

Комитет образования города Курска
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 35 им. К.Д. Воробьева»
г. Курска

Принята на заседании
педагогического совета
от «27» июня 2024 г.
Протокол №10

Утверждаю
Директор МБОУ «Средняя
общеобразовательная школа
№ 35 им. К.Д. Воробьева»
Д.А. Лыков
Приказ от «27» июня 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Scratch»
(базовый уровень)

Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации: 1 год (36 часов)

Автор - составитель:
Рыжих Светлана
Николаевна,
педагог дополнительного
образования

г. Курск, 2024 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Объём Программы	5
1.3. Цель.....	5
1.4. Задачи.....	5
1.5. Содержание Программы	6
1.6. Планируемые результаты	7
2. Комплекс организационно-педагогических условий	9
2.2. Учебный план.....	9
2.3. Оценочные материалы.....	10
2.4. Формы аттестации	15
2.5. Методические материалы	15
2.6. Условия реализации программы	16
3. Рабочая программа воспитания.....	17
4. Календарный план воспитательной работы.....	17
5.Список литературы	19
6. Приложения.....	20

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами в сфере дополнительного образования:

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 04.08.2023) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2024);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р.;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Минобрнауки России № 882, Минпросвещения России N 391 от 05.08.2020 (ред. от 26.07.2022) «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.07.2023 N 04-423 «Об исполнении протокола» (вместе с Методическими рекомендациями для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями));
- Приказ Министерства образования и науки Курской области от 22.08.2024 № 1-1126 «О внедрении единых подходов и требований к проектированию, реализации и оценке эффективности дополнительных общеразвивающих программ»;
- Устав МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №35 им. К.Д. Воробьева» (приказ №1189 от 18.12.2015 г.)
- Положение от 27 июня 2024 г. №75«О дополнительной общеразвивающей программе МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №35 им. К.Д. Воробьева»; (приказ № 75 от 27.06.2024 г.)

Направленность программы - техническая.

Актуальность программы.

Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений России.

Именно в настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

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 «Scratch» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

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.

Основной вид деятельности: игра. Также на занятиях практикуется учебная, познавательная и творческая деятельность.

Отличительные особенности программы

1. Проектный подход. В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта.
2. Межпредметность. В программе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла.

Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.

3. Пропедевтика. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах старших классов. Так, например, осваиваются основные алгоритмические конструкции (информатика), понятие координатной плоскости (математика) и т.п.
4. Вариативность. Учащиеся с достаточной степенью свободы и самостоятельности могут выбирать темы проектов.
5. Коммуникация. Программой предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия. Обязательное условие - публичная презентация и защита проектов.

Уровень программы – базовый.

Адресат программы: 9-11 лет.

Младший школьный возраст (9-10 лет). Признаком возраста 7-10 лет является начало школьной жизни, появление социального статуса школьника. Ведущей становится учебная деятельность. Появляется произвольность, внутренний план действия, самоконтроль, рефлексия, чувство компетентности. Для мотивационной сферы характерна учебная мотивация, внутренняя позиция школьника.

Младший подростковый возраст (11лет). Признаком этого возраста является переход от детства к взрослости. Социальная ситуация развития характеризуется стремлением приобщиться к миру взрослых, ориентацией поведения на общепринятые нормы и ценности, эмансипацией от взрослых и группирование. Главной направленностью жизнедеятельности является личностное

общение в процессе обучения и организационно-трудовой деятельности, стремление занять положение в группе сверстников.

Объём и срок освоения программы: 1 год обучения.

Объём программы: 108 часов.

Режим занятий. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 академическому часу, продолжительностью 45 минут.

Форма обучения: очная.

Язык обучения: русский.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Особенности организации образовательного процесса – формы реализации Программы: традиционная – реализуется в рамках учреждения.

Количество обучающихся в группе – от 10 до 25 человек.

