

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ТУАПСИНСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ Г.ТУАПСЕ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе
от «30» мая 2025 г.
Протокол № 4



УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе

Н.С. Логинова

М.П. «30» мая 2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
СОЦИАЛЬНО - ГУМАНИТАРНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ВЕСЁЛЫЙ SCRATCH»**

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год (144 часа: 64/80)

Возрастная категория: 9 – 14 лет

Состав группы: 10-12 человек

Форма обучения: очная

Вид программы: модифицированная

Программа реализуется на бюджетной основе

ID-номер Программы в Навигаторе: 76524

Автор-составитель:

педагог дополнительного образования

Логинова Стелла Руслановна

г. Туапсе, 2025

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты».....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	7
1.3. Содержание программы.....	8
1.4. Планируемые результаты.....	13
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации».....	15
2.1. Календарный учебный график.....	15
2.2. Условия реализации программы.....	20
2.3. Формы аттестации.....	21
2.4. Оценочные материалы.....	22
2.5. Методические материалы.....	24
Раздел 3. Воспитательная работа.....	26
3.1. Финансовая грамотность.....	27
3.2. Профессиональная ориентация.....	29
Список литературы.....	30
Приложение 1.....	34

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

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Весёлый Scratch» имеет социально-гуманитарную направленность и соответствует базовому уровню. Вид программы - модифицированная.

Программа предназначена для освоения программной среды Scratch, призвана дать азы создания игр (компьютерной игры), которые позволят учащимся развить логику, анализировать и находить нестандартные решения задач и может быть рекомендована в качестве продолжающей программы базового уровня в изучении языков программирования.

Новизна программы.

Аспект новизны 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 не только простейшие, но и сложные игры, делает образовательную программу «Веселый Scratch» практически значима для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Справочно:

Scratch – это визуальный язык программирования, позволяющий учащимся создавать собственные интерактивные истории, игры и анимацию. Дети учатся программированию с помощью разноцветных и интересных блоков, а не сложных программных кодов. Это делает Scratch особенно интуитивным в изучении, простым и веселым языком программирования.

Актуальность данной программы обусловлена в получении социального запроса от родителей и учащихся на современные интересные образовательные программы. Программа «Веселый Scratch» позволит учащимся легко и просто, но при этом, разбираясь в сложных понятиях и процессах, исследовать и проявлять свои творческие способности и фантазию. В процессе обучения у учащихся появится уникальная возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявлять свои творческие способности и понимать принципы программирования. Программа базируется на использовании в образовательном процессе программ Scratch и TurboWarp.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый Scratch» направлена на **социально - экономическое развитие** муниципального образования Туапсинского района Краснодарского края, т.к. это целостное образовательное пространство, в котором «умная» система образования раскрывает таланты и развивает способности каждого ребенка,

предоставляет возможности для непрерывного обучения в течении всей жизни человека, готовит квалифицированных специалистов, способных к саморазвитию и профессиональной мобильности в условиях развития новых наукоемких технологий, обеспечивающих устойчивый социально-экономический рост Туапсинского района. Данная цель реализуется в рамках муниципального флагманского проекта «Образование Туапсинского района» и муниципальной программы «Развитие образования в МО Туапсинский район».

Отличительные особенности.

Уникальность образовательной программы "Весёлый Scratch" состоит в том, что она позволяет учащимся осваивать принципы построения алгоритмов и логику программного кода. Это, в свою очередь, служит важным этапом на пути к более сложному программированию. Данная программа способствует развитию навыков кодирования, формированию структурного мышления и умения алгоритмизировать задачи. Она также учит создавать логически завершённые последовательности действий, необходимые для разработки программ.

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

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием через создание игр 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. Программа направлена на практическое применение полученных знаний и умений. Подобно тому, как дети только-только начинающие говорить, учатся складывать предложения из отдельных слов, так и Scratch позволяет составлять сложные программы из отдельных кирпичиков-команд. Учащиеся знакомятся с программированием персонажей, анимацией, играми, гейм-дизайном. Таким образом, учащиеся не только осваивают программу, но также знакомятся с различными профессиями.

В дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу «Веселый Scratch» включены различные задания, которые обеспечивают создание полноценной образовательной среды, направленной на формирование функциональной грамотности и личностных результатов учащихся.

Воплощение программы в жизнь происходит в увлекательной форме, предлагая систему интересных игр и заданий в области математики и информационных технологий.

Образовательная программа педагогически оправдана еще и тем, что способствует развитию самостоятельности у учащихся, предоставляет им платформу для самовыражения, стимулирует социальную активность и раскрывает творческий потенциал в процессе индивидуальной работы. Программа охватывает следующие области: написание программного кода,

участие в соревнованиях, презентация мини-проектов. Такое разнообразие деятельности помогает более эффективно поддерживать и усиливать интерес учащихся к занятиям. Кроме того, в процессе выполнения заданий учащиеся приобретают профессиональные навыки в области программирования, которые закрепляются в процессе работы над проектом.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Веселый Scratch» разработана для учащихся 9 – 14 лет. Данная программа адресована как мальчикам, так и девочкам, имеющим мотивацию к данному виду деятельности. Учащиеся зачисляются после входного тестирования, должны уметь пользоваться мышью, запускать программы, а также знают основные команды и имеют навык программирования в Scratch.

