

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ АДМИНИСТРАЦИИ г. УЛАН-УДЭ  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
Центр дополнительного образования  
«Малая академия наук» г. Улан-Удэ

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «28» августа 2024 г.,  
протокол № 71

«Утверждаю»:  
Директор МАУ ДО ЦДО  
«МАН» г. Улан-Удэ  
С. Г. Гарматарова  
Приказ № 37/1 «28» 08 2024 г.



М.п.

Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«IT-Kids. Создание игр в Scratch»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 9 - 12 лет  
Срок реализации: 1 год (111 часов)  
Уровень программы: стартовый

Автор - составитель:  
Мотошкина Виктория Владимировна,  
педагог дополнительного образования

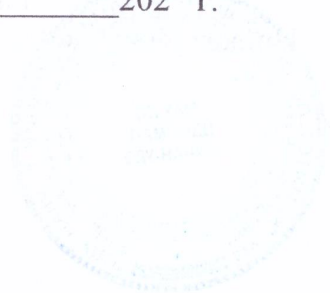
г. Улан-Удэ, 2024 г.

Рекомендована  
методическим советом  
Протокол № 38  
от «26» августа 2024 г.

«Согласовано»:  
Зам. директора по УВР МАУ ДО  
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ  
Хамаганова М.Н.  
«26» августа 2024 г.

при внесении изменений  
в последующие годы:  
Протокол №  
от « » \_\_\_\_\_ 202 г.

«Согласовано»:  
Зам. директора по УВР МАУ ДО  
ЦДО «МАН» г. Улан-Удэ  
\_\_\_\_\_  
« » \_\_\_\_\_ 202 г.



## Оглавление

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивающей программы
  - 1.1. Пояснительная записка
  - 1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты
  - 1.3. Содержание программы
  
2. Комплекс организационно педагогических условий
  - 2.1. Календарный учебный график
  - 2.2. Условия реализации программы
  - 2.3. Формы аттестации
  - 2.4. Оценочные материалы
  - 2.5. Методические материалы
  - 2.6. Список литературы

# 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Основные характеристики программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «МИР LEGO» (далее - Программа) реализуется в соответствии **нормативно-правовыми документами:**

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (статья 75, пункт 2) «Об образовании в РФ»
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 N 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14".
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №2
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020г. № ВБ – 976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Устав МАУ ДО ЦДО Малая академия наук, утв. приказом от 20.04.2022 № 374 МУ «Комитет по образованию Администрации г. Улан-Удэ»

Программа «IT-Kids. Создание игр в Scratch» предназначена для учащихся 3-6 классов (9-11 лет) общеобразовательных школ, получающих дополнительное образование в МАУ ДО ЦДО «Малая академия наук».

Программа представляет собой начальный, подготовительный этап направления «Программирование», интегрирована в общую систему

технического направления «Программирование» МАУ ДО ЦДО «Малая академия наук» и рассчитана на 1 год.

**Актуальность:**

Одной из приоритетных задач современного образования является создание необходимых и полноценных условий для личностного развития каждого ребенка, формирования активной жизненной позиции. Ведущее место занимают такие формы самостоятельной работы учащихся, которые основаны не только на применении полученных знаний и умений, но и на получении на их основе новых. Программирование игр – это современное средство обучения, включающее различные игровые, наглядные, практические, соревновательные и исследовательские элементы. Внедрение платформы Scratch во внеурочную деятельность способствует многостороннему развитию личности ребенка и побуждает получать знания в различных предметных дисциплинах.

**Обучение включает в себя следующие основные предметы:**

- Информатика
- Математика
- Физика
- Язык и грамотность
- Иностранный язык

Программа основывается на принципах доступности, систематичности и последовательности.

**Вид программы:**

Программа является модифицированной. За основу были взяты типовые программы по основам информатики, а также методические рекомендации, разработанные компанией Scratch, специально для занятий в среде программирования Scratch.

**Направленность программы:** техническая

**Техническая направленность** ориентирована на развитие у учащихся технических и научных способностей, целенаправленную организацию научно-исследовательской деятельности, имеющую большое значение для научно-технического и социально-экономического потенциала общества и государства. (моделизм, компьютерные (информационные) технологии, радиоэлектроника).