Набор в группы осуществляется через регистрацию заявки в АИС «Навигатор дополнительного образования детей Курской области» <https://p46.навигатор.дети>

1.2. Объём Программы

Программа «Scratch» рассчитана на 1 год обучения. Всего годовой объём программы составляет 108 часов.

1.3. Цель

Цель: развитие логического мышления, творческого и познавательного потенциала подростка; развитие интереса к науке и технике.

1.4. Задачи

Образовательно-предметные задачи:

- овладение базовыми понятиями и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- овладение принципами составления алгоритмов и их выполнения;
- приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала;
- развитие познавательной деятельности учащихся в области новых информационных технологий;
- совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

Развивающие задачи:

- развивать фантазию, воображение;
- развивать наглядное, ассоциативно-образное мышление;
- развивать основы аналитического, пространственного, конструкторского мышления;
- развивать память, внимание, сосредоточенность;
- развивать глазомер, пальцевую сенсорику, мелкую и общую моторику;
- развивать способности к определению цели учебной деятельности;
- развивать способности к оптимальному планированию действий;
- формировать осознанную потребность в новых знаниях;
- развивать стремление к овладению новыми знаниями и умениями;
- формировать доказательную позицию в обсуждении, беседе, диспуте;
- формировать адекватное восприятие мнения других людей.

Воспитательные задачи:

- расширять любознательность, познавательный интерес;
- воспитывать дисциплинированность, ответственность;
- воспитывать аккуратность, экономное отношение к материалам;
- воспитывать дружелюбие, стремление к взаимопомощи;
- воспитывать основы духовно-нравственных ценностей;
- воспитывать культуру поведения;
- формировать основы здорового образа жизни.

1.5. Содержание Программы***Раздел 1. Знакомство со Scratch***

- Раскрытие алгоритмизации в жизни человека. Знакомство с текстовым редактором. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.
- Практика: ознакомление с интерфейсом программы Scratch учащихся на персональных компьютерах.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 2. Знакомство с эффектами

- Знакомство с блоком «Внешность», его основными возможностями и назначениями, эффект рыбьего глаза (раздутие) и эффект завихрения, а также изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.
- Практика: применение изученных эффектов на объекты.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 3. Знакомство с отрицательными числами

- Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.
- Практика: самостоятельная работа при помощи скриптов, опираясь на полученные в ходе теории знания, двигают спрайты по предложенным в задании направлениям.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 4. Знакомство с пером

- Знакомство с блоком «Перо» и изучение его основных целей и возможностей.
- Практика: самостоятельное выполнение различных заданий на получение необходимых изображений при движении спрайта, а также использовании функции «поднять перо» и «опустить перо».
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 5. Циклы

- Изучение основных циклов и их взаимодействие с основным блоком программы. Также подробно будет рассмотрен Блок «Управление».
- Практика: учащиеся создают предложенный контент, используя движение спрайтов при помощи циклов.

- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 6. Условный блок

- Назначение и основные возможности блока «Управление».
- Практика: учащиеся на практике реализуют управление спрайтами через сенсоры с помощью блока «Управление».
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 7. Знакомство с координатами X и Y

- Представление о координатной плоскости, а также ознакомятся с ее использованием в Scratch.
- Практика: выполнение заданий, связанных с рисованием и перемещением спрайта по заданным координатам.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 8. Творческий блок Создание мультфильмов и игр.

- Практика: учащиеся работают над индивидуальным проектом собственной игры или фильма
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

Раздел 9. Знакомство с переменными

- Рассмотрение понятия переменной, ее назначение в Scratch и применение.
- Практика: учащимся будет предложено изменить свой проект из прошлой темы, используя переменные.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор.

Раздел 10. Проектная и исследовательская деятельность

- Самостоятельный выбор учащимися тем проектов, разработка плана работы для его реализации.
- Практика: подготовка плана работы для реализации программы, поиск информации, патентный поиск, подбор литературы, подготовка работ для участия в различных конкурсах и мероприятиях. Презентация проектных работ учащимися.
- Беседы по темам занятий.
- Гимнастика для глаз, моторная гимнастика.
- Оборудование и оснащение: ноутбук для педагога и для каждого ученика, проектор

1.6. Планируемые результаты

Предметные результаты

Учащиеся будут знать:

- свободно работать в программе «Scratch»;
- окна инструментов, работа с материалами и освещением

Учащиеся будут уметь:

- свободно работать в программе «Scratch»;
- самостоятельно реализовывать творческий подход к решению задач;
- решать поставленные задачи.