В 9 - 10 лет появляется самоуверенность или же, наоборот, неуверенность в себе. Переходный возраст. Ребенок либо слишком высокого о себе мнения, перестает считаться с взрослыми, либо слишком низкого из-за испытываемого натиска со стороны одноклассников. Чтобы учащийся лучше справился с новыми для него испытаниями, необходимо воспитывать в нем чувство здоровой уверенности в себе, происходят изменения в мышлении. Они требуют фактов и доказательств, больше не принимают с готовностью все, что им говорят, и подвергают все критике.

В возрасте 11 - 12 лет подросток стоит на границе между детством и отрочеством. Это начало пубертатного периода, что сопровождается как физическими, так и психологическими изменениями. Учащиеся становятся особенно чувствительными к несправедливости, начинают активно отстаивать своё мнение и личные границы. В этом возрасте важны принадлежность к группе сверстников и ощущение принятия. Наблюдается усиление интереса к социальной оценке: они внимательно следят за тем, как их воспринимают другие. Эмоциональный фон становится нестабильным, могут проявляться резкие перепады настроения, вспышки раздражения или замкнутость. Повышается интерес к сложным моральным вопросам, что говорит о переходе к более зрелому уровню мышления. Важно поддерживать подростка в его стремлении к самостоятельности, уважая его мнение и вовлекая в принятие решений.

В возрасте 13 лет подростки продолжают активно искать себя и свое место в обществе. У них наблюдается выраженная потребность в самовыражении, стремление к независимости и самоутверждению. Возрастает интерес к собственной личности, внешности и мнению окружающих. Подростки становятся особенно чувствительными к критике, легко ранимыми и одновременно — демонстративно независимыми. Важно учитывать, что их самооценка может быть нестабильной, а настроение — переменчивым.

В 14 лет усиливаются процессы самоидентификации. Подростки всё чаще противопоставляют себя взрослым, особенно родителям и учителям, спорят, отстаивают собственное мнение. Они склонны к рефлексии, анализу своего внутреннего мира, могут быть замкнутыми или, наоборот, стремиться к широкой социальной активности. Углубляется интерес к межличностным

отношениям, важным становится мнение сверстников. При этом наблюдается склонность к резким суждениям, максимализму и неприятию компромиссов.

Медицинские противопоказания отсутствуют. По данной программе, также, могут заниматься учащиеся с ограниченными возможностями здоровья. Для данной категории учащихся разрабатывается индивидуальный образовательный маршрут, который планируется по форме (приложение 1).

Набор в объединение производится по желанию учащихся и в соответствии с положением «О порядке приема, перевода, отчисления, восстановления и учета движения учащихся МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе». Состав группы постоянный, разновозрастной. Группы формируются по 10-12 человек.

Уровень, объем и сроки реализации программы.

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа «Веселый Scratch» реализуется на базовом уровне, рассчитана на 1 год обучения, ее объем составляет 144 часа (64 часа – 1-ое полугодие, 80 часов – 2-ое полугодие).

Форма обучения.

Форма обучения программы «Веселый Scratch» - очная, но возможна дистанционная форма проведения занятий. Занятия проводятся очно по адресу: г. Туапсе, ул. Звездная, 28 или дистанционно на платформе ZOOM по расписанию, материалы занятия выкладываются на страничку сообщества в группе ВКонтакте СЮТ г. Туапсе <https://vk.com/club193944197> и доступны учащимся по ссылке после запроса о регистрации в сообществе. Для прохождения программы необходимо наличие автоматизированного рабочего места с ПК (или ноутбуком), имеющим выход в Интернет.

Возможна реализация программы в сетевом формате с организациями обладающими ресурсами на основании договора сетевого взаимодействия.

В процессе занятий сочетаются индивидуальная, групповая и коллективная формы работы.

Режим занятий.

Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся с учетом СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Занятия по программе «Веселый Scratch» проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа, 1 перемена 15 минут, всего 72 занятия.

Особенности организации образовательного процесса.

Набор учащихся производится по желанию учащихся и их родителей (законных представителей).

Занятия проводятся в групповой и индивидуальной форме. Состав группы постоянный, разновозрастной. Группы формируются по 10-12 человек.

Формы организации учебной деятельности на занятиях:

- беседа;
- практическое занятие;

- мастер-класс;
- соревнование;
- проектная деятельность.

Родителям необходимо учитывать, что во время занятий учащиеся проводят много времени за компьютером и это оказывает негативное влияние на зрение.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы - создать условия для формирования у учащихся представлений о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма; организовать проектную деятельность творческого характера; сформировать у учащихся познавательный интерес через создание творческих проектов в среде Scratch,

Задачи программы.

Личностные задачи:

- воспитать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- воспитать самостоятельность и умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- сформировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- воспитать устойчивый интерес к занятиям;
- развить коммуникативные и общекультурные навыки, способствовать формированию дружеских отношений в коллективе.

Метапредметные задачи:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
- сформировать умения четко излагать свои мысли, отстаивать свою позицию, анализировать ошибки и находить пути решения поставленных задач;
- развить внимание, оперативную память, воображение, мышление (логическое, комбинаторное, творческое).