**Адресат программы:**

Младшие школьники: 9-11 (12) лет - дети с первоначальными знаниями и умениями работы на персональном компьютере.

**Младшие и средние школьники: 9-11 (12) лет.** Для младших школьников ведущей становится учебная деятельность. В психологии ребенка появляются различные новообразования, такие как развитие словесно-логического, рассуждающего мышления, увеличивается объем внимания, повышается его устойчивость, развиваются навыки переключения и распределения. Дети данного возраста имеют следующие особенности: импульсивность, желание действовать быстро и незамедлительно, часто не подумав, не взвесив все обстоятельства. В любых начинаниях, трудностях или намеченных целях у детей хорошо выражена возрастная слабость волевой регуляции поведения.

У средних школьников подростковый возраст обычно характеризуют как переломный, переходный, критический, но чаще как возраст полового созревания. Л. С. Выготский различал три точки созревания: органического, полового и социального. Л. С. Выготский перечислял несколько основных групп наиболее ярких интересов подростков, которые он назвал доминантами. Это «эгоцентрическая доминанта» (интерес подростка к собственной личности); «доминанта дали» (установка подростка на обширные, большие масштабы, которые для него гораздо более субъективно приемлемы, чем ближние, текущие, сегодняшние); «доминанта усилия» (тяга подростка к сопротивлению, преодолению, к волевым напряжениям, которые иногда проявляются в упорстве, хулиганстве, борьбе против воспитательского авторитета, протеста и других негативных проявлениях); «доминанта романтики» (стремление подростка к неизвестному, рискованному, к приключениям, к героизму).

**Срок и объем освоения программы:**

Срок реализации Программы - 1 год

9-11(12) лет – от 108 – 144 часа.

**Форма обучения:** очная

**Особенности организации образовательной деятельности:**  
разновозрастные

**Режим занятий:**

Основная группа занимается 1 раз в неделю по 3 урока ( 3 часа в неделю).

**Уровень программы:**

Стартовый уровень. Курс не предполагает наличия у обучаемых навыков в области программирования.

**1.2. ЦЕЛЬ, ЗАДАЧИ, ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.**

**Цель:** Развитие мотивации и интереса учащихся к познанию и техническому творчеству через овладение основами программирования в рамках творческого объединения «IT-Kids. Создание игр в Scratch».

## **Основные задачи программы:**

### **Образовательные:**

- формирование умений и навыков составления алгоритмов
- формирование умений и навыков программирования
- формирование умений работать по техническому заданию
- формирование навыков решения алгоритмических задач (самостоятельное творчество)

### **Развивающие:**

- развитие творческой активности и интереса к техническому творчеству
- развитие внимания, памяти, воображения, логического мышления

### **Воспитательные:**

- формировать качества творческой личности с активной жизненной позицией
- формировать личностные качества: целеустремленности, настойчивости, самостоятельности, ответственности, командного духа и взаимной поддержки, взаимоуважения и уважения к чужому труду

**Задачи программы:** овладение навыками составления алгоритмов по техническому заданию, развитие логического мышления, изучение основ программирования, знакомство с первым языком программирования Scratch и создания первых команд; развитие творческого и технического потенциала ребенка.

### **Ожидаемые результаты:**

Осуществление целей и задач программы предполагает получение конкретных результатов:

#### ***В области воспитания:***

- формирование творческой и активной личности
- развитие коммуникативных качеств;
- формирование самостоятельности, ответственности, взаимовыручки и взаимопомощи

#### ***В области программирования и создания алгоритмов:***

- знание основных принципов алгоритмики
- умение работать по техническому заданию

- умения творчески подходить к решению задач в самостоятельном программировании
- умение создавать простейшие алгоритмы и писать элементарные программы Scratch

**Метапредметными результатами** изучения курса «IT-Kids. Создание игр в Scratch» является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

**Познавательные УУД:**

- определять, различать и называть скрипты Scratch,
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по техническому заданию и самостоятельно составлять программу.
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного.
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

**Регулятивные УУД:**

- уметь работать по предложенным инструкциям.
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

