

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

СОГЛАСОВАНО
на заседании педагогического совета
Протокол от 03.07.2023г. №9

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ «СОШ №1»
с.п. Куба-Таба
Приказ от 03.07.2023г. №144
/Тохтамышева И.З./



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

Уровень программы:базовый

Вид программы:модифицированная

Адресат программы: 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, 2023г.

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная 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 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ № 273);
2. Национальный проект «Образование»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 г. № 678-р (далее - Концепция);
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года»;
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию Дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
6. 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»;
7. Приказ Минобрнауки Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Приказ 629);
8. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании»;
9. Методические рекомендации по разработке и реализации ГБУ ДПО «ЦНППМПР» РМЦ КБР 2022г.
10. Устав МОУ «СОШ №1» с.п. Куба-Таба.
11. Положение о деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» при МОУ «СОШ №1» с.п. Куба-Таба.

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 – повысить интерес к науке и технике у обучающихся через изучение основ программирования.

Задачи программы:

Личностные:

- сформировать у учащихся умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- воспитать ответственное отношение к результатам своей работы;
- развить коммуникативные навыки.

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 творческой 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 «Открытка 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 – 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 умение работать в коллективе, эффективно распределять обязанности;
- будет воспитано ответственное отношение к результатам своей работы;
- будут развиты коммуникативные навыки.

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 творческой 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	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения, Базовый уровень	02.09.2023	31.05.2024	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

Условия реализации программы

Реализация программы обеспечивается дидактическими и наглядными материалами, учебно-методическими комплексами.

Кадровое обеспечение: 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:

- рабочие места по количеству обучающихся, оснащенные персональными компьютерами или ноутбуками с установленным лицензионным программным обеспечением;
- рабочее место преподавателя, оснащенное персональным компьютером или ноутбуком с установленным лицензионным программным обеспечением;
- комплект учебно-методической документации: рабочая программа, раздаточный материал, задания,
- цифровые компоненты учебно-методических комплексов (презентации).
- интерактивную доску (или экран), мультимедиапроектор,
- наличие локальной сети и доступа к сети Интернет.

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.

Защита проекта осуществляется путем выступления-презентации обучающимся или командой обучающихся. Защита должна включать в себя тему проекта, его цели и задачи, результаты, средства, которыми были достигнуты полученные результаты, протестировать программу. Можно использовать презентацию, которая может быть выполнена любым удобным наглядным показательным способом (видеоролик, презентация и т. п.). Основные критерии оценки проекта:

- Актуальность проекта (0-5 б)
- Используемые инструменты (0-5 б)

- Практическая реализация, получившийся результат (0-5 б)
- Качество / визуальная составляющая (0-5 б)
- Защита проекта (представление работы) (0-5 б)

Максимальное количество баллов за выполнение итогового проекта – 25 баллов.

Сумма баллов переводится в один из уровней освоения программы согласно таблице:

Критерии оценки освоения программы по окончании обучения

Баллы, набранные учащимися.	Уровень освоения
0-11	Низкий
12-19	Средний
20-25	Высокий

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 занятие 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 проведения 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

По структуре, занятие может быть построено таким образом:

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

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. Рындак В.Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Раннее обучение программированию в среде Scratch».

Интернет-ресурсы:

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