Предметные (образовательные) задачи:

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии Программист;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов,

интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

1.3. Содержание программы Учебный план

Таблица №1

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Тео рия	Пра кти ка	
1. Вводное занятие. ТБ и санитарные нормы при работе с компьютером. 4ч.					
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Повторение свойств объектов. Игры на знакомство.	2	1	1	Тестирование
1.2	Введение в программу. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2. Среда программирования Scratch. 72ч.					
2.1	Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Управление спрайтами. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	4	1	3	Устный опрос, педагогическое наблюдение
2.2	Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда <i>идти в точку с заданными координатами</i> .	4	1	3	Устный опрос
2.3	Создание проекта «Вечное путешествие кота». План-проект	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.4	Создание проекта «Вечное путешествие кота». Команда <i>плыть в точку с заданными координатами</i> .	2		2	Педагогическое наблюдение
2.5	Создание проекта «Вечное путешествие кота» (продолжение). Режим презентации.	2		2	опрос-игра «Спроси-отвечай»
2.6	Понятие цикла. Команда <i>Повторить</i> . Рисование узоров и орнаментов.	4	1	1	Устный опрос,
2.7	Конструкция <i>всегда</i> . Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда <i>если край, оттолкнуться</i> .	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.8	Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта».	4	1	3	Устный опрос,
2.9	Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	2	1	1	Педагогическое наблюдение

2.10	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	2	1	1	Устный опрос
2.11	Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение).	2		2	Педагогическое наблюдение
2.12	Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.13	Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.14	Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	2		2	Устный опрос
2.15	Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	2	1	1	Устный опрос
2.16	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	2		2	Опрос по цепочке
2.17	Циклы с условием. Проект «Будильник».	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.18	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.19	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	4	1	3	Устный опрос
2.20	Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	2		2	Педагогическое наблюдение
2.21	Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.22	Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	4	1	3	Устный опрос

2.23	Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.24	Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	2	1	1	Промежуточная аттестация. Педагогический анализ
2.25	Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание»,	4	2	2	Педагогическое наблюдение
2.26	Создание игры «Угадай слово».	2		2	Педагогическое наблюдение
2.27	Создание тестов – с выбором ответа и без.	2		2	Устный опрос
2.28	Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	4	2	2	Педагогическое наблюдение
3. Основные приёмы программирования. 60ч.					
3.1	Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	2	1	1	Устный опрос
3.2	Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	2	1	1	Устный опрос
3.3	Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.4	Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.5	Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	2	1	1	Педагогическое наблюдение

3.6	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	2	1	1	Устный опрос
3.7	Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.8	Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации, Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	2	1	1	Устный опрос
3.9	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.10	Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.11	Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.12	Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.13	Работа с Пером	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.14	Создание «Разукрашек»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.15	Создание «Рисовалок»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.16	Работа со звуками. Озвучка мультика.	2	1	1	Педагогическое наблюдение

3.17	Проект «Лабиринт Минотавра»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.18	Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.19	Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.20	Открытое занятие. Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора.	2	1	1	Устный опрос
3.21	Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания	2	1	1	Самостоятельная работа
3.22	Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей.	2	1	1	Устный опрос
3.23	Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2	1	1	Устный опрос
3.24	Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.25	Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.26	Проекты «Дудлджамп, пакман, футбол»	2	1	1	Устный опрос
3.27	Разработка проекта «Дудлджамп»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.28	Разработка проекта «Пакман»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.29	Разработка проекта «Футбол»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.30	Представление проектов «Дудлджамп, пакман, футбол»	2		2	Педагогическое наблюдение
4. Создание собственных проектов. 8ч.					
4.1	Создание проектов по собственному замыслу.	4		4	Самостоятельная работа
4.2	Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети	2	1	1	Педагогическое наблюдение
4.3	Итоговое занятие. Подведение итогов года	2	1	1	Итоговая аттестация. Педагогический анализ
Всего:		144	43	101	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие. ТБ и санитарные нормы при работе с компьютером.

Теория: Обзор программного обеспечения "Scratch", знакомство с компьютером, знакомство с правилами поведения и техники безопасности в рамках компьютерного класса, беседа по правилам дорожного движения

«Дорожные знаки».

Практика: Введение в программу. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.

2. Среда программирования Scratch.

Форма проведения: беседа, рассказ, демонстрация, практические задания.

Теория: Scratch - возможности и примеры проектов, интерфейс и главное меню Scratch, сцена, объекты (спрайты), свойства объектов, методы и события, программа, команды и блоки, программные единицы: процедуры и скрипты. линейный алгоритм, система координат на сцене Scratch, основные блоки, цикл в природе, циклические алгоритмы, цикл «Повторить n раз», цикл «Всегда», библиотека костюмов и сцен Scratch, анимация формы, компьютерная графика, графические форматы, понятие цикла, конструкция всегда. Запись звука, форматы звуковых файлов, озвучивание проектов Scratch. Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Операции со строками. Строковые константы и переменные.

Практика: Управление спрайтами: команды идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить. Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Создание проектов «Весёлое путешествие кота», «Полёт самолёта», «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке», «Бегущий человек», «Лабиринт», «Кружащийся котёнок», «Переодевалки», «Дюймовочка». «Лампа», «Диалог», «Голодный кот», «Гадание», «Назойливый собеседник» Создание тестов – с выбором ответа и без.

3. Основные приёмы программирования.

Форма проведения: беседа, рассказ, демонстрация, практические задания.

Теория: алгоритм, свойства алгоритмов, способы записи алгоритмов, команды и исполнители. Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Условный алгоритм. Циклический алгоритм. Способы движения объектов. Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр. Использование эффектов внешности оживления и украшения игры. Для создания анимации. Использование формул для расчета. Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей.