Ключевые компетенции***Учащиеся приобретут ценностно-смысловые компетенции:***

- любознательность, познавательный интерес;
- дружелюбие, стремление к взаимопомощи;
- основы здорового образа жизни;
- самостоятельное принятие решений.

Учащиеся приобретут учебно-познавательные компетенции:

- стремление к овладению новыми знаниями и умениями;
- способность к определению цели учебной деятельности;
- способность к оптимальному планированию действий;
- умение действовать по плану;
- способности к анализу, оценке, коррекции полученных результатов.

Учащиеся приобретут информационные компетенции:

- осознанную потребность в новых знаниях;
- способности к поиску и применению новой информации.

Учащиеся приобретут коммуникативные компетенции:

- доказательную позицию в обсуждении, беседе, диспуте;
- адекватное восприятие мнения других людей в повседневной жизни; — продуктивное комфортное взаимодействие в коллективе.

Учащиеся приобретут компетенции личностного самосовершенствования

- фантазию, воображение;
- наглядное, ассоциативно-образное мышление;
- основы аналитического, пространственного, конструкторского мышления;
- память, внимание, сосредоточенность;
- глазомер, пальцевую сенсорику, мелкую и общую моторику;
- достижение и переживание ситуации успеха.

Учащиеся приобретут общекультурные компетенции•

- культура поведения;
- аккуратность, бережливость;
- дисциплинированность, ответственность;
- позитивную эмоциональность;

— основы духовно-нравственных ценностей.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график является составной частью программы (п.9 ст.2 и п.5 ст.47 ФЗ №273), содержащей комплекс основных характеристик образования и определяющей даты и окончания учебных периодов (этапов), количество учебных недель, сроки контрольных процедур, и составляется для каждой учебной группы.

Таблица 2

№ п/п	Год обучения, уровень, номер группы	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Нерабочие праздничные дни	Сроки проведения промежуточной аттестации
1	1 год обучения, <u>базовый уровень</u>	01.09 2024	31.05. 2025	36	36	36	3 раза в неделю по 1 часу	04.10 31.12-09.01; 23.02; 08.03; 29.04-01.05, 09-10.05	20.12. 2024. 24.05. 2025

2.2. Учебный план

Таблица 3

№	НАИМЕНОВАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ	Количество учебных часов			Форма аттестации и отслеживания результатов
		Всего	Теория	Практика	
1.	Знакомство со Scratch.	3	1	2	Тестирование по пройденному материалу
2.	Знакомство с эффектами	4	1	3	Тестирование по пройденному материалу
3.	Знакомство с отрицательными числами	2	1	1	Тестирование по пройденному материалу
4.	Знакомство с пером	3	1	2	Тестирование по пройденному материалу
5.	Циклы	5	2	3	Тестирование по пройденному материалу
6.	Условный блок	5	2	3	Тестирование по пройденному материалу
7.	Знакомство с координатами X и Y	3	1	2	Тестирование по пройденному материалу

					материалу
8.	Знакомство с переменными	6	1	5	Тестирование по пройденному материалу
9.	Проектная деятельность	5		5	Тестирование по пройденному материалу
	ВСЕГО	36	10	26	Тестирование по пройденному материалу

2.3. Оценочные материалы

Для оценки результатов обучения на стартовом уровне проводится мониторинг и промежуточная диагностика в конце каждого полугодия.