**Коммуникативные УУД:**

- уметь работать в паре и в коллективе; уметь рассказывать о проекте.
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Таблица 1

|       | <b>Стартовый уровень</b>                             | <b>Базовый уровень</b>  | <b>Продвинутый уровень</b>                                    |
|-------|--|---|---|
| Знать | Названия основных визуальных команд программирования | Понятия алгоритм, основные алгоритмы, технические особенности платформы Scratch | Переменные, циклы, ветвления, интервалы, интерфейс ПО Scratch |



|           | <b>Стартовый уровень</b>   | <b>Базовый уровень</b>   | <b>Продвинутый уровень</b>  |
|-----------|--|--|---|
| Уметь     | Пользоваться периферийными устройствами компьютерной техники   | Работать в браузере, создавать почту, аккаунт, составлять простые алгоритмы                    | Записывать алгоритмы языком Scratch, воплощать собственные идеи   |
| Владеть   | Навыки словесного описания предложенного проекта, определение стартовых данных   | Навыки декомпозиции проекта на составные части, подбор необходимых элементов                   | Навыки составления сюжета, составления сюжета с альтернативными развилками, вариантами концовок, создание, тестирование и отладка программы                                 |
| Проявлять | Понимание назначения разных типов команд, умение запустить программу локально, в сети Интернет, составить простейшую анимацию. | Понимание работы алгоритмов, целевого и обоснованного применения переменных, циклов, ветвлений | Навыки проектной работы в команде, изучение конкурсных требований и регламентов, составление сюжета, программирование, отладка, самостоятельная работа по заданным условиям |

### 1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ «IT-Kids. Создание игр в Scratch» Учебный план

| №<br>п/п | Название раздела, темы  | Количество часов |        |          | Формы аттестации /контроля |
|----------|---|------------------|--------|----------|----------------------------|
|          |   | Всего            | Теория | Практика |                            |
| 1        | Вводное занятие. Введение в образовательную программу.  | 3                |        | 3        | беседа                     |
| 2        | Алгоритмы, слои, направления<br>Теория: Знакомство с принципами работы, техника безопасности.                 | 3                | 2      | 1        | Беседа,<br>практика        |
| 3        | Координатная сетка<br>Теория: Знакомство с координатами<br>Практика: Входная диагностика – творческое задание | 3                | 1      | 2        | Беседа,<br>Набл-е          |

|    |  |   |   |   |               |
|----|--|---|---|---|---------------|
| 4  | Движение по координатам<br>Практика: Алгоритм на движение  | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 5  | Движение по координатной плоскости, ч 2<br>Теория: Продолжение алгоритма на движение<br>Практика: Создание алгоритма | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 6  | Игра Колдун и молнии<br>Теория: Условия и циклы<br>Практика: Создание игры   | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 7  | Творческое занятие   | 3 |   | 3 | пр            |
| 8  | Игра Вертолет в облаках<br>Теория: Эффект движения<br>Практика: Создание игры  | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 9  | Игра На дне морском<br>Теория: Сенсоры, счетчик<br>Практика: Создание игры   | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 10 | Игра Обезьяна, бананы, пианино<br>Теория: Звук<br>Практика: Создание игры  | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 11 | Дайвер и акула<br>Теория: сенсоры, жизни<br>Практика: создание игры  | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 12 | Движение по диагонали<br>Теория: Координаты, управление<br>Практика: Создание игры                                   | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 13 | Анимация фона<br>Практика: Творческое задание на программирование.   | 3 |   | 3 | Ср, набл      |
| 14 | Творческое задание   | 3 |   | 3 | Пр, набл      |
| 15 | Жуки в лесу<br>Теория: События, эффекты<br>Практика: Создание игры   | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 16 | Ракета и шар. Рисование<br>Теория: Графические редакторы<br>Практика: Создание игры                                  | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 17 | Ракета и шар. Переменные   | 3 | 1 | 2 | Беседа,       |