Практика: Управление с помощью клавиш. Способы взаимодействия между объектами. Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий. Разработка игры «Догони

меня!», «Голодная рыбка», «Разукрашка», «Рисовалка», «Лабиринт Минотавра». Применение формул для создания калькулятора. Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания. Проекты «Дудлджамп», «Пакман», «Футбол»

4. Создание собственных проектов.

Форма проведения: демонстрация, практические задания.

Теория: Закрепление материала. Подведение итогов года.

Практика: Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Скетчч- сообществе. Публикация проектов в Сети.

Форма проведения: демонстрация, практические задания.

Теория: Закрепление материала. Подведение итогов года.

Практика: Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Скетчч- сообществе. Публикация проектов в Сети.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- воспитано положительное отношение к информатике и ИКТ; воспитана самостоятельность и умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- сформировано умение демонстрировать результаты своей работы.

Метапредметные:

- развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
 - развиты внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
 - развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развиты навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Образовательные:

- овладели навыками составления алгоритмов;
- овладели понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- изучили функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировано представление о профессии Программист;
- сформированы навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомились с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

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

2.2. Календарный учебный график

Таблица №2

№ п\п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия	Форма контрол я
1.			Вводное занятие. ТБ и санитарные нормы при работе с компьютером.	2	Комбинированное занятие	Тестирование
2.			Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
3.			2 Среда программирования Scratch. Управление спрайтами: команды <i>идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить</i> .	2	Комбинированное занятие	Устный опрос,
4.			Управление спрайтами: команды <i>идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить</i> .	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
5.			Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
6.			Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
7.			Навигация в среде Скретч. Определение координат спрайта. Команда <i>идти в точку с заданными координатами</i> .	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
8.			Создание проекта «Вечное путешествие кота». Команда <i>плыть в точку с заданными координатами</i> .	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
9.			Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана» (продолжение). Режим презентации.	2	Практическое занятие	опрос-игра «Спроси-отвечай»
10.			Понятие цикла. Команда <i>Повторить</i> . Рисование узоров и орнаментов.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
11.			Понятие цикла. Команда <i>Повторить</i> . Рисование узоров и орнаментов.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
12.			Конструкция <i>всегда</i> . Создание проектов «Берегись	2	Комбинированное за-	Педагогическое

			автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда <i>если край, оттолкнуться.</i>		нятие	наблюдение
13.			Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
14.			Ориентация по компасу. Управление курсом движения. Команда повернуть в направлении. Проект «Полёт самолёта».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
15.			Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
16.			Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».	2	Практическое занятие	Устный опрос
17.			Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка» (продолжение).	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
18.			Соблюдение условий. Сенсоры. Блок если. Управляемый стрелками спрайт.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
19			Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
20			Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт».	2	Практическое занятие	Устный опрос
21			Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
22			Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки», «Вырастим цветник».	2	Практическое занятие	Опрос по цепочке
23			Циклы с условием. Проект «Будильник».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
24			Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
25			Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
26			Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки передать сообщение и когда я получу сообщение. Проекты «Лампа» и «Диалог».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
27			Доработка проектов «Магеллан», «Лабиринт».	2	Практическое занятие	Педагогическое

						наблюдение
28			Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
29			Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
30			Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот».	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
31			Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
32			Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники».	2	Комбинированное занятие	Промежуточная аттестация. Педагогический анализ
33			Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
34			Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков. Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник».	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
35			Создание игры «Угадай слово».	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
36			Создание тестов – с выбором ответа и без.	2	Практическое занятие	Устный опрос
37			Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
38			Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
39			3.Основные приёмы программирования. Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Управление с помощью клавиш.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
40			Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Разработка комикса.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
41			Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Разработка игры «Догони меня!»	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
42			Использование случайных значений. Разработка игры «Голодная рыбка»	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение

43		Использование переменных. Добавление функции «подсчет жизней»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
44		Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере. Этапы разработки компьютерных игр.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
45		Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд. Понятие параллельного и последовательного выполнения команд, скриптов.	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
46		Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации, Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
47		Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование взаимодействия героев.	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
48		Проект «Моя первая компьютерная игра»: программирование переходов между уровнями.	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
49		Проект «Моя первая компьютерная игра»: отладка программы, тестирование игр.	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
50		Проект «Моя первая компьютерная игра»: презентация игр.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
51		Работа с Пером	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
52		Создание «Разукрашек»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
53		Создание «Рисовалок»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
54		Работа со звуками. Озвучка мультика.	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
55		Проект «Лабиринт Минотавра»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
56		Разработка проекта «Лабиринт Минотавра»	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
57		Представление проекта «Лабиринт Минотавра»	2	Практическое занятие. Презентация	Педагогическое наблюдение
58		Открытое занятие. Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
59		Использование сложных условий, вложенных	2	Комбинированное занятие	Самостоятельная работа

			условий. Создание калькулятора с функцией запоминания			
60			Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей.	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
61			Проекты «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2	Комбинированное занятие	Устный опрос
62			Разработка проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2	Практическое занятие	Устный опрос
63			Представление проектов «Физика тел – законы Архимеда, Ньютона»	2	Практическое занятие. Презентация	Педагогическое наблюдение
64			Проекты «Дудлджамп, пакман, футбол»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
65			Разработка проекта «Дудлджамп»	2	Практическое занятие	Устный опрос
66			Разработка проекта «Пакман»	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
67			Разработка проекта «Футбол»	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
68			Представление проектов «Дудлджамп, пакман, футбол»	2	Практическое занятие. Презентация	Педагогическое наблюдение
69			Создание проектов по собственному замыслу.	2	Практическое занятие	Педагогическое наблюдение
70			4. Создание собственных проектов. Создание проектов по собственному замыслу.	2	Практическое занятие	Самостоятельная работа
71			Регистрация в Скретч- сообществе. Публикация проектов в Сети	2	Комбинированное занятие	Педагогическое наблюдение
72			Итоговое занятие Подведение итогов года	2	Комбинированное занятие	Итоговая аттестация Педагогический анализ
ИТОГО				144		