ОЦЕНКА ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ

Таблица 4

Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Оценка образовательно-предметных результатов		
<p>Учащиеся в основном усвоили:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; различия между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике; <input type="checkbox"/> овладение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий; <input type="checkbox"/> способы представления данных в зависимости от поставленной задачи. Учащиеся могут с помощью педагога: <input type="checkbox"/> составлять линейные, 	<p>Учащиеся достаточно усвоили:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; различия между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике; <input type="checkbox"/> овладение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий; <input type="checkbox"/> способы представления данных в зависимости от поставленной задачи. Учащиеся могут уверенно: <input type="checkbox"/> составлять линейные, разветвляющиеся и циклические 	<p>Учащиеся полностью усвоили:</p> <p>термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; различия между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> о владение понятиями спрайт, объект, скрипт, обработка событий; <input type="checkbox"/> способы представления данных в зависимости от поставленной задачи. <p>Учащиеся могут свободно:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования

<p>разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;</p> <p><input type="checkbox"/> использовать</p>	<p>алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;</p>	
---	--	--

<p>логические значения, операции и выражения с ними;</p> <p><input type="checkbox"/> формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;</p> <p><input type="checkbox"/> создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch</p>	<p><input type="checkbox"/> использовать логические значения, операции и выражения с ними;</p> <p><input type="checkbox"/> формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;</p> <p><input type="checkbox"/> создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch</p>	<p>Scratch;</p> <p><input type="checkbox"/> и использовать логические значения, операции и выражения с ними;</p> <p><input type="checkbox"/> формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;</p> <p><input type="checkbox"/> создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch</p>
---	---	---

Оценка ключевых компетенций

<p>Недостаточно освоены Ценностно-смысловые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать любознательность, познавательную активность; - развивать и стимулировать мотивацию к получению новых знаний; - развивать стремление к самообразованию; - воспитывать ценностные ориентиры и положительные социальные установки. Учебно-познавательные компетенции: - развивать способность к самостоятельному целеполаганию; - развивать способности к самостоятельному планированию своих действий, работе по заданному плану; - развивать способность к самоконтролю и объективной самооценке. - формировать способы овладения новыми знаниями и умениями. <p>Информационные компетенции:</p>	<p>Достаточно освоены Ценностно-смысловые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать любознательность, познавательную активность; - развивать и стимулировать мотивацию к получению новых знаний; - развивать стремление к самообразованию; - воспитывать ценностные ориентиры и положительные социальные установки. Учебно-познавательные компетенции: - развивать способность к самостоятельному целеполаганию; - развивать способности к самостоятельному планированию своих действий, работе по заданному плану; - развивать способность к самоконтролю и объективной самооценке. - формировать способы овладения новыми знаниями и умениями. <p>Информационные компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать способность к 	<p>Уверенно освоены Ценностно-смысловые компетенции:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развивать любознательность, познавательную активность; - развивать и стимулировать мотивацию к получению новых знаний; - развивать стремление к самообразованию; - воспитывать ценностные ориентиры и положительные социальные установки. Учебно-познавательные компетенции: - развивать способность к самостоятельному целеполаганию; - развивать способности к самостоятельному планированию своих действий, работе по заданному плану; - развивать способность к самоконтролю и объективной самооценке. - формировать способы овладения новыми знаниями и умениями. <p>Информационные компетенции:</p>
--	--	--

