

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
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ ИГР В SCRATCH»**

Уровень программы: ознакомительный
Срок реализации программы: 1 год (72 часа: 32/40)
Возрастная категория: 9 - 15 лет
Состав группы: 10-12 человек
Форма обучения: очная
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на бюджетной основе
ID-номер Программы в Навигаторе: 56027

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Скрыпник Елена Васильевна

г. Туапсе, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты»	3
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	8
1.3. Содержание программы	9
1.4. Планируемые результаты	19
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации»	20
2.1. Календарный учебный график	20
2.2. Условия реализации программы	26
2.3. Формы аттестации.....	27
2.4. Оценочные материалы	28
2.5. Методические материалы.....	32
Раздел 3. Воспитательная работа.....	35
3.1. Финансовая грамотность	37
3.2. Профессиональная ориентация	38
Список литературы	40
Приложение 1.....	44
Приложение 2.....	45

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

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование игр в Scratch» имеет социально-гуманитарную направленность. Программа составлена на основе пособий и книг по созданию игр в среде Scratch. В процессе работы рекомендуется использовать издания:

1. Трофимов П.А. Scratch. Создай свою игру!: учебное пособие для 5-6 классов. — Оренбург: Оренбургское ПКУ, 2015.
2. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. — СПб.: Питер, 2018.
3. Методические рекомендации авторов-разработчиков образовательной платформы <https://scratch.mit.edu/> и <https://www.kodugamelab.com/>

Программа предназначена для учащихся после освоения первого знакомства с работой в среде Scratch, призвана дать азы создания игр (компьютерной игры), которые позволят ему дальше развить логику, анализировать и находить нестандартные решения задач и может быть рекомендована в качестве продолжающей программы базового уровня в изучении языков программирования.

Актуальность данной программы обусловлена в получении социального запроса от родителей и учащихся на современные интересные образовательные программы. Программа «Программирование игр в 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.

При изучении материала в основном предполагается игровая форма обучения. Игровая форма обучения позволяет на понятийном уровне в доступном для учащихся виде дать основные понятия программирования, такие как алгоритм, основные алгоритмические структуры, параллельность событий, переменная и др. Для преподавания предлагается система заданий, выполнение которых направлено на формирование у учащихся заданных свойств универсальных учебных действий.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование игр в 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» **Новизна.**

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 «Программирование игр в 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.

На занятиях используются различные методы обучения с преобладанием игровых технологий. Все игры расположены по возрастанию степени их сложности. Доступная учащимся практическая деятельность помогает избежать умственного переутомления.

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.

Kodu Game Lab – это среда для создания 3D игр, которая позволяет просматривать собственные игры на Xbox 360 и ПК. Программирование здесь визуальное - мы строим алгоритм для выполнения игровым персонажем или объектом. Алгоритм - это последовательность действий, которая приводит к конкретному результату и понятна исполнителю. Исполнитель - выполняет наш алгоритм. Программа выполняется по шагам, строка за строкой.

Отличительная особенность.

Данная программа основана на преимуществах дополнительного образования и призвана дать необходимые знания и умения в области изучения компьютерных технологий для учащихся, а также выявить способных, талантливых детей и развить их способности. Дает большие возможности для творческого развития учащихся, предусматривая индивидуальный подход.

Отличительной особенностью программы является использование практических игровых заданий, что повышает мотивацию учащихся к занятиям, развивает их познавательную и творческую активность, а также позволяет формировать функциональную грамотность учащихся.

Программа состоит из 2-х тематических блоков, позволяющих познакомиться с двумя разными средами программирования:

1. Программирование в среде Scratch;
2. Создание игр в среде Kodu Game Lab.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что изучая программирование игр в среде Scratch и Kodu Game, 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 с Kodu Game позволяет составлять сложные программы из отдельных кирпичиков- команд.

Учащиеся знакомятся с программированием персонажей, анимацией, игр, гейм дизайном. Таким образом, учащиеся не только осваивают программу, но также знакомятся с различными профессиями.

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

Виды функциональной грамотности, на формирование которых направлены обучающие компоненты программы:

- Читательская грамотность
- Математическая грамотность
- Естественнонаучная грамотность
- Финансовая грамотность
- Глобальные компетенции
- Креативное мышление

Обучающие компоненты программы «Программирование игр в Scratch» по формированию данных видов функциональной грамотности включены в качестве отдельных практических заданий, в качестве специальных заданий и самостоятельных практических работ. В каждой теме и разделе программы используются приемы и педагогические технологии, направленные на формирование какого-либо вида функциональной грамотности.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование игр в Scratch» разработана для учащихся 9 – 15 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 подвергает 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.

В 15 лет подростки стремятся к большей самостоятельности, особенно в принятии решений. Их мышление приобретает черты зрелости: они способны к абстрактному анализу, рассуждению о моральных и этических проблемах. Возрастает потребность в уважении и признании как со стороны взрослых, так и сверстников. Часто на этом этапе проявляется интерес к определённой профессии, жизненному пути, происходит осознанное формирование системы ценностей.

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 программы, объем и сроки.

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа «Программирование игр в 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 «Программирование игр в Scratch» - очная, но возможна дистанционная форма проведения занятий. Занятия проводятся очно по адресу: г. Туапсе, ул. К. Маркса 61 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 курса 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 «Программирование игр в Scratch» проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа в день.

Особенности организации образовательного процесса.

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

Формы организации учебной деятельности на занятиях:

- беседа;
- практическая работа;
- мастер-класс;
- соревнование;
- проектная деятельность.

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 научно-познавательную деятельность творческого характера; сформировать у учащихся познавательный интерес к учёбе и исследовательские навыки через создание творческих проектов в среде Scratch, обучение созданию игр в среде Kodu Game Lab.