|    |   |   |   |   |               |
|----|---|---|---|---|---------------|
|    | Теория: переменные<br>Практика: Создание игры   |   |   |   | пр            |
| 18 | Ракета и шар. Переменные, ч2<br>Теория: переменные<br>Практика: Создание игры             | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 19 | Творческое задание  | 3 |   | 3 | Ср, набл      |
| 20 | Читаем скрипты<br>Практика: знакомство с проектами одноклассников                         | 3 |   | 3 | Беседа,<br>пр |
| 21 | Проверочная самостоятельная работа.   | 3 |   | 3 | ср            |
| 22 | Ракета и шар. Клонирование<br>Теория: алгоритм создания клонов<br>Практика: Создание игры | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 23 | Игра Поймай яблоки<br>Практика: Творческое задание на программирование.                   | 3 |   | 3 | Ср, набл      |
| 24 | Игра защита Земли<br>Практика: Творческое задание программирование.                       | 3 |   | 3 | Ср, набл      |
| 25 | Игра ФлэппиКот<br>Теория: О создании уровней в игре<br>Практика: Создание игры            | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 26 | Волшебник против фантастических существ<br>Теория: Сообщения<br>Практика: Создание игры   | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 27 | Игра космическое вторжение<br>Теория: Сообщения, ч2<br>Практика: Создание игры            | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 28 | Творческое занятие  | 3 | 1 | 2 | Ср, набл      |
| 29 | Проверочное тестирование.   | 3 |   | 3 | тест          |
| 30 | Творческое занятие летучая мышь и кот<br>Практика: Создание игры                          | 3 |   | 3 | Ср, набл      |
| 31 | Игра Гомер Симпсон против зомби<br>Практика: Создание игры                                | 3 | 1 | 2 | Беседа,<br>пр |
| 32 | Игра Гомер Симпсон против зомби, усложнение<br>Практика: Создание игры                    | 3 |   | 3 | Ср, набл      |

|               |  |     |    |    |          |
|---------------|--|-----|----|----|----------|
| 33            | Игра Гомер Симпсон против зомби, творческое задание<br>Практика: Создание игры   | 3   | 1  | 2  | ср, набл |
| 34            | Тема 4.4 Создание самостоятельных проектов.<br>Теория: Придумывание сюжета.<br>Практика: Создание игры   | 3   | 1  | 2  | Ср, набл |
| 35            | Тема 4.5 Годовой проект<br>Теория: Система подготовки к защите своего проекта<br>Практика: Выбор идеи, поиск аналогов. Подготовка проекта. : Защита проекта, сдача материала | 3   | 1  | 2  | Ср, набл |
| 36            | Тема 4.5 Итоговое тестирование   | 3   |    | 3  | тест     |
| 37            | Тема 4.6 Итоговое занятие  | 3   | 3  |    | итоги    |
| <b>ИТОГО:</b> |  | 111 | 27 | 84 |          |

**Формы контроля:** текущий контроль, тест, опрос, самостоятельная работа, беседа, наблюдение

### Содержание учебного плана

*Название раздела, темы: Раздел 1. Вводное занятие*

Цели и задачи:

Цель: ознакомить детей с правилами безопасного поведения в студии.

Задачи: 1. Научить детей правилам техники безопасности;

2. Рассказать о правилах пожарной безопасности

3. Познакомить детей с ПДД.

Формы проведения занятия: беседа, рассказ

Учебные пособия, дидактические и методические материалы: инструкция по технике безопасности, пожарной безопасности.

Описание хода занятия:

Введение в образовательную программу. Правила техники безопасности и охраны труда. ПДД.

*Название раздела, темы: Введение в образовательную программу. Входная диагностика*

Цели и задачи:

Цель: провести входную диагностику группы.

Задачи: 1. Диагностика уровня способностей детей;

2. Диагностика включения высших психических функций;

3. Диагностика уровня воспитанности детей.

Формы проведения занятия: беседа, рассказ, практическое занятие.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы: диагностические карты, протокола оценки уровня.

Описание хода занятия: вопросы диагностической карты, задания.

*Название раздела, темы: Знакомство с интерфейсом Scratch. Координатная сетка (Занятия 3-6)*

*Цели и задачи:*

Цель: Познакомить детей с интерфейсом Scratch, системой координат.

Задачи: 1. Познакомить детей с оборудованием, материалами, инструментами;

2. Знакомство с историей программирования;

3. Формирование представлений об окружающем мире, гражданственности и патриотизма.

Формы проведения занятия: беседа, рассказ, практическое занятие.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы:

1. Среда программирования Scratch;

Описание хода занятия:

Теория: Правила поведения в студии. Знакомство со студией создания игр. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами.

Перечень основных командных блоко. Знакомство с интерфейсом.