<p>- развивать способность к самостоятельному поиску и выбору оптимальных источников информации; - развивать способность к самостоятельной переработке информации для создания нового продукта.</p> <p>Коммуникативные компетенции:</p> <p>- развивать способности к формулированию и доказательному отстаиванию своего мнения;</p> <p>- развивать способности к адекватному восприятию других позиций, мнений, интересов;</p> <p>- развивать способности к согласованию своих интересов и взглядов с мнением других людей в совместной деятельности; - развивать способности к продуктивной групповой работе, к коллективной творческой деятельности; - развивать и поддерживать бесконфликтное взаимодействие в коллективе.</p> <p>Компетенции личностного самосовершенствования:</p> <p>- воображение, фантазию, творческую деятельность; - развивать нагляднообразное, аналитическое, пространственное, конструкторское мышление; - развивать направленное внимание, сосредоточенность; - развивать зрительное, слуховое, тактильное восприятие;</p> <p>- развивать и укреплять мелкую моторику, мышечную память, точность движений и глазомера; - поддерживать и углублять интерес к науке и технике;</p>	<p>самостоятельному поиску и выбору оптимальных источников информации; - развивать способность к самостоятельной переработке информации для создания нового продукта.</p> <p>Коммуникативные компетенции:</p> <p>- развивать способности к формулированию и доказательному отстаиванию своего мнения;</p> <p>- развивать способности к адекватному восприятию других позиций, мнений, интересов;</p> <p>- развивать способности к согласованию своих интересов и взглядов с мнением других людей в совместной деятельности; - развивать способности к продуктивной групповой работе, к коллективной творческой деятельности; - развивать и поддерживать бесконфликтное взаимодействие в коллективе.</p> <p>Компетенции личностного самосовершенствования:</p> <p>- воображение, фантазию, творческую деятельность; - развивать наглядно-образное, аналитическое, пространственное, конструкторское мышление; - развивать направленное внимание, сосредоточенность; - развивать зрительное, слуховое, тактильное восприятие;</p> <p>- развивать и укреплять мелкую моторику, мышечную память, точность движений и глазомера;</p> <p>- поддерживать и углублять интерес к науке и технике;</p> <p>- формировать</p>	<p>- развивать способность к самостоятельному поиску и выбору оптимальных источников информации; - развивать способность к самостоятельной переработке информации для создания нового продукта.</p> <p>Коммуникативные компетенции:</p> <p>- развивать способности к формулированию и доказательному отстаиванию своего мнения;</p> <p>- развивать способности к адекватному восприятию других позиций, мнений, интересов;</p> <p>- развивать способности к согласованию своих интересов и взглядов с мнением других людей в совместной деятельности; - развивать способности к продуктивной групповой работе, к коллективной творческой деятельности; - развивать и поддерживать бесконфликтное взаимодействие в коллективе.</p> <p>Компетенции личностного самосовершенствования:</p> <p>- воображение, фантазию, творческую деятельность; - развивать нагляднообразное, аналитическое, пространственное, конструкторское мышление; - развивать направленное внимание, сосредоточенность; - развивать зрительное, слуховое, тактильное восприятие;</p>
--	---	--

<p>- формировать инициативность,</p>	<p>инициативность, самостоятельность, целеустремлённость;</p>	<p>- развивать и укреплять мелкую моторику, мышечную память, точность движений и глазомера;</p> <p>- поддерживать и углублять интерес к науке и технике;</p> <p>- формировать инициативность,</p>
--------------------------------------	---	---

самостоятельность, целеустремлённость; - воспитывать основы волевых проявлений. Общекультурные компетенции: - воспитывать аккуратность, скромность, открытость; - воспитывать доброжелательность, стремление помогать другим; - воспитывать культуру поведения на занятиях, в коллективе, в быту; - воспитывать художественно-эстетический вкус; - воспитывать позитивное восприятие окружающего мира; - воспитывать основы культурной самоидентичности.	- воспитывать основы волевых проявлений. Общекультурные компетенции: - воспитывать аккуратность, скромность, открытость; - воспитывать доброжелательность, стремление помогать другим; - воспитывать культуру поведения на занятиях, в коллективе, в быту; - воспитывать художественно-эстетический вкус; - воспитывать позитивное восприятие окружающего мира; - воспитывать основы культурной самоидентичности.	самостоятельность, целеустремлённость; - воспитывать основы волевых проявлений. Общекультурные компетенции: - воспитывать аккуратность, скромность, открытость; - воспитывать доброжелательность, стремление помогать другим; - воспитывать культуру поведения на занятиях, в коллективе, в быту; - воспитывать художественно-эстетический вкус; - воспитывать позитивное восприятие окружающего мира; - воспитывать основы культурной самоидентичности.
--	---	--

Для оценки результатов обучения на базовом уровне проводится мониторинг и промежуточная диагностика в конце каждого полугодия.