2.2. Условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение:

Характеристика помещения, используемого для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселый Scratch», соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Занятия проводятся очно по адресу: г. Туапсе, ул. Звездная, 28 или дистанционно на платформе ZOOM по расписанию, материалы занятия выкладываются на страничку сообщества в группе ВК СЮТ г. Туапсе <https://vk.com/club193944197> и доступны учащимся по ссылке после регистрации.

Перечень оборудования, инструментов и материалов:

столы ученические, стулья ученические, стеллажи для ученических пособий и выставочных работ, ноутбук DELL для педагога, ПК для учащихся Acer Aspire XC-830.

Кадровое обеспечение.

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Веселый Scratch» педагог дополнительного образования должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы либо высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении. Требования к педагогическому стажу работы и квалификационной категории педагога не предъявляются. Педагог дополнительного образования должен систематически повышать свою профессиональную квалификацию.

Программу реализует педагог дополнительного образования **Логинова Стелла Руслановна** имеет среднее профессиональное образование - Туапсинский гидрометеорологический техникум г. Туапсе по специальности «Информационные системы (по отраслям)».

Прошла профессиональную переподготовку в учебно-методическом центре дополнительного образования АНПОО "Кубанский институт профессионального образования» по направлению: "Педагогика дополнительного образования детей и взрослых" 2021 году; обучающий курс по направлению First Lego League Explore от Академии First на базе МБУ ДО СЮТ г. Сочи в 2021 году.

В апреле 2022 года готовила команды к соревнованию TechnoHard, где команда заняла III место.

Логинова Стелла Руслановна подготовила учащихся к научно-исследовательскому конкурсу "Эврика" (категория "Призер").

Основными направлениями деятельности педагога, являются:

- организация деятельности учащихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы;
- организация досуговой деятельности учащихся;
- обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся, осваивающих дополнительную общеобразовательную программу, при решении задач обучения, развития и воспитания;
- педагогический контроль и оценка освоения дополнительной общеобразовательной программы;
- разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Педагог должен обладать следующими компетентностями:

- профессиональная компетентность;
- информационная компетентность;
- коммуникативная компетентность;
- правовая компетентность.

Педагог должен владеть:

- технологиями работы с одаренными учащимися;
- технологиями работы в условиях реализации программ инклюзивного образования;
- умением работать с учащимися, имеющими проблемы в развитии.

2.3. Формы аттестации

Формы контроля знаний, умений учащихся.

При реализации программы используются следующие формы контроля проверки знаний учащихся:

1. Традиционные: устный опрос в виде фронтальной и индивидуальной проверки знаний; самостоятельная работа; практическая работа, тестирование.
2. Нетрадиционные: решение кроссвордов; викторин; защита творческих работ или проектов. Индивидуальный опрос учащегося с устным комментарием товарища, опрос-игра «Спроси-отвечай», опрос по цепочке всех учащихся, конкурс на лучший ответ-вывод по изученной теме.

Формы контроля могут быть индивидуальные и групповые: блиц-турнир, соревнование, творческий конкурс, защита творческой идеи, презентация, открытое итоговое занятие, эстафета творческих дел.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Предусмотренная по программе диагностика позволяет учитывать сформированные осознанные теоретические и практические знания, умения и навыки учащихся, осуществляется в ходе следующих форм работы: решение тематических задач, тестовых заданий, демонстрация практических знаний и умений на занятиях, индивидуальные беседы, опросы, выполнение практических работ, реализация и защита мини-проектов и проектов.

Для проверки эффективности и качества реализации программы обязательными являются следующие виды контроля и формы отслеживания

результатов:

- **входной контроль:** проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора учащихся.

- **промежуточная аттестация (мониторинг):** проводится в середине учебного года (декабрь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно-тематического плана.

- **итоговая аттестация (мониторинг):** проводится в конце учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения учащихся.

Наряду с обучающими задачами, программа «Веселый Scratch» призвана решать и воспитательные. В образовательном процессе функционирует воспитательная система, которая создает особую ситуацию развития коллектива учащихся, стимулирует, обогащает и дополняет их деятельность. Общим итогом реализации программы «Веселый Scratch» является формирование ключевых компетенций учащихся.

2.4. Оценочные материалы

Контроль предметных компетенций (теоретических знаний и практических умений, и навыков) осуществляется с помощью карт сформированных предметных компетенций. Карта универсальная, может использоваться по любому вектору программы (таблица 3). Заполняется педагогом два раза в год исходя из ожидаемых результатов реализации программы.

Мониторинговая карта результатов воспитательно-образовательного процесса учащихся по программе «Веселый Scratch»

2025-2026 учебный год

Педагог – Логинова С.Р.

Этапы аттестации:

I. Промежуточный этап.

Цель: определение уровня подготовки учащихся в середине цикла обучения.

II. Итоговый этап.

Цель: подведение итогов года обучения.