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.

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.

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

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Модуль 1. Программирование в среде Scratch (1-ое полугодие) 64ч					

1.1.	Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение свойств объектов. Игры на знакомство.	2	2		Беседа. Тестирование
1.2.	Повторение: условия и переменные. Условия движения. Игра "Прогулка"	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.3.	Повторение: условия и циклы. Игра "Мини-лабиринт"	2	1	1	Устный опрос
1.4.	Повторение: условия и циклы. Игровая механика. Прыжок. Прыжок вверх по траектории параболы	2		2	Педагогическое наблюдение.
1.5.	Повторение: условия и циклы. Мини-игра "Летающий кот охотится". Подсчет очков.	2	1	1	Педагогическое наблюдение. Опрос-ига
1.6.	Повторение: Программные пользовательские блоки. Игра "Рисуем квадрат". Блок с параметрами	2	1	1	Самостоятельная работа
1.7.	Игра «ANGRY BIRD». Создание спрайтов и фонов. Программный блок полета птицы и Пушки	2	1	1	Опрос по цепочке
1.8.	День учителя. Выставка фотографий. Клубок комплиментов	2		2	Педагогическое наблюдение
1.9.	Игра «ANGRY BIRD». Создание и кодирование спрайта Свинка. Препятствие. Цель игры	2		2	Устный опрос
1.10.	Игра "Вертолет". Таймер. Координаты спрайтов. Подсчет спасенных медведей	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.11.	Игра "Вертолет". Координаты зайца. Подсчет спасенных зайцев. Финал игры.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.12.	День матери. Создание игры - открытки для мамы.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.13.	Игра «ЗМЕЙКА». Создание спрайтов. Программирование клонов.Финал игры.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.14.	Игра «БЕГ ПО ТРЕКУ». Красивый счетчик. Спрайт трека. Старт/финиш.	2	1	1	Фронтальный опрос
1.15.	Игра "Гонки". Создание спрайтов. Датчики движения, кодирование.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.16.	Игра "Гонки". Уровни игры. Повороты. Финиш	2		2	Педагогическое наблюдение
1.17.	Игра "Защита башни". Создание фона. Спрайты: путь, враг. Движение врага.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.18.	Списки и клоны. Игра "Тренажер памяти". Создание костюмов спрайтов. Программа карт	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.19.	Мероприятие "Подвиги детей-героев" Проект "Дети-герои"	2		2	Педагогическое наблюдение
1.20.	Игра "Тренажер памяти". Логика ветвления. Фоны: старт, победа, проигрыш. Запуск таймера.Финал игры.	2	1	1	Опрос «Спроси-отвечай»

1.21.	Игра в мяч. Код мяча. Код ракетки. Звуки игры. Блоки "Ракетка" и "Шраф". Финал.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.22	Игры - Платформеры. Спрайты и фоны. Клонирование платформ. Код игрока.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.23	Игры - Платформеры. Блоки Гравитация, На платформе и блок с параметрами Идти для игрока.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.24	Игра - Платформер. Физические законы для реалистичности. Блок Прыжок. Наклон платформы.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.25	Игра - Платформер. Порталы и враги.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.26	Игра - Платформер: Уровни, собираем предметы, очки	2		2	Педагогическое наблюдение
1.27	Игра - Платформер»: Уровни, собираем предметы, очки (завершаем игру)	2		2	Педагогическое наблюдение
1.28	ПРОКРУТКА ФОНА НА SCRATCH. Спрайт фона. Спрайты облаков. Код геря	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.29	Игра "Звёздный шутер" Начало. Звёздное небо. Спрайты: Корабль, Астероид, Снаряд, Вспышка, Взрыв. Полет корабля	2	1	1	Педагогическое наблюдение
1.30	Игра "Звёздный шутер" Персонажи, столкновения. Очки, здоровье, арсенал. Финал.	2		2	Педагогическое наблюдение
1.31	Открытое занятие. Презентация коллекции игр Модуля I.	2		2	Промежуточная аттестация. Педагогический анализ.
1.32	Новогоднее мероприятие. Конкурс «Техноелка»	2		2	Педагогическое наблюдение
Модуль 2 Создание игр в среде Kodu Game Lab (2-ое полугодие)80ч					
Раздел 2 Основы работы в Kodu Game Lab.					
2.1	Знакомство со средой программирования Kodu Game Lab. Параметры и сохранение мира.	2	1	1	Фронтальный опрос
2.2	Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.3	Создание игры с различными видами движения. Создание игры "Гонки"	2		2	Опрос по цепочке
2.4	Понятие игровых и неигровых объектов. Игра "Сражение"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.5	Добавление игровых и неигровых объектов и их взаимодействие. Игра "Спасение утром"	2		2	Фронтальный опрос