2.4. Формы аттестации

Опрос, тестирование, зачет, практическая работа, самостоятельная творческая работа, круглый стол. подготовка к выставке. конкурс, выставка. конкурс.

Аттестация проводится дважды в течение учебного года: в конце первого полугодия, в конце второго полугодия.

Формы отслеживания образовательных результатов

Журнал учета работы педагога, собеседование, наблюдение и дневник наблюдений, опрос, тестирование, самостоятельная работа учащихся, выставки и конкурсы: фотоматериалы (участие в выставках, готовые работы), мониторинг. **Формы демонстрации образовательных результатов**
Выставки, конкурсы, мини-выставки, защита проектов

2.5. Методические материалы

Методы обучения. При реализации программы применяются следующие методы обучения:

- словесный метод (рассказ, объяснение);

-наглядно-зрительный метод (личный показ педагога, просмотр видеоматериалов):

- практический метод (совместная работа в учебной деятельности):

-репродуктивный метод (объяснение нового материала на основе пройденного):

-метод формирования интереса к учению (создание ситуаций успеха, приёмы занимательности);

- методы проектной деятельности (творческое проектирование);

-метод самоконтроля, формирования ответственности в обучении (самостоятельная работа учащихся, самоанализ работ);

- метод контроля (наблюдение, опрос, творческие задания).

Педагогические технологии

В образовательном процессе используются следующие педагогические технологии: личностно-ориентированная, разноуровневого обучения, проектная, практикоориентированная, игровая, здоровьесберегающие, сотрудничества. создания ситуации успеха.

Особенности и формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы учебного занятия по особенностям коммуникативного взаимодействия:

беседа, опрос, мини-лекция, самостоятельная работа, практическое занятие, занятие-проект, открытое занятие.

Примерный алгоритм учебного занятия

I. Организационный этап

1. Организация учащихся на начало занятия.
2. Повторение техники безопасности при работе с инструментами.
3. Подготовка учебного места к занятию.

II. Основной этап

1. Повторение учебного материала предыдущих занятий.
2. Тематические беседы.
3. Освоение теории и практики нового учебного материала.
4. Выполнение практических заданий, упражнений по теме разделов.
5. Дифференцированная самостоятельная работа.
6. Анализ самостоятельных работ. Коррекция возможных ошибок.
7. Мини-выставка готовых работ.
8. Регулярные физкультминутки и упражнения для глаз.

III. Завершающий этап

1. Рефлексия, самоанализ результатов.
2. Общее подведение итогов занятия.
3. Тематические мини-выставки.
4. Мотивация учащихся на последующие занятия.

Методические и дидактические материалы. На занятиях используются следующие материалы: инструкции по технике безопасности, диагностический инструментарий, справочная и специальная литература.

2.6. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Кабинет. Для занятий объединения используется просторное светлое помещение, отвечающее санитарно-эпидемиологическим требованиям к учреждениям дополнительного образования (СП 2.4.3648-20 от 28.09.2020 г). Помещение сухое, с естественным доступом

воздуха, легко проветриваемое, с достаточным дневным и искусственным освещением. Кабинет эстетически оформлен, правильно организованы рабочие места.

Оборудование. Столы и стулья для учащихся, доска настенная, шкафы, стенды, ноутбуки для каждого учащегося.

Методические условия. Видеоматериалы по темам программы, раздаточные материалы.

Кадровые условия.

Программу реализует педагог дополнительного образования, имеющий профессиональную подготовку по профилю деятельности и соответствующий профессиональному стандарту по должности «педагог дополнительного образования».

3. Рабочая программа воспитания

Цель: формирование ценностных ориентиров учащихся, формирование общей культуры личности, создание условий для саморазвития и самореализации личности.