Задачи, решаемые при проведении итоговой аттестации:

- анализ результатов обучения;
- оценка успешности усвоения учащимися образовательной программы;
- самооценка эффективности деятельности педагога.

Таблица 3

№ п/ п	Ф.И.О. учащегося	Показатели ЗУН			Аттестационный уровень
		Знание основных конструкций языка программирования Scratch	Умение создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе	Программирование в компьютерной среде Scratch	

		I	II	I	II	I	II	I	II	I	II
1.											
В с е г о	с высоким уровнем										
	с средним уровнем										
	с низким уровнем										

Критерии оценивания ЗУН

Таблица 4

Мониторинг результатов, оцениваемых методом наблюдения	Критерии оценки перечисленных показателей		
	высокий уровень	средний уровень	низкий уровень
Знание основных конструкций языка программирования Scratch	Знает и соблюдает технику безопасности на занятиях, осмысленно и правильно использует специальную терминологию, нет затруднений в использовании оборудования и оснащения.	Недостаточно быстро запоминает материал, иногда испытывает затруднения в использовании оснащения, советуется с педагогом.	Не владеет терминологией, плохо знает элементы постоянно испытывает затруднения в использовании оснащения, часто прибегает к помощи педагога.
Умение создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе	Быстро усваивает материал, может применять более двух техник в работе с различными механизмами. умения и навыки соответствуют программным требованиям, может оказать помощь другим учащимся.	Медленно усваивает, может применять только одну или две техники работы. Усвоил минимальный набор приемов, методов работы с различными элементами.	Работа дается с трудом; постоянно прибегает к помощи педагога. Имеет минимальные знания.
Программирование в компьютерной среде Scratch	Легко программирует. В процессе программирования может, при необходимости, заменять некоторые команды на подобные. Может самостоятельно	Может самостоятельно по схеме выполнить программирование. Знает основные элементы и принципы программирования. Советуется с педагогом.	Знает некоторые элементы и приемы программирования, плохо представляет конечный результат, не может работать без помощи педагога.

	создать программу. Быстро ориентируется в схемах и инструкциях.		
Коммуникативность	Легко идет на контакт со взрослыми и детьми; легко использует помощь руководителя; участвует во всех массовых мероприятиях. Организован и дисциплинирован.	Легко идет на контакт со взрослыми; успешно действует под их руководством; принимает помощь педагога; умеет устанавливать дружеские отношения со сверстниками, принимает активное участие в коллективных играх, в массовых мероприятиях участвует не всегда.	Предпочитает работать самостоятельно; на контакт с детьми идет тяжело, не принимает помощь взрослого, не умеет работать под руководством, конфликтует с детьми, в коллективных играх и массовых мероприятиях не участвует.

2.5. Методические материалы

Методическое обеспечение – это методы и технологии, используемые для реализации образовательного процесса.

В процессе реализации программы используются следующие методы организации занятий:

- словесные методы (лекция, объяснение);
- демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- исследовательские методы;
- работа в парах;
- работа в малых группах;
- проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе).

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять учащихся в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов.

Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Для успешной реализации программы используются следующие *методические материалы*:

- учебно-тематический план;
- календарно-тематический план;
- теоретический материал по изучаемым темам;
- инструкции по технике безопасности и правилам поведения в учреждении;
- справочники и переводчики в электронном виде;
- методическая литература для педагогов дополнительного образования.

Дидактическое обеспечение программы включает в себя следующие материалы:

- учебные презентации по темам;
- материалы для практических и самостоятельных заданий;
- материалы для проведения конкурсных мероприятий.

Использование здоровьесберегающих технологий в реализации программы

Таблица 5

Виды Здоровьесберегающих педагогических технологий	Условия проведения	Особенности методики проведения	Ответственный
Технологии сохранения и стимулирования здоровья			
Динамические паузы	Во время занятий 2-5 мин., по мере утомляемости учащихся.	Рекомендуется для всех учащихся в качестве профилактики утомления. Могут включать в себя элементы гимнастики для глаз, дыхательной гимнастики и других.	Педагог
Релаксация	В зависимости от состояния учащихся и целей, педагог определяет интенсивность технологии.	Использовать спокойную классическую музыку (Чайковский, Рахманинов), звуки природы.	Педагог
Гимнастика пальчиковая	Индивидуально либо с группой	Рекомендуется всем учащимся, особенно с речевыми проблемами. Проводится в любой удобный отрезок времени (в любое	Педагог

		удобное время) во время занятия.	
Гимнастика для глаз	По 1-2 мин. Во время работы за компьютером в зависимости от интенсивности зрительной нагрузки.	Рекомендуется использовать наглядный материал, показ педагога.	Педагог
Гимнастика, бодрящая	В средней и заключительной части занятия	Видео-разминки.	Педагог
Гимнастика, корригирующая	В средней и заключительной части занятия	Форма проведения зависит от поставленной задачи и контингента детей	Педагог

Дидактические материалы

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

Раздел 3. Воспитательная работа

Цель – воспитание социально активной личности через осознание собственной значимости и необходимости участия в жизни общества. Воспитательные задачи решаются посредством организации коллективной творческой деятельности учащихся, работы в парах, индивидуальной работы, привлекая учащихся к постановке общей и частной (лично значимой) целей. Занятия-лекции, занятия-проекты, конкурсы, фестивали, экскурсии, творческие мастерские, занятия самостоятельной творческой работой. На занятиях создаются благоприятные психолого-педагогические условия для развития личности каждого учащегося посредством использования здоровьесберегающих технологий и создания ситуации успеха для каждого ребенка. Мотивирование учащихся к здоровому образу жизни, осознанному отношению к своему здоровью как духовно-нравственной ценности.