Практика: Создание первых анимаций.

*Название раздела, темы: «Творческое задание». Занятие 7, 14,19,28,30*

*Цели и задачи:*

Цель: Повторить и обобщить полученные знания.

Задачи: 1. Повторить изученные понятия, закрепить знания.

2. Формирование у детей навыков составления алгоритмов, программирования;

3. Развитие творческих способностей личности;

4. Стимулировать интерес к программированию;

5. Развитие логического мышления;

Формы проведения занятия: рассказ, беседа, практическое занятие.

Описание хода занятия:

Теория: Повторение изученного.

Практика: творческое задание. Создание своего проекта.

*Название раздела, темы: Спецэффекты и анимация. Занятия 8-13*

*Цели и задачи:*

Цель: Познакомить детей со спецэффектами и возможностями анимации героев

Задачи: 1. Формирование у детей знаний о командах визуального программирования;

2. Развитие логического мышления;

3. Формирование навыков работы в программных средах.

Формы проведения занятия: беседа, рассказ, практическое занятие.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы:

1. Среда программирования Scratch

2. Инструкции по работе с программами.

Описание хода занятия:

Теория: Блоки, команды, алгоритмы, программы.

Практика: творческое задание

*Название раздела, темы: События. Занятия 15-20*

Цели и задачи:

Цель: Познакомить детей с переменными, циклами, ветвлениями

Задачи: 1. Формирование у детей знаний об основах информатики.

2. Развитие логического мышления;

3. Формирование навыков программирования.

Формы проведения занятия: беседа, рассказ, практическое занятие.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы:

1. Среда программирования Scratch

Описание хода занятия:

Теория: переменные, циклы, ветвления

Практика: творческое задание

*Название раздела, темы: Создание игр. Занятия 22-35*

Цели и задачи:

Цель: Создать условия для самостоятельного создания учащимися сюжетов, алгоритмов и программ

Задачи: 1. Сформировать у детей представление о том, что такое сюжет, рабочий алгоритм, тестирование, отладка программ.

2. Развитие творческих способностей личности;

4. Стимулировать интерес к процессу программирования;

5. Развитие логического мышления;

Формы проведения занятия: рассказ, беседа, практическое занятие.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы:

1. Среда программирования Scratch

Описание хода занятия:

Теория: сюжет, рабочий алгоритм, тестирование, отладка программ.

Практика: создание игр

*Название раздела, темы: Раздел 4. Итоговое тестирование. Урок 36*

Цель: Создать условия для повторения учащимися пройденного материала и его закрепления.

Задачи: 1. Повторить и закрепить пройденный материал.

2. Проверить качество и уровень усвоения материала учащимися.

Формы проведения занятия: тест.

Учебные пособия, дидактические и методические материалы:

1. Среда программирования Scratch

Итоговое тестирование

Описание хода занятия:

Теория: Повторение изученного. Закрепление пройденного материала.

Итоговое тестирование.

*Итоговое занятие. Урок 37.*

Описание хода занятия: Вручение свидетельств об окончании курса.

## 2. Комплекс организационно - педагогических условий

### 2.1. КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

ПДО: Мотошкина Виктория Владимировна

Творческое объединение: IT-Kids. Создание игр Scratch

Место проведения: ул. Цивилева, 5а. Кабинет 1

Форма занятия: Очно

| № п / п | Число, мес / яц | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия  | Место проведения | Форма контроля   |
|---------|-----------------|--------------------------|---------------|--------------|---|------------------|------------------|
| 1       | 03.09-05.09     |                          | теория        | 3            | Вводное занятие. Введение в образовательную программу.  |                  | беседа           |
| 2       | 10.09-12.09     | 9:00-11:20;              | Теория, пр-ка | 3            | Алгоритмы, слои, направления<br>Теория: Знакомство с принципами работы, техника безопасности. | каб.№1           | Беседа, практика |
| 3       | 17.09-19.09     | 15.00-                   | Теория, пр-ка | 3            | Координатная сетка<br>Теория: Знакомство с координатами                                       | МАУ ДО ЦДО МАН   | Беседа, Набл-е   |