2.6	Прямой отсчет времени в счётчике. Игра "Гонки на время"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.7	Мероприятие «Блокадный хлеб»	2		2	Педагогическое наблюдение
2.8	Обратный отсчет времени в счётчике. Игра "Спасение утром" с таймером	2		2	Блиц опрос
2.9	Знакомство с инструментом «Путь». Игра "Перейди дорогу"	2		2	Блиц опрос
2.10	Базовые понятия объектно-ориентированного программирования. Принципы наследования. Игра "Лабиринт"	2	1	1	Блиц опрос
2.11	Знакомство с карточкой «Отрицание». Игра "Дуэль"	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.12	Страницы программ персонажей. Игра "Оборотень"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.13	Создание игры с помощью страниц программы. Игра "Арканойд"	2		2	Опрос
2.14	Знакомство с функцией «Родитель». Игра "Клон"	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.15	Использование функции «Родитель» в собственной игре. Доработка игры "Оборотень"	2		2	Самостоятельная работа
2.16	День защитника Отечества. Создание Квеста – герои Отечества.	2		2	Педагогическое наблюдение
2.17	Создание кнопок в игре. Игра "Кликер"	2		2	Устный опрос
2.18	Скрытый счетчик. Игра "Кликер - 2"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.19	Телепорт в игре. Игра "Телепорт"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.20	Переключение между персонажами. Игра "Футбол"	2		2	Педагогическое наблюдение
2.21	Переход на новый уровень. Знакомство с карточкой «Next level». Соревнование по созданию игры "Футбол"	2		2	Опрос-игра «Спроси-отвечай»
2.22	Жанры компьютерных игр. Обзор жанра «Стрелялка».	2	2		Педагогическое наблюдение
2.23	Создание игры в жанре «Стрелялка»	2		2	Самостоятельная работа
2.24	Обзор жанра «Защита башни». Создание игры в жанре «Защита башни»	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.25	День открытых дверей, выставка работ.	2		2	Педагогическое наблюдение
2.26	Обзор жанра «Гонки»	2	2		Педагогическое наблюдение
2.27	Создание игры в жанре «Гонки»	2		2	Самостоятельная работа
2.28	Обзор жанра «Экшн». История, отличительные черты, параметры, поджанры	2	2		Педагогическое наблюдение
2.29	Открытое занятие. Создание игры в жанре «Экшн».	2		2	Опрос по цепочке

2.30	Итоговая контрольная работа по «Разработка игр Kodu Game Lab»	2		2	Тестирование
Раздел 3 Проектная деятельность в Kodu Game Lab.					
3.1	Проектная деятельность. Постановка проблемы. Составление плана по работе над проектом	2	1	1	Опрос «Спроси отвечай»
3.2	Разработка сюжета проекта, выбор жанра, разработка истории	2		2	Педагогическое наблюдение
3.3	Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля	2		2	Педагогическое наблюдение
3.4	Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля	2		2	Педагогическое наблюдение
3.5	Проработка объектов, персонажей проекта. Мероприятие «И нам войну забыть нельзя!»	2		2	Педагогическое наблюдение
3.6	Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры	2		2	Педагогическое наблюдение
3.7	Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры	2		2	Устный опрос
3.8	Подготовка презентации и репетиция выступления.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.9	Представление и защита индивидуального проекта.	2		2	Педагогическое наблюдение
3.10	Итоговое занятие. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2		2	Итоговая аттестация. Педагогический анализ
Всего:		144	30	114	

Содержание учебного плана

Модуль 1. Программирование в среде Scratch

Тема 1.1. Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение свойств объектов. Игры на знакомство.

Теория: Техника безопасности. Обзор программного обеспечения "Scratch". Повторение свойств объектов - спрайтов. Координаты сцены и спрайтов. Стартовая инициализация и слои. Сайт сообщества и среды программирования. Виды компьютерных игр. Обзор профессий, связанных с программированием игр.

Тема 1.2. Повторение: условия и переменные. Условия движения. Игра "Прогулка"

Теория: Повторение: условия и переменные. Условные операции.

Практика: Создание игры "Прогулка". Программирование с условными операциями - Если то и Если то, иначе

Тема 1.3. Повторение: условия и циклы. Игра "Мини-лабиринт"

Теория: Повторение: условия и циклы. Вечный цикл. Повторение заданное число раз. Повторять пока не выполнится условие.

Практика: Игра "Мини-лабиринт". Создание фонов и спрайтов.

Программирование движения спрайтов, управление движением внутри цикла «повторять пока не...».

Тема 1.4. Повторение: условия и циклы. Игровая механика. Прыжок. Прыжок вверх по траектории параболы.

Практика: Повторение: условия и циклы. Игровая механика. Прыжок. Прыжок вверх по траектории параболы

Тема 1.5. Повторение: условия и циклы. Мини-игра "Летающий кот охотится". Подсчет очков.

Теория: Цикл: основа игрового процесса.

Практика: Мини-игра "Летающий кот охотится". Подсчет очков. Программирование прыжка – 3 способа. Самостоятельная работа: подсчет очков и ускорение полёта кота.

Тема 1.6. Повторение: Программные пользовательские блоки. Игра "Рисуем квадрат". Блок с параметрами

Практика: Игра "Рисуем квадрат". Сокращение скрипта. Создание пользовательских блоков с параметрами.

Тема 1.7. Игра «Angry Bird». Создание спрайтов и фонов. Программный блок полета птицы и Пушки.

Теория: Сюжет игры. Начальное положение объектов. Управление клавишами -стрелками.

Практика: Игра «Angry Bird». Создание спрайтов и фонов. Программирование Птицы и Пушки. Анимация полета и выстрела.

Тема 1.8. День учителя. Выставка фотографий. Клубок комплиментов.

Воспитательное мероприятие: День учителя. Выставка фотографий. Клубок комплиментов.

Тема 1.9. Игра «ANGRY BIRD». Создание и кодирование спрайта Свинка. Препятствие. Цель игры.

Практика: Игра «ANGRY BIRD». Создание и кодирование спрайта Свинка. Спрайт Препятствие. Цель игры. Финал игры.

Тема 1.10. Игра "Вертолет". Таймер. Координаты спрайтов. Подсчет спасенных медведей

Практика: Игра "Вертолет". Знакомство с таймером. Параллельное программирование. Координаты спрайтов. Подсчет спасенных медведей.

Тема 1.11. Игра "Вертолет". Координаты зайца. Подсчет спасенных зайцев. Финал игры.

Практика: Игра "Вертолет". Координаты зайца. Подсчет спасенных зайцев. Финал игры.

