника Отечества».	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание	Коллективный анализ

						фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	работ
2.8			Игра «Черный чемоданчик – отгадай число».	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Коллективный анализ работ
2.9			Проект «Открытка маме».	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.10			Проект «Будьте здоровы»	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Коллективный анализ работ
2.11			Мультфильм «Акула и рыбка».	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Практическая работа, наблюдение, презентация творческих работ
2.12			Проект «День Победы»	5	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Коллективный анализ работ
Раздел 3. Итоговые занятия							
3.1			Создание собственного проекта	6	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов,	Практическая работа

						программирование необходимых действий	
3.2			Презентация собственного проекта	1	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Итоговый контроль, защита проекта
3.3			Подведение итогов	1	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Беседа
			ВСЕГО	72			

**МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

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

Адресат: Обучающиеся от 12 до 13 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор - составитель:

Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

с.п. Куба-Таба, 2024г.

Характеристика объединения «Студия дизайна Scratch»

Деятельность объединения «Студия дизайна Scratch» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения «Студия дизайна Scratch» составляет от 12 до 15 человек. Из них мальчиков – _____, девочек – _____.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 12 до 13 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель - создание целостной системы работы для эффективного решения задач воспитания и социализации детей.

Задачи:

- интегрировать воспитательный потенциал социума, реализовать широкий спектр вариативных социально-адаптивных проектов и программ, направленных на включение обучающихся в систему социальных отношений и приобретение ими социального опыта;
- социализировать детей и подростков, сформировать у них потребности к участию в социально значимых проектах и самоуправлении, создать условия для развития позитивных качеств личности;
- выявить, развить и реализовать творческую и познавательную активность обучающихся через включение в различные виды деятельности, вовлечение в содержательный досуг.

Результат воспитания:

- будут приобретены детьми и подростками социальных знаний об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и не одобряемых формах поведения в обществе, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
- будут сформированы позитивные отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностные отношения к социальной реальности.
- будут получены опыт самостоятельного социального действия (действия для людей и на людях).

Работа с коллективом обучающихся:

- сформировать практические умения по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучить умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развить творческий, культурный, коммуникативный потенциал ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- сформировать активную гражданскую позицию;
- воспитать сознательное отношение к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организовать систему индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- содействовать сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- оформить информационные уголки для родителей по вопросам воспитания детей.

**Календарный план воспитательной работы объединения
«Студия дизайна Scratch»**

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1	Гражданско-патриотическое воспитание	Викторина среди обучающихся школы по военно-патриотическому воспитанию	Декабрь, февраль, май	Мальбахова М.З.	Развитие у обучающихся способности рационального осмысления общечеловеческих и социальных ценностей мира, осознания личностной причастности к миру во всех его проявлениях, формирование патриотического сознания, чувства гордости за достижения своей страны, родного края, верности своему Отечеству.	
		Проведение памятных дней: - День защитников Отечества - День Победы	Февраль, май	Мальбахова М.З.		
2	Духовно – нравственное воспитание	Конкурс на лучшую электронную презентацию «Моя родословная»	Ноябрь	Мальбахова М.З.	<ul style="list-style-type: none"> - ценностное отношение к России, своему народу, своему краю, отечественному культурно-историческому наследию, старшему поколению; - представления об институтах гражданского общества; - опыт постижения ценностей гражданского общества, национальной истории и культуры; - представления о правах и обязанностях человека, гражданина, семьянина, товарища. 	
		Конкурс проектов «Моя семья»	март	Мальбахова М.З.		
3	Художественно-эстетическое воспитание	Эстетическое оформление интерьера учебного заведения и его территории	В течении года	Мальбахова М.З.	раскрытие творческого потенциала учащихся; развитие творческих способностей; повышение уровня художественно-эстетической воспитанности учащихся, включающей в себя: художественный вкус, манеру общения, внешний вид, ценностную ориентацию, осознание обучающимися высших ценностей, идеалов,	

		Конкурс творческих проектов по благоустройству различных участков пришкольной территории: высадке культурных растений, закладке газонов.	Сентябрь, март	Мальбахова М.З.	ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности.	
4	Спортивное-оздоровительное	Конкурс презентаций на тему «Здоровый образ жизни»	Октябрь	Мальбахова М.З.	составлять индивидуальный режим дня и соблюдать его; выполнять физические упражнения для развития физических навыков; различать “полезные” и “вредные” продукты; принимать разумные решения по поводу личного здоровья, а также сохранения и улучшения безопасной и здоровой среды обитания; адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях; отвечать за свои поступки.	
5	Физическое воспитание	Физкультминутки во время занятий, физические упражнения, на переменах, ежедневные физкультурные занятия	В течение года	Мальбахова М.З.	укрепление здоровья, содействие гармоническому физическому развитию; обучение жизненно важным двигательным умениям и навыкам; развитие двигательных (кондиционных и координационных) способностей; приобретение необходимых знаний в области физической культуры и спорта; воспитание потребности и умения самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в отдыхе, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья; содействие воспитанию нравственных и волевых качеств, развитие психических процессов и свойств личности.	
		Создание интерактивного тренажера «Кот-спортсмен»	Апрель	Мальбахова М.З.		
6	Трудовое и профориентационное	Тематические выставки по профориентации учащихся	В течение года	Мальбахова М.З.	повысить мотивацию молодежи к труду; - оказать адресную психологическую помощь учащимся в осознанном выборе	

	ное воспитание	Оформление доклада и презентации обучающимися «Моя любимая профессия»	Апрель	Мальбахова М.З.	будущей профессии; - обучить подростков основным принципам построения профессиональной карьеры и навыкам поведения на рынке труда; - сориентировать учащихся на реализацию собственных замыслов в реальных социальных условиях.
7	Экологическое воспитание	Проект социальной экологической рекламы в среде Scratch «Сохраним будущее!»	Май	Мальбахова М.З.	расширение и углубление экологической культуры детей; формирование положительного отношения к изучению окружающей среды. закрепить навыки проектной деятельности; развить творческие способности и творческую индивидуальность учащихся; сформировать основы экологической культуры.
8	Воспитание познавательных интересов	Участие в исследовательских конференциях	В течение года	Мальбахова М.З.	пробуждение и развитие устойчивого интереса учащихся к предмету и ее приложениям; расширение и углубление знаний учащихся по программному материалу; развитие у учащихся умения самостоятельно и творчески работать с учебной и научно-популярной литературой; разностороннее развитие личности; Выявить одарённых детей и развить их творческие индивидуальные способности. Воспитать у школьников чувство ответственности за общее дело, переживание за успех совместного мероприятия.
		Разработка социально-значимых проектов	В течение года	Мальбахова М.З.	
		Участие в общешкольных, районных, республиканских викторинах, интеллектуальных играх	В течение года	Мальбахова М.З.	