|    |             |       |                  |   |  |  |               |
|----|-------------|-------|------------------|---|--|--|---------------|
|    |             | 17.20 |                  |   | Практика: Входная диагностика – творческое задание   |  |               |
| 4  | 24.09-27.09 |       | теория, практика | 3 | Движение по координатам<br>Практика: Алгоритм на движение  |  | Беседа,<br>пр |
| 5  | 01.10-03.10 |       | теория, практика | 3 | Движение по координатной плоскости, ч 2<br>Теория: Продолжение алгоритма на движение<br>Практика: Создание алгоритма |  | Беседа,<br>пр |
| 6  | 08.10-10.10 |       | теория, практика | 3 | Игра Колдун и молнии<br>Теория: Условия и циклы<br>Практика: Создание игры   |  | Беседа,<br>пр |
| 7  | 15.10-17.10 |       | теория, практика | 3 | Творческое занятие   |  | пр            |
| 8  | 22.10-24.10 |       | теория, практика | 3 | Игра Вертолет в облаках<br>Теория: Эффект движения<br>Практика: Создание игры  |  | Беседа,<br>пр |
| 9  | 29.10-31.11 |       | теория, практика | 3 | Игра На дне морском<br>Теория: Сенсоры, счетчик<br>Практика: Создание игры   |  | Беседа,<br>пр |
| 10 | 05.11-07.11 |       | теория, практика | 3 | Игра Обезьяна, бананы, пианино<br>Теория: Звук<br>Практика: Создание игры  |  | Беседа,<br>пр |
| 11 | 12.11-14.11 |       | теория, практика | 3 | Дайвер и акула<br>Теория: сенсоры, жизни<br>Практика: создание игры  |  | Беседа,<br>пр |
| 12 | 19.11-21.11 |       | теория, практика | 3 | Движение по диагонали<br>Теория: Координаты, управление<br>Практика: Создание игры                                   |  | Беседа,<br>пр |
| 13 | 26.11-28.11 |       | теория, практика | 3 | Анимация фона<br>Практика: Творческое задание на программирование.   |  | Ср, набл      |
| 14 | 03.12-05.12 |       | практика         | 3 | Творческое задание   |  | Пр, набл      |
| 15 | 10.12-      |       | Теория,          | 3 | Жуки в лесу  |  | Беседа,       |



|    |             |  |                  |   |   |  |               |
|----|-------------|--|------------------|---|---|--|---------------|
|    | 12.12       |  | пр-ка            |   | Теория: События, эффекты<br>Практика: Создание игры                                       |  | пр            |
| 16 | 17.12-19.12 |  | Теория,<br>пр-ка | 3 | Ракета и шар. Рисование<br>Теория: Графические редакторы<br>Практика: Создание игры       |  | Беседа,<br>пр |
| 17 | 24.12-26.12 |  | Теория,<br>пр-ка | 3 | Ракета и шар. Переменные<br>Теория: переменные<br>Практика: Создание игры                 |  | Беседа,<br>пр |
| 18 | 09.01-11.01 |  | теория, пр-ка    | 3 | Ракета и шар. Переменные, ч2<br>Теория: переменные<br>Практика: Создание игры             |  | Беседа,<br>пр |
| 19 | 09.01-16.01 |  | практика         | 3 | Творческое задание  |  | Ср, набл      |
| 20 | 21.01-23.01 |  | практика         | 3 | Читаем скрипты<br>Практика: знакомство с проектами одноклассников                         |  | Беседа,<br>пр |
| 21 | 28.01-30.01 |  | пр-ка            | 3 | Проверочная самостоятельная работа.   |  | ср            |
| 22 | 04.02-06.02 |  | Теория,<br>пр-ка | 3 | Ракета и шар. Клонирование<br>Теория: алгоритм создания клонов<br>Практика: Создание игры |  | Беседа,<br>пр |
| 23 | 11.02-13.02 |  | практика         | 3 | Игра Поймай яблоки<br>Практика: Творческое задание на программирование.                   |  | Ср, набл      |
| 24 | 18.02-20.02 |  | практика         | 3 | Игра защита Земли<br>Практика: Творческое задание программирование.                       |  | Ср, набл      |
| 25 | 25.02-27.02 |  | теория, пр-ка    | 3 | Игра ФлэппиКот<br>Теория: О создании уровней в игре<br>Практика: Создание игры            |  | Беседа,<br>пр |
| 26 | 04.03-06.03 |  | Теория,<br>пр-ка | 3 | Волшебник против фантастических существ<br>Теория: Сообщения<br>Практика: Создание игры   |  | Беседа,<br>пр |
| 27 | 11.03       |  | теория, пр-ка    | 3 | Игра космическое вторжение  |  | Беседа,       |