Тема 1.12. День матери. Создание игры - открытки для мамы.

Воспитательное мероприятие: День матери. Создание игры - открытки для мамы.

Тема 1.13. Игра «ЗМЕЙКА». Создание спрайтов. Программирование клонов. Финал игры.

Практика: Игра «ЗМЕЙКА». Создание спрайтов. Программирование клонов. Финал игры.

Тема 1.14. Игра «Бег по треку». Красивый счетчик. Спрайт трека.

Старт/финиш.

Практика: Игра «Бег по треку». Красивый счетчик. Спрайт трека. Управление жуком. Старт/финиш.

Тема 1.15. Игра "Гонки". Создание спрайтов. Датчики движения, кодирование.

Теория: Движение по линии. Спрайт и управление скоростью. Движение по датчикам.

Практика: Игра "Гонки". Создание спрайтов. Датчики движения, кодирование.

Тема 1.16. Игра "Гонки". Уровни игры. Повороты. Финиш.

Практика: Игра "Гонки". Уровни игры. Повороты. Финиш.

Тема 1.17. Игра "Защита башни". Создание фона. Спрайты: путь, враг. Движение врага.

Практика: Игра "Защита башни". Создание фона. Спрайты: путь, враг. Движение врага.

Тема 1.18. Списки и клоны. Игра "Тренажер памяти". Создание костюмов спрайтов. Программа карт.

Теория: Списки и клоны.

Практика: Игра "Тренажер памяти". Создание костюмов спрайтов. Программа карт.

Тема 1.19. Мероприятие "Подвиги детей-героев" Проект "Дети-герои"

Воспитательное мероприятие: "Подвиги детей-героев"

Практика: Проект "Дети-герои".

Тема 1.20. Игра "Тренажер памяти". Логика ветвления. Фоны: старт, победа, проигрыш. Запуск таймера. Финал игры.

Теория: Списки, их наполнение и управление содержимым. Логика ветвления.

Практика: Игра "Гонки".

Тема 1.21. Игра в мяч. Код мяча. Код ракетки. Звуки игры. Блоки "Ракетка" и "Штраф". Финал.

Практика: Игра в мяч. Код мяча. Код ракетки. Звуки игры. Блоки "Ракетка" и "Штраф". Финал игры по счету.

Тема 1.22. Игры - Платформеры. Спрайты и фоны. Клонирование платформ. Код игрока.

Теория: Игры - Платформеры.

Практика: Спрайты и фоны игры. Клонирование платформ. Код игрока.

Тема 1.23. Игры - Платформеры. Блоки Гравитация, На платформе и блок с параметрами для игрока.

Практика: Игры - Платформеры. Блоки Гравитация, На платформе и блок с параметрами Идти для игрока.

Тема 1.24. Игра - Платформер. Физические законы для реалистичности. Блок Прыжок. Наклон платформы.

Практика: Игра - Платформер. Физические законы для реалистичности. Блок Прыжок. Наклон платформы.

Тема 1.25. Игра - Платформер. Порталы и враги.

Практика: Игра - Платформер. Создание Порталов и спрайтов врагов кодирование врагов.

Тема 1.26. Игра - Платформер»: Уровни, собираем предметы, очки

Практика: Игра - Платформер»: Продолжение игры: уровни, собираем предметы, очки.

Тема 1.27. Игра - Платформер»: Уровни, собираем предметы, очки

Практика: Игра - Платформер»: Уровни, собираем предметы, очки (завершаем игру). Финальные сообщения и фоны.

Тема 1.28. Прокрутка фона на Scratch. Спрайт фона. Спрайты облаков. Код героя

Теория: Прокрутка фона на Scratch.

Практика: Создание спрайт фона. Спрайты облаков. Кодирование главного героя

Тема 1.29. Игра "Звёздный шутер" Начало. Звёздное небо. Спрайты: Корабль, Астероид, Снаряд, Вспышка, Взрыв. Полет корабля

Практика: Игра "Звёздный шутер" Начало. Фон Звёздное небо. Спрайты: Корабль, Астероид, Снаряд, Вспышка, Взрыв. Кодирование полета корабля.

Тема 1.30. Игра "Звёздный шутер" Персонажи, столкновения. Очки, здоровье, арсенал. Финал.

Практика: Игра "Звёздный шутер" Кодирование персонажей, столкновения. Переменные Очки, здоровье, арсенал. Финал игры.

Тема 1.31. Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля I.

Практика: Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля I.

Тема 1.32. Новогоднее мероприятие. Конкурс «Техноелка»

Воспитательное мероприятие: Новогоднее мероприятие. Конкурс «Техноелка»

Модуль II Разработка игр в Kodu Game Lab**Раздел 2. Основы работы в среде программирования Kodu Game Lab****Тема 2.1. Знакомство со средой программирования Kodu Game Lab. Параметры и сохранение мира.**

Теория: Знакомство со средой программирования Kodu Game Lab. Параметры и сохранение мира. История программирования и создания языков программирования; история создания Kodu Game Lab; основные элементы пространства Kodu Game Lab («кисть», «холмы», «сглаживание», «скалы»).

Практика: Параметры и сохранение мира, создание и открытие проекта, применение основных элементов среды на практике.

Тема 2.2. Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab

Теория: Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab
Теория: движение с помощью клавиш, свободное движение, движение по путям, движение к цели. В чем различия разных типов движения? Как они строятся? Отличия программ разных типов.

Практика: создание игры с различными видами движения. Задание персонажам различных видов движения

Тема 2.3. Создание игры с различными видами движения. Создание игры "Гонки".