Задачи:

- ✓ помочь сформировать позитивное отношение к окружающему миру, найти свое место в этом мире, научиться определять и проявлять активную жизненную позицию;
- ✓ привить стремление к проявлению высоких нравственных качеств, таких, как уважение человека к человеку, вежливость, бережное отношение к чести и достоинству личности, отзывчивость, ответственность, любовь ко всему живому;
- ✓ приобщить детей и подростков к активной творческой деятельности, связанной с освоением различных культурных ценностей — воспитать сознательное отношение к труду, к выбору ценностей, пробудить интерес к профессиональной самоориентации, к художественному творчеству, к физкультуре и спорту;
- ✓ нейтрализовать (предотвратить) негативное воздействие социума;
- ✓ развивать творческий потенциал.

4. Календарный план воспитательной работы Воспитательные мероприятия в объединении

Таблица 5

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
1.	День открытых дверей	Мастер-класс	Сентябрь, Кванториум, МБОУ «СОШ №35»	педагог
2.	Игромания	Защита проектов	Май, Кванториум, МБОУ «СОШ №35»	педагог

Участие учащихся в воспитательных мероприятиях учреждения

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
-------	-------------------------------	------------------	-------------------------	---------------

1.	День интернета	Викторина	28-30.10, Кванториум, МБОУ «СОШ №35»	Педагогорганизаторы
2.	Конкурс детских работ «Война глазами детей»	Очно	Май, Кванториум, МБОУ «СОШ №35»	Педагогорганизаторы

Участие учащихся в городских и всероссийский воспитательных программах

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
1.	Всероссийский конкурс «Большая перемена»	Дистанционно	В течение года, https://bolshaya-peremena.online/	педагог
2.	Акция «Международный субботник»	Очно	Апрель, https://волонтерыпобеды.рф/ https://disk.yandex.ru/d/vjQDPIHu3ZW9sw	педагог

Участие учащихся в жизни социума

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
1.	Всероссийская акция «Бессмертный полк»	Дистанционно/очно	Май, МБОУ «СОШ № 35»	педагог

Участие в Интернет-мероприятиях

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Срок и место проведения	Ответственный
1.	Высшая школа делового администрирования	Конкурсные мероприятия	В теч. года, https://vk.com/graduate.school	педагог

Список литературы Список рекомендованной литературы для педагогов

1. Модуль «Пропедевтика программирования со Scratch», Сорокина Т. Е.;
2. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова;
3. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова;
4. Голиков Денис, Голиков Артем Книга юных программистов на Scratch 2013 г.
5. Творческие задания в среде Scratch [Электронный ресурс] : рабочая тетрадь для 5–6 классов / Ю. В. Пашковская. — 2-е изд. (эл.). — Электрон. текстовые дан. (1 файл pdf : 201 с.). — М.: Лаборатория знаний, 2016. — Систем. требования: AdobeReaderXI ; экран 10".
6. Рындак В. Г., Джинжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие. — Оренбург: Оренб. гос. инт. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
7. Босова Л. Л., Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию / Л. Л. Босова, Т. Е. Сорокина // Информатика и образование. — № 7 (256). — 2014.
8. Сорокина. Т. Е. Визуальная среда Scratch как средство мотивации учащихся основной школы к изучению программирования // Информатика и образование. — № 5 (264). — 2015.

Список литературы, рекомендованной обучающимся

Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В. Пашковская. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. — 200 с.: ил.

Список литературы, рекомендованной родителям

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php> /Скретч - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
4. Практикум Scratch (<http://scratch.uvk6.info/>)
5. Творческая мастерская Scratch (<http://www.nachalka.com/scratch/>)
6. <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html> – учебник по Scratch
7. <http://scratch.uvk6.info> – Общедоступное программирование в Scratch
8. http://socobraz.ru/index.php/Школа_Scratch