|    |                           |  |                 |   |   |  |               |
|----|---------------------------|--|-----------------|---|---|--|---------------|
|    | 13.03                     |  |                 |   | Теория: Сообщения, ч2<br>Практика: Создание игры  |  | пр            |
| 28 | 18.03-20.03               |  | пр-ка           | 3 | Творческое занятие  |  | Ср, набл      |
| 29 | 25.03-27.03               |  | пр-ка           | 3 | Проверочное тестирование.   |  | тест          |
| 30 | 01.04-03.04               |  | пр-ка           | 3 | Творческое занятие летучая мышь и кот<br>Практика: Создание игры  |  | Ср, набл      |
| 31 | 08.04-10.04               |  | теория, пр-ка   | 3 | Игра Гомер Симпсон против зомби<br>Практика: Создание игры  |  | Беседа,<br>пр |
| 32 | 15.04-17.04               |  | теория, пр-ка   | 3 | Игра Гомер Симпсон против зомби, усложнение<br>Практика: Создание игры  |  | Ср, набл      |
| 33 | 22.04-24.04               |  | пр-ка           | 3 | Игра Гомер Симпсон против зомби, творческое задание<br>Практика: Создание игры  |  | ср, набл      |
| 34 | 29.04-03.05<br>(за 01.05) |  | теория, пр-ка   | 3 | Создание самостоятельных проектов.<br>Теория: Придумывание сюжета.<br>Практика: Создание игры   |  | Ср, набл      |
| 35 | 06.05-08.05               |  | теория, пр-ка   | 3 | Годовой проект<br>Теория: Система подготовки к защите своего проекта<br>Практика: Выбор идеи, поиск аналогов. Подготовка проекта. : Защита проекта, сдача материала |  | Ср, набл      |
| 36 | 13.05-15.05               |  | практика        | 3 | Итоговое тестирование   |  | тест          |
| 37 | 20.05-23.05               |  | организационное | 3 | Итоговое занятие  |  | итоги         |

Таблица 2

|                                       |                                       |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| Количество учебных недель             | 37 недель                             |
| Количество учебных дней               | 1 год обучения (от 111 час. -37 дней) |
| Даты начала и окончания учебного года | С 1 сентября 2024 г                   |
|                                       | По 31 мая 2025 г                      |
| Сроки промежуточной аттестации        | Входная- сентябрь                     |

|   |  |
|---|--|
|   | Промежуточная- декабрь<br>Рубежная - март<br>ДООП на 1 год |
| Сроки итоговой аттестации (при наличии) | В конце обучения (май)                                     |

## 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.

Таблица 3

| Аспекты                               | Характеристика   |
|---------------------------------------|--|
| Материально-техническое обеспечение   | 1.Класс для занятий<br>2. Парты, стулья, стол учительский, доска, компьютеры.<br>3. Интерактивная доска<br>4. программный продукт Scratch – по количеству компьютеров в классе;                |
| Информационное обеспечение<br>Ссылки: | - экранные видео лекции;<br>- видео ролики;<br>- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной образовательной программе;<br>- электронные материалы для преподавателя. |
| Кадровое обеспечение                  | Педагог дополнительного образования, высшая категория  |

## 2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.

**Формами аттестации являются:** тест, опрос, беседа, творческая работа на основе проекта, соревнования, конкурсы, выставки, фестивали.