Благоприятный микроклимат с использованием проектной технологии позволяет каждому ученику проявлять себя в качестве субъекта обучения:

- высказывать своё мнение, аргументируя его;
- принимать точку зрения другого;
- вступать в деловую дискуссию;
- обмениваться практическим опытом;

- поддерживать друг друга;
- оценивать себя и других.

Немаловажная роль уделяется подготовке учащихся к участию в соревнованиях, фестивалях различного уровня, что дает разносторонний опыт общения, реализацию своих возможностей в деятельности, признание окружающих, осознание собственных изменений в результате обучения.

Планируется проведение ряда бесед, просмотр видеоматериалов, участие в различных акциях и мероприятиях разного уровня (внутреннего, муниципального, краевого, всероссийского). Например, День образования Краснодарского края, 82-летие со Дня начала Туапсинской оборонительной операции, День пожилого человека, День народного единства, День матери, Новогодние праздники, День защитника Отечества, 82-летие Сталинградской битвы, Международный женский день, День космонавтики, День Победы и др. Эти мероприятия будут проходить в виде различных бесед с просмотром видеоматериалов, викторин, квестов, экскурсий и т. д. В каникулярное время предусмотрены различные конкурсные программы по заранее подготовленным сценариям.

Приоритетные направления воспитательной работы: «Семья, школа и общество», «Новое поколение за здоровый образ жизни», «Талантливые дети», «Духовное воспитание», «Патриотическое воспитание».

Таблица 6

№ п/п	Наименование мероприятия	Содержание мероприятия	Сроки проведения
1	«Расскажи о себе»	Игры на знакомство	15-25.09.2025
2	День учителя	Создание открытки. Клубок комплиментов	05.10.2025
3	День матери	Создание игры - открытки для мамы	сентябрь-октябрь 2025
4	"Подвиги детей-героев"	Проект "Дети-герои"	ноября 2025
5	Новогоднее мероприятие	Конкурс «Техноелка»	декабрь 2025
6	«Блокадный хлеб»	Просмотр видео материала. Беседа	20-27.01.2026
7	День защитника Отечества	Создание Квеста – герои Отечества	февраль 2026
8	«И нам войну забыть нельзя!»	Экскурсия в «Музей обороны»	май 2026

3.1. Финансовая грамотность

Задачи:

1. Сформировать у учащихся понимание, что каждый товар имеет свою цену. Закреплять умение анализировать, решать экономические задачи. Обогащать словарный запас слов детей (деньги, монеты, банкнота, банк, банкомат, инкассатор, инкассаторская машина, наличный и безналичный расчет).

2. Развить умение рассуждать, образное мышление. Развивать речевую активность, коммуникативные навыки. Развивать умение самостоятельно делать выводы на основе практического задания.

3. Воспитать уважительное отношение друг к другу, самостоятельность в высказываниях при ответах на вопросы.

Формы проведения: игра-путешествие, беседы, просмотр презентаций и мультфильмов, сказок, рассматривание коллекций монет и банкнот, чтение художественной литературы.

Оборудование: мультимедийное оборудование, конструкторы «LEGO», купюры и монеты различного достоинства.

Для ознакомления учащихся с азами финансовой грамотности планируется проведение ряда бесед на темы: «Что такое деньги и как они появились», «Какие деньги были в мире раньше», «Современные деньги в России и других странах», «Откуда деньги в семье и на что они тратятся» и др.

Игры, обучающие финансовой грамотности, различаются по сложности. Одни больше подходят учащимся начальной школы, другие – более старшему возрасту.

Игра «Знакомство с товарами».

На примере этой игры учащимся рассказывают об устройстве мира торговли. Дети начинают понимать цепочку «производство – товар – магазин – дом». Ребята знакомятся с правилами классификации товаров. Им рассказывают, что относится к разным категориям, например «первой необходимости» или «бакалее». Также можно предложить детям самостоятельно вспомнить, какие группы товаров бывают. Для наглядности можно использовать карточки с изображением товаров. Педагог просит детей распределить их по категориям.

Игра «Знакомство с купюрами».

Для этой игры необходимо заранее подготовить образцы денежных купюр и монет разного номинала. Дети их рассматривают, определяют различия по цвету и размеру.

Игра «Что сколько стоит».

Детям предлагают вспомнить последний поход в магазин и список сделанных покупок. Затем их просят назвать примерную стоимость товаров. Также используют заранее приготовленные карточки с изображением разных предметов – гаджетов, продуктов, одежды. Детей просят придумать для каждого товара цену и объяснить ее. Так они учатся разделять дорогостоящие вещи от более доступных по цене.

Игра «Нужно купить».

На этом этапе с детьми обсуждают, какие товары чаще всего покупают домой. После этого вводят понятие «основные нужды».

Игра «Продай это».

На примере этой игры учащиеся вовлекаются в роль не покупателя, а продавца. Каждый ребенок должен выбрать одну любую карточку и прорекламировать товар, изображенный на ней. Для этого не только описывают вещь, но и рассказывают о ее пользе в быту. Другие дети могут задавать уточняющие вопросы. Также взрослый в общих чертах рассказывает о налогах, которые платят продавцы.