Практика: Создание игры с различными видами движения. Создание игры "Гонки"

Тема 2.4. Понятие игровых и неигровых объектов. Игра "Сражение"

Практика: Понятие игровых и неигровых объектов. Игра "Сражение".

Тема 2.5. Добавление игровых и неигровых объектов и их взаимодействие. Игра "Спасение утром".

Практика: Добавление игровых и неигровых объектов и их взаимодействие. Игра "Спасение утром". Тестовый запуск игры.

Тема 2.6. Прямой отсчет времени в счётчике. Игра "Гонки на время".

Практика: Прямой отсчет времени в счётчике. Игра "Гонки на время".

Тема 2.7. Мероприятие «Блокадный хлеб».

Воспитательное мероприятие: Мероприятие «Блокадный хлеб»

Тема 2.8. Обратный отсчет времени в счётчике. Игра "Спасение утром" с таймером.

Практика: Обратный отсчет времени в счётчике. Использование таймера в коде. Игра "Спасение утром" с таймером.

Тема 2.9. Знакомство с инструментом «Путь». Игра "Перейди дорогу".

Практика: Знакомство с инструментом «Путь». Игра "Перейди дорогу".

Тема 2.10. Базовые понятия объектно-ориентированного программирования. Принципы наследования. Игра "Лабиринт"

Теория: Базовые понятия объектно-ориентированного программирования. Принципы наследования.

Практика: Игра "Лабиринт"

Тема 2.11. Знакомство с карточкой «Отрицание». Игра "Дуэль"

Теория: Знакомство с карточкой «Отрицание».

Практика: Игра "Дуэль".

Тема 2.12. Страницы программ персонажей. Игра "Оборотень"

Теория: Страницы программ персонажей.

Практика: Игра "Оборотень".

Тема 2.13. Создание игры с помощью страниц программы. Игра "Арканоид"

Практика: Создание игры с помощью страниц программы. Игра "Арканоид".

Тема 2.14. Знакомство с функцией «Родитель». Игра "Клон"

Теория: Знакомство с функцией «Родитель».

Практика: Игра "Клон"

Тема 2.15. Использование функции «Родитель» в собственной игре. Доработка игры "Оборотень"

Практика: Использование функции «Родитель» в собственной игре.

Доработка игры "Оборотень"

Тема 2.16. День защитника Отечества. Создание Квеста – герои Отечества.

Воспитательное мероприятие: День защитника Отечества. Создание Квеста – герои Отечества.

Тема 2.17. Создание кнопок в игре. Игра "Кликер"

Практика: Создание кнопок в игре. Игра "Кликер".

Тема 2.18. Скрытый счетчик. Игра "Кликер - 2".

Практика: Скрытый счетчик. Игра "Кликер - 2".

Тема 2.19. Телепорт в игре. Игра "Телепорт".

Практика: Телепорт в игре. Игра "Телепорт".

Тема 2.20. Переключение между персонажами. Игра "Футбол"

Практика: Переключение между персонажами. Игра "Футбол"

Тема 2.21. Переход на новый уровень. Знакомство с карточкой «Next level». Соревнование по созданию игры "Футбол"

Теория: Переход на новый уровень. Знакомство с карточкой «Next level».

Практика: Соревнование по созданию игры "Футбол"

Тема 2.22. Жанры компьютерных игр. Обзор жанра «Стрелялка».

Теория: Жанры компьютерных игр. Обзор жанра «Стрелялка»..

Тема 2.23. Создание игры в жанре «Стрелялка»

Практика: Создание игры в жанре «Стрелялка».

Тема 2.24. Обзор жанра «Защита башни». Создание игры в жанре «Защита башни»

Теория: Обзор жанра «Защита башни».

Практика: Создание игры в жанре «Защита башни».

Тема 2.25. День открытых дверей, выставка работ.

Воспитательное мероприятие: День открытых дверей, выставка работ.

Тема 2.26. Обзор жанра «Гонки»

Теория: Обзор жанра «Гонки».

Тема 2.27. Создание игры в жанре «Гонки»

Практика: Создание игры в жанре «Гонки».

Тема 2.28. Обзор жанра «Экшн». История, отличительные черты, параметры, поджанры

Теория: Обзор жанра «Экшн». История, отличительные черты, параметры, поджанры

Тема 2.29. Открытое занятие. Создание игры в жанре «Экшн».

Практика: Создание игры в жанре «Экшн».

Тема 2.30. Итоговая контрольная работа по курсу «Разработка игр Kodu Game Lab».

Практика: Итоговая контрольная работа по курсу «Разработка игр Kodu Game Lab».

Раздел 3 Проектная деятельность в Kodu Game Lab.

Тема 3.1. Проектная деятельность. Постановка проблемы. Составление плана по работе над проектом.

Теория: Исследование проблемного поля и обозначение проблем, выявление актуальных проблем, выбор и формулирование проблемы проекта, определение цели и задач проекта, методов и способов работы, результата проекта.

Практика: Составление плана по работе над созданием проекта, выбор темы, распределение на команды.

Тема 3.2. Разработка сюжета проекта, выбор жанра, разработка истории

Практика: Работа внутри малых ранее образованных групп по разработке сюжета будущего проекта (выбор жанра, разработка истории).

Тема 3.3. Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля.

Практика: работа над проектом в среде Kodu Game Lab (прорисовка поля, флоры и т.д.).

Тема 3.4. Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля.

Практика: работа над проектом в среде Kodu Game Lab (прорисовка препятствий, ловушек, рельефов и т.д.) .

Тема 3.5. Проработка объектов, персонажей проекта.

Мероприятие «И нам войну забыть нельзя!»

Практика: работа над проектом в среде Kodu Game Lab (добавление игровых и неигровых объектов).