## 2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.

Таблица 4

| Показатели качества реализации ДООП                 | Методики   |
|---|--|
| Уровень развития высших психических функций ребёнка | Учебно-методическое пособие «Мониторинг качества образовательного процесса в УДОД» Р.Д. Хабдаева, И.К. Михайлова |
| Уровень развития творческого потенциала учащихся    | Методика «Креативность личности» Д. Джонсона   |
| Уровень развития социального опыта учащихся         | Тест «Уровень социализации личности» (версия Р.И.Мокшанцева)   |
| Уровень сохранения и                                | «Организация и оценка здоровьесберегающей деятельности   |

| Показатели качества реализации ДООП  | Методики  |
|--|---|
| укрепления здоровья учащихся   | образовательных учреждений» под ред. М.М. Безруких<br>Ссылка:   |
| Уровень теоретической подготовки учащихся  | Методические разработки тестирований  |
| Уровень удовлетворенности родителей предоставляемыми образовательными услугами           | Изучение удовлетворенности родителей работой образовательного учреждения (методика Е.Н.Степановой)  |
| Оценочные материалы (указать конкретно по предметам в соответствии с формами аттестации) | <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1D5BA-1bcYwSR6qpmHU_otDvILqs2FCB?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1D5BA-1bcYwSR6qpmHU_otDvILqs2FCB?usp=sharing</a> |

### 1.5.МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.

#### Методы обучения:

1. Объяснительно-иллюстративный
2. Репродуктивные методы обучения
3. Частично-поисковые методы обучения
4. Исследовательские методы обучения
5. Метод проектов

Для предъявления учебной информации используются следующие методы:

1. Наглядные
2. Словесные
3. Практические

Для стимулирования учебно-познавательной деятельности применяются методы:

1. Соревнования
2. Поощрения

Для контроля результатов и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

1. Предварительные (наблюдение, опрос);
2. Текущие (наблюдение, ведение таблицы результатов);
3. Тематические (билеты, тесты);
4. Итоговые (соревнования, выставки).

### **Формы организации образовательной деятельности:**

Групповая

### **Педагогические технологии с указанием автора:**

*Личностно-ориентированные технологии.* Максимальное развитие индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта.

*Здоровьесберегающие технологии.* Сохранение, формирование и укрепление здоровья обучающихся.

*Технологии коллективно-творческой деятельности.* Коллективное целеполагание, коллективная организация деятельности, коллективное творчество, эмоциональное насыщение жизни, организация соревновательности и игры в жизнедеятельности детей;

*Проектные технологии.* Развитие таких личностных качеств ребенка, как самостоятельность, инициативность, способность к творчеству. Технология рассчитана на последовательное выполнение учебных проектов, отражающих насущные интересы и потребности обучающихся.

*Игровые технологии.* Игровая ситуация в образовательном процессе – один из важнейших аспектов интерактивного обучения ребенка. Взаимодействие педагога и учащихся осуществляется через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, деловое общение), в основе которого лежит социальный опыт. В образовательном процессе используют занимательные, ролевые, компьютерные игры, соревнования, конкурсы и др.

*Информационно-коммуникационная технология.* Создание богатой, ориентированной на обучающегося, интерактивной учебной среды для активной работы со знаниями. Становление цифровой грамотности включает формирование пользовательских умений, развитие умения искать, обрабатывать, обмениваться цифровой информацией, расширения коммуникативных способностей для решения задач, развитие навыков исследовательской деятельности, формирование информационной культуры.

**Дидактические материалы:** [https://drive.google.com/drive/folders/1D5BA-1bcYwSR6qpmHU\\_otDvILqs2FCB?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1D5BA-1bcYwSR6qpmHU_otDvILqs2FCB?usp=sharing)

- Раздаточные материалы
- Инструкции
- Технологические карты
- Образцы изделий

## **СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

### **Список источников**

1. Scratch для юных программистов. Денис Голиков
2. Видеоигры на Scratch. Программирование для детей. Йохан Алудден, Федерико Вальясинди
3. Программирование для детей. Эл Свейгарт
4. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. Мажед Маржи
5. Анимация на Scratch. Программирование для детей. Йохан Алудден, Федерико Вальясинди, Федерика Гамбел
6. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов. Денис Голиков
7. Программирование для детей. Кэрол Вордерман, Джон Вудкок, Шон Макманус, Крейг Стили, Клэр Куигли, Дэниел Маккаферти
8. Школа капитана Грампа. Денис Голиков
9. Програмируем на Scratch. Приключения в джунглях. Макс Уэйнрайт
10. Scratch и Arduino: 18 игровых проектов. Денис Голиков

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 203213900564843355954824568531281433305066908432

Владелец Гарматарова Серафима Гавриловна

Действителен с 11.10.2024 по 11.10.2025