3.2. Профессиональная ориентация

Цель: познакомить учащихся с новыми направлениями в сфере информационных технологий и с необходимым багажом профессиональных навыков; способствовать развитию у учащихся «мягких навыков» (softskills). Softskills – это социально-психологические навыки, которые пригодятся в большинстве жизненных ситуаций: коммуникативные, лидерские, командные, публичные и другие.

Задачи:

- формирование представлений учащихся о востребованных в Краснодарском крае профессиях в сфере ИТ, программирования и робототехники;
- демонстрация возможностей получения образования по данным направлениям в нашем регионе и трудоустройства в сфере ИТ;
- формирование у учащихся индивидуальных творческих основ, самостоятельной мыслительной деятельности, умения решать нестандартные инженерные задачи.

Результаты профориентации в рамках программы:

Учащиеся узнают о профессиях в сфере ИТ. Познакомятся с востребованными в Краснодарском крае профессиями в среде информационных технологий, сформируется представление о рынке трудоустройства и спланируют свой образовательный маршрут.

Формы проведения: практикум и тестирование по выбору профессии профориентационные игры, мастер класс по информационным технологиям и др.

Список литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» в редакции от 28.02.2025 (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.04.2025);
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Федеральный закон от 21.04.2025 № 86-ФЗ «О внесении изменений в статьи 3 и 47 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» (вступает в силу с 1 сентября 2025 г.);
4. Федеральный закон от 28.12.2024 №543-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (редакция от 28.12.2024, вступил в силу с 1 апреля 2025 г.);
5. Федеральный закон от 13 июля 2020 г. № 189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере» (редакция от 22.06.2024 г.);
6. Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
7. Указ Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики» (в редакции от 25 января 2023 г. № 35);
8. Указ Президента Российской Федерации от 9 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
9. Распоряжение правительства РФ от 21.01.2021г. №122-р «О плане мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства»;
10. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);
11. Национальный проект «Молодёжь и дети», утвержденный Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
12. Федеральный проект «Всё лучшее детям», утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13 декабря 2024 года № 883 «Об утверждении методики расчёта показателей проекта государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» и федерального проекта «Все лучшее детям» национального проекта «Молодежь и дети»;
13. Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации, утвержденная Указом Президента Российской Федерации № 145 от 28 февраля 2024 г.;

14. Концепция развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 20 сентября 2021 г. № 2613-р;
15. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
16. Приказ министерства просвещения РФ от 23.08.2022г. №758 «Об утверждении плана основных мероприятий Министерства просвещения РФ по проведению в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
17. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
18. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13 марта 2019 г. № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
19. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;
20. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 1 июня 2023 г. № АБ-2324/05 «О внедрении Единой модели профессиональной ориентации» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации профориентационного минимума для образовательных организаций Российской Федерации, реализующих образовательные программы основного общего и среднего общего образования», «Инструкцией по подготовке к реализации профориентационного минимума в образовательных организациях субъекта Российской Федерации»);
21. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
22. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности отдыха и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

23. Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны, утвержденные протоколом заочного голосования Экспертного совета Министерства просвещения Российской Федерации по вопросам дополнительного образования детей и взрослых, воспитания и детского отдыха № АБ-35/06пр от 28 июля 2023 г.;

24. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ от 18.11.2015 г. Министерства образования и науки Российской Федерации;

25. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ Регионального модельного центра дополнительного образования детей Краснодарского края», автор-составитель Рыбалёва Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, руководитель РМЦ КК, 2020 г.;

26. Методические рекомендации по организации образовательного процесса в организациях, реализующих дополнительные общеобразовательные программы, с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий в период режима «повышенная готовность», автор-составитель Рыбалёва Ирина Александровна, кандидат педагогических наук, руководитель РМЦ КК, 2020 г.;

27. Устав МБОУ ДО СЮТ г. Туапсе.

Для педагога:

1. Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ- Петербург, 2017. — 192 с.

2. Залогова Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова. - 3-е изд. - Москва: Бином. Лаб. знаний, 2009 - 213 с.

3. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017. – 128 с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»)

4. Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017. – 94, [2] с.: ил.

Список литературы для детей и родителей:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ- Петербург, 2017. – 192 с.

2. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. – М.:

Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017 – 288 с.

3. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Издательство Питер, 2016. – 128 с.

Электронные ресурсы:

1. Официальный сайт проекта Scratch – <http://scratch.mit.edu>
2. Учебник Л.А. Залоговой «Компьютерная графика»
<http://www.alleng.ru/d/comp/comp46.htm>
3. Учитесь со Scratch – <https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/home>
4. Уроки по Скретч <https://www.youtube.com/playlist?list=PLMIhDclNR1GsZ9CJBZESbm7k3Xpr7aw> у

**Индивидуальный образовательный маршрут
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Веселый Scratch»
на 2025-2026 учебный год**

ФИО учащегося:

Объединение:

Педагог:

Таблица 6

№	Раздел	Наименование тем, мероприятий
1.	Учебный план	Перечень пройденных тем: 1. 2. 3.
		Перечень выполненных заданий: 1. 2. 3. ...
2.	Творческие проекты	Перечень тем: 1. 2. 3. ...
		Перечень выполненных заданий 1. 2. 3. ...
3.	Самостоятельная работа	Перечень работ, выполненных внепрограммного материала самостоятельно: 1. 2. 3. ...
4.	Участие в мероприятиях	Перечень мероприятий: 1. 2. 3. ...
		Достижения: 1. 2. 3. ...