Воспитательное мероприятие: Мероприятие «И нам войну забыть нельзя!».

Тема 3.6. Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры.

Практика: Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры).

Тема 3.7. Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры.

Практика: Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры).

Тема 3.8. Подготовка презентации и репетиция выступления.

Практика: Разбор ранее подготовленных педагогом презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Тема 3.9. Представление и защита индивидуального проекта.

Практика: Групповое выступление на конкурсе «Фестиваль детских проектов».

Тема 3.10. Итоговое занятие. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления

Практика: Разбор положительных и отрицательных впечатлений об участии в конкурсе, анализ собственного выступления и проектов.

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»

2.1. Календарный учебный график

Таблица 2

№п/п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
Модуль 1 (1-ое полугодие)						
1.			Техника безопасности. Вводное занятие. Повторение свойств объектов. Игры на знакомство.	2	Эвристическая беседа	Тестирование
2.			Повторение: условия и переменные. Условия движения. Игра "Прогулка"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
3.			Повторение: условия и циклы. Игра "Мини-лабиринт"	2	Беседа практикум	Устный опрос
4.			Повторение: условия и циклы. Игровая механика. Прыжок. Прыжок вверх по траектории параболы	2	практикум	Педагогическое наблюдение.
5.			Повторение: условия и циклы. Мини-игра "Летающий кот охотится". Подсчет очков.	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение. Опрос-игра
6.			Повторение: Программные пользовательские блоки. Игра "Рисуем квадрат". Блок с параметрами	2	практикум	Самостоятельная работа
7.			Игра «ANGRY BIRD». Создание спрайтов и фонов. Программный блок полета птицы и Пушки	2	Беседа практикум	Опрос по цепочке
8.			День учителя. Выставка фотографий. Клубок комплиментов	2	практикум	Педагогическое наблюдение
9.			Игра «ANGRY BIRD». Создание и кодирование спрайта Свинка. Препятствие. Цель игры	2	практикум	Устный опрос
10.			Игра "Вертолет". Таймер. Координаты спрайтов. Подсчет спасенных медведей	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
11.			Игра "Вертолет". Координаты зайца. Подсчет спасенных зайцев. Финал игры.	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение

12.		День матери. Создание игры - открытки для мамы.	2	практикум	Педагогическое наблюдение
13.		Игра «ЗМЕЙКА». Создание спрайтов. Программирование клонов. Финал игры.	2	практикум	Педагогическое наблюдение
14.		Игра «БЕГ ПО ТРЕКУ». Красивый счетчик. Спрайт трека. Старт/финиш.	2	практикум	Фронтальный опрос
15.		Игра "Гонки". Создание спрайтов. Датчики движения, кодирование.	2	практикум	Педагогическое наблюдение
16.		Игра "Гонки". Уровни игры. Повороты. Финиш	2	практикум	Педагогическое наблюдение
17.		Игра "Защита башни". Создание фона. Спрайты: путь, враг. Движение врага.	2	Беседа	Педагогическое наблюдение
18.		Списки и клоны. Игра "Тренажер памяти". Создание костюмов спрайтов. Программа карт	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
19.		Мероприятие "Подвиги детей-героев" Проект "Дети-герои"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
20.		Игра "Тренажер памяти". Логика ветвления. Фоны: старт, победа, проигрыш. Запуск таймера. Финал игры.	2	практикум	Опрос «Спроси-ответчай»
21.		Игра в мяч. Код мяча. Код ракетки. Звуки игры. Блоки "Ракетка" и "Шраф". Финал.	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
22.		Игры - Платформеры. Спрайты и фоны. Клонирование платформ. Код игрока.	2	практикум	Педагогическое наблюдение
23.		Игры - Платформеры. Блоки Гравитация, На платформе и блок с параметрами Идти для игрока.	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
24.		Игра - Платформер. Физические законы для реалистичности. Блок Прыжок. Наклон платформы.	2	практикум	Педагогическое наблюдение
25.		Игра - Платформер. Порталы и враги.	2	практикум	Педагогическое наблюдение

26.		Игра - Платформер: Уровни, собираем предметы, очки	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
27.		Игра – Платформер: Уровни, собираем предметы, очки (завершаем игру)	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
28.		Прокрутка фона на Scratch. Спрайт фона. Спрайты облаков. Код геря	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
29.		Игра "Звёздный шутер" Начало. Звёздное небо. Спрайты: Корабль, Астероид, Снаряд, Вспышка, Взрыв. Полет корабля	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
30.		Игра "Звёздный шутер" Персонажи, столкновения. Очки, здоровье, арсенал. Финал.	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
31.		Итоговое занятие. Презентация коллекции игр Модуля I.	2	Практическая работа	Промежуточная аттестация. Педагогический анализ.
32.		Новогоднее мероприятие. Конкурс «Техноелка»	2	Презентация проектов	Педагогическое наблюдение
Модуль 2 (2-ое полугодие)					
33.		Знакомство со средой программирования Kodu Game Lab. Параметры и сохранение мира.	2	Практическая работа	Фронтальный опрос
34.		Знакомство с программированием в среде Kodu Game Lab	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
35.		Создание игры с различными видами движения. Создание игры "Гонки"	2	Практическая работа	Опрос по цепочке
36.		Понятие игровых и неигровых объектов. Игра "Сражение"	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
37.		Добавление игровых и неигровых объектов и их взаимодействие. Игра "Спасение утром"	2	Практическая работа	Фронтальный опрос
38.		Прямой отсчет времени в счётчике. Игра "Гонки на время"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
39.		Мероприятие «Блокадный хлеб»	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
40.		Обратный отсчет времени в счётчике. Игра "Спасение утром"с таймером	2	Практическая работа	Блиц опрос