6. Приложения

Приложение 1

Календарно-тематическое планирование
на 2024-2025 учебный год

Таблица 6

Даты занятий	Теория	Практика	Кол-во часов	Форма/тип занятия	Место проведения
Раздел 1. Знакомство со Scratch					
	Вводное занятие	Предварительная аттестация учащихся	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Алгоритмизация в жизни человека	Практическая работа на ПК	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Знакомство с визуальной средой Scratch	Установка ПО для работы и знакомство с ним	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
Раздел 2. Знакомство с эффектами					
	Блок Внешность. Основные возможности	Работа со специализированным ПО и блоком внешность	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Внешность. Изучение эффектов	Работа со специализированным ПО и эффектами рыбьего глаза и завихрение	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Блок Внешность. Изменение внешнего вида спрайтов	Работа со специализированным ПО и спрайтами	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Внешность. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи кистей	Работа со специализированным ПО и создание спрайтов	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
Раздел 3. Знакомство с отрицательными числами					
	Знакомство с отрицательными числами	Работа с отрицательными числами	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Работа с отрицательными числами	Работа со специализированным ПО и отрицательными числами	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
Раздел 4. Знакомство с пером					
	Блок Перо. Основные возможности	Работа со специализированным ПО и применение основных возможностей блока	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Перо. Назначение.	Работа со специализированным	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум

	Изменение сцены	ПО и изменение сцены			
	Блок Перо. Рисование	Работа со специализированным ПО и рисование	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
Раздел 5. Циклы					
	Блок Управление. Основные возможности	Работа со специализированным ПО	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Управление. Назначение блока	Работа со специализированным ПО и назначение блоков	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Блок Управление. Циклы	Работа со специализированным ПО и применение циклов	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Управление. Отрицательные числа	Работа со специализированным ПО с отрицательными числами	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блок Управление. Движение спрайтов при помощи циклов	Работа со специализированным ПО и движение спрайтов	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
Раздел 6. Условный блок					
	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение	Работа со специализированным ПО. Сенсоры	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блоки Условие и Сенсоры. Основные возможности	Работа со специализированным ПО. Условия	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности	Работа со специализированным ПО	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности	Работа со специализированным ПО	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности	Работа со специализированным ПО	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
Раздел 7. Знакомство с координатами X и Y					
	Блоки Движение, Условие и Операторы.	Работа со специализированным ПО. Создание гибкого	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум

	Создание гибкого управления перемещения спрайтов	управления перемещения спрайтов			
	Блок Операторы. Назначение.	Работа со специализированным ПО. Операторы	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Создание графических объектов по координатам	Работа со специализированным ПО	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
Раздел 8. Знакомство с переменными					
	Знакомство с переменными	Работа со специализированным ПО. Переменные	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Применение переменных для спрайтов	Работа со специализированным ПО. Применение переменных	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Изменение переменных	Работа со специализированным ПО. Работа с переменными	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Применение переменных при создании анимации	Работа со специализированным ПО. Составление анимации	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Применение переменных при создании игр	Работа со специализированным ПО. Составление игр	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Применение переменных при создании игр	Работа со специализированным ПО. Составление игр	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
Раздел 9. Проектная деятельность					
	Проектная деятельность	Работа над проектом. Обсуждение темы проекта	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Проектная деятельность	Работа над проектом. Разработка плана работы	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум
	Проектная деятельность	Работа над проектом. Формулировка гипотезы	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Проектная деятельность	Работа над проектом	1	Изучение и первичное	Школьный Кванториум
	Проектная деятельность	Работа над проектом	1	Закрепление новых знаний	Школьный Кванториум

Сводная таблица мониторинг результатов обучения

Таблица 8

№ п/п	Учащиеся	Теория		Практика		Ключевые компетенции	
		1-е полугод ие	2-е полугод ие	1-е полугод ие	2-е полугод ие	1-е полугоди е	2-е полугод ие
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Низкий уровень

*Недостаточно проявлены*

Средний уровень

*Достаточно проявлены*

Высокий уровень



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ "СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 35 ИМ.
К.Д. ВОРОБЬЕВА", Лыков Дмитрий Александрович, Директор

28.10.24 15:39 (MSK)

Сертификат 7D19F3445AFFBA555BDBCA690A43D105