41.		Знакомство с инструментом «Путь». Игра "Перейди дорогу"	2	Практическая работа	Блиц опрос
42.		Базовые понятия объектно-ориентированного программирования. Принципы наследования. Игра "Лабиринт"	2	Беседа практикум	Блиц опрос
43.		Знакомство с карточкой «Отрицание». Игра "Дуэль"	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
44.		Страницы программ персонажей. Игра "Оборотень"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
45.		Создание игры с помощью страниц программы. Игра "Арканоид"	2	Практическая работа	Опрос
46.		Знакомство с функцией «Родитель». Игра "Клон"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
47.		Использование функции «Родитель» в собственной игре. Доработка игры "Оборотень"	2	Беседа практикум	Самостоятельная работа
48.		День защитника Отечества. Создание Квеста – герои Отечества.	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
49.		Создание кнопок в игре. Игра "Кликер"	2	Беседа практикум	Устный опрос
50.		Скрытый счетчик. Игра "Кликер - 2"	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
51.		Телепорт в игре. Игра "Телепорт"	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
52.		Переключение между персонажами. Игра "Футбол"	2	Презентация проектов	Педагогическое наблюдение
53.		Переход на новый уровень. Знакомство с карточкой «Next level». Соревнование по созданию игры "Футбол"	2	Практическая работа	Опрос-игра «Спроси-ответчай»
54.		Жанры компьютерных игр. Обзор жанра «Стрелялка».	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
55.		Создание игры в жанре «Стрелялка»	2	Практическая работа	Самостоятельная работа

56.		Обзор жанра «Защита башни». Создание игры в жанре «Защита башни»	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
57.		День открытых дверей, выставка работ.	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
58.		Обзор жанра «Гонки»	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
59.		Создание игры в жанре «Гонки»	2	Беседа практикум	Самостоятельная работа
60.		Обзор жанра «Экшн». История, отличительные черты, параметры, поджанры	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
61.		Открытое занятие. Создание игры в жанре «Экшн».	2	Практическая работа	Опрос по цепочке
62.		Итоговая контрольная работа по программе «Разработка игр Kodu Game Lab»	2	Беседа практикум	Тестирование
63.		Проектная деятельность. Постановка проблемы. Составление плана по работе над проектом	2	Практическая работа	Опрос «Спроси отвечай»
64.		Разработка сюжета проекта, выбор жанра, разработка истории	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
65.		Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
66.		Проработка ландшафта проекта, разработка игрового поля	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
67.		Проработка объектов, персонажей проекта Мероприятие «И нам войну забыть нельзя!»	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение
68.		Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры	2	Практическая работа	Педагогическое наблюдение
69.		Написание программы действий для главных и второстепенных персонажей игры	2	Беседа практикум	Устный опрос
70.		Подготовка презентации и репетиция выступления.	2	Беседа практикум	Педагогическое наблюдение

71.		Представление и защита индивидуального проекта.	2	Презентация проектов	Педагогическое наблюдение
72.		Итоговое занятие. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления	2	рефлексия	Итоговая аттестация. Педагогический анализ
Итого:			144		

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение.

Характеристика помещения, используемого для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование игр в 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. К. Маркса 61 или дистанционно на платформе ZOOM по расписанию, материалы урока 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:

1. Персональные компьютеры для учащихся;
2. Ноутбук для педагога;
3. Проектор;
4. Экран;
5. Инструменты и расходные материалы.
6. Канцелярские принадлежности, бумага, картриджи, и др.

Кадровое обеспечение.

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование игр в 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 **Скрышник Елена Васильевна**, имеющий высшее образование по специальности «Электронные вычислительные машины», окончила Харьковский институт радиоэлектроники в 1984г и курсы переподготовки в АНПОО «Многопрофильная Академия непрерывного образования» г. Омск, по программе «Педагог дополнительного образования», 2017г.

Имеет первую квалификационную категорию.

Курсы повышения квалификации:

- Российская Федерация Образовательный Фонд «Талант и успех» по программе: «Инновационные проекты практики и междисциплинарные программы в сфере дополнительного образования детей естественно-научного профиля, организация конкурсов проектных и исследовательских работ» 05.12.2016 г.

- 2020 г. - повышение квалификации «Современные образовательные технологии в контексте модернизации системы дополнительного образования» г. Краснодар.

- 2021 г. – повышение квалификации «Наставничество в образовательной организации» г. Краснодар.

- 2023 г. – повышение квалификации «Основы сборки, настройки и управления квадрокоптером для преподавания в учреждениях дополнительного образования детей».

Награды за успехи:

- Юбилейная Почетная грамота 180-лет городу Туапсе «За вклад в развитие образования г. Туапсе» - 2018 г.;

- Почетная грамота за профессиональное мастерство, педагогический талант и многолетний вклад в дело воспитания подрастающего поколения Туапсинского района – 2020 г.;

- Сертификат за прохождение аттестации судей по направлению First LegoLeague Challenge в г. Сочи, 2021 г.

2.3. Формы аттестации

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; выставки; конкурсы.

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, персональная выставка, соревнование, творческий конкурс, защита творческой идеи, презентация сувенирной лавки, открытое итоговое занятие, эстафета творческих дел, город мастеров.

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 каждого учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения учащихся.

Наряду с обучающими задачами, программа «Программирование игр (Scratch/Kodu Game)» 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 «Программирование игр (Scratch/Kodu Game)» является формирование ключевых компетенций учащихся.

Формы организации учебного занятия.

Первая часть занятия предполагает получение учащимися нового материала. Во время второй части занятия учащиеся пробуют самостоятельно реализовать поставленную задачу в рамках собственного проекта. Оценка результатов производится коллективно, всей группой. Некоторые занятия полностью отведены на реализацию проектной работы.

Общение на занятии ведётся в свободной форме — каждый учащийся в любой момент может задать интересующий его вопрос без поднятия руки. Данный момент очень важен в процессе обучения, так как любой невыясненный вопрос, может превратиться в препятствие для получения обучающимся последующих знаний и реализации им собственных проектов.

2.4. Оценочные материалы

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Для отслеживания результатов обучения по программе используется метод педагогического наблюдения, беседа с учащимися, педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий. Мониторинг освоения общеобразовательной (общеразвивающей) программы дополнительного образования «Программирование игр (Scratch/Kodu Game)» (таблица)

Цель: отслеживание динамики развития личностных качеств и исполнительских навыков учащихся.

С целью проверки эффективности развития личностных качеств и исполнительских навыков учащихся были разработаны ее критерии и уровни (таблица 3).

- Универсальные учебные действия;
- Подготовка по предмету.

Критерию «универсальные учебные действия» соответствуют следующие показатели:

- мотивация, активная позиция учащегося;
- интерес и потребность к данному виду деятельности, активность самоорганизации и стремление к занятиям, проявляемая активность при достижении целей, эмоциональное участие в процессе обучения, умение устанавливать личностный смысл деятельности, мотивировать ее внутренней или внешней необходимостью;
- умение самостоятельно находить способы решения поставленной задачи;
- осознание учащимися уровня освоения планируемого результата деятельности, приводящее к пониманию своих проблем и тем самым созданию предпосылок для дальнейшего самосовершенствования;
- умение работать в команде;
- наличие коммуникативных навыков как фактора социализации учащихся, создания благоприятного климата в детском коллективе для более легкого и успешного освоения программы.

Критерию «Подготовка по предмету» соответствуют следующие показатели:

- составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задачи на подзадачи; проанализировать результат и

сделать выводы;

- найти и исправить ошибки;
- подготовить небольшой отчет о работе; публично выступить с докладом;
- наметить дальнейшие пути развития проекта.

Таблица 3

№	Критерий	Оценка (в баллах)
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия: 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
Максимальное количество баллов		24 балла

се го	со средним уровнем																	
	с низким уровнем																	

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Основной целью программы является формирование и развитие у учащихся навыков и умений начального программирования, способность применять полученные знания при решении жизненных и учебных задач.

Достиженные учащимися успехи демонстрируются во время проведения конкурсных мероприятий и оцениваются одноклассниками, родителями и педагогами. Для этого используются такие формы:

- открытые занятия;
- итоговые занятия;
- защита проектов.

Диагностические материалы к контролю

1. Знакомство со средой Scratch

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Познакомиться со средой программирования Scratch. Уметь создавать и редактировать спрайты и фоны для сцен. Выполнять и сохранять проекты.

Компьютер

2. Управление спрайтами.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать навигацию в среде Scratch, систему координат, команды управления, средства рисования группы перо. Уметь составлять проекты.

Компьютер

3. Циклы.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь составлять алгоритмы и проекты с циклами.

Компьютер

4. Создание анимационных проектов.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Знать этапы создания проектов.

Уметь применять анимацию в проектах.

Компьютер

5. Разветвляющие алгоритмы.

Учебно-практическая, творческие занятия

Объяснение, упражнение, практическая работа

Уметь составлять алгоритмы и проекты с ветвлением.

Компьютер

6. Случайности по заказу.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа
 Уметь применять датчики случайных чисел и сенсоры в проектах.
 Компьютер

7. Запуск и самоуправление спрайтов.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа
 Знать понятие датчиков. Уметь запускать спрайты в проектах с клавиатуры и с помощью мыши.
 Компьютер

8. Переменные и рычажки.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа
 Знать понятия переменных и рычажков.
 Уметь применять их в проектах.
 Компьютер

9. Списки.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа
 Знать понятия списки. Уметь применять их в программах.
 Компьютер

10. Музыка чисел.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа
 Уметь создавать музыкальные проекты.
 Компьютер

11. Свободное проектирование.

Учебно-практическая, творческие занятия
 Объяснение, упражнение, практическая работа, выступление
 Уметь создавать проекты и представлять их.
 Компьютер

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.

Формы проведения занятий:

- занятие с использованием игровых технологий;
- занятие-игра;
- занятие-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- занятие-тестирование игры;
- занятие-презентация проектов;
- занятие с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Педагогические технологии

Таблица 5

Современные образовательные технологии /методики	Цель использования технологий /методик	Описание внедрения технологий/методик в практической профессиональной деятельности	Результат использования технологий/методик
Личностно - ориентированная	Максимальное развитие заранееданных индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта	Раскрытие возможностей каждого учащегося, организация совместной, познавательной, творческой деятельности каждого ребенка.	Раскрытие и использование субъективного опыта каждого учащегося, становление личности путем организации познавательной деятельности
Здоровье-сберегающая	Сохранение, формирование и укрепление здоровья обучающихся.	Профилактика сколиоза, укрепление мышечного корсета, коррекция недостатков осанки.	Формирование у детей необходимых знаний, навыков здорового образу жизни, использование обучающимися полученных знаний в повседневной жизни.
Групповая	Выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности, воспитать общественно-активную творческую личность и способствовать организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных жизненных ситуациях	Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Обучение есть общение учащихся и обучаемых.	Воспитывает чувство товарищества, взаимовыручки, взаимопомощи и понимания, что каждый влияет на сплоченность коллектива и способность ребенка найти свое место в детском обществе.
ИКТ	Развитие мышления, коммуникативных способностей, навыков исследовательской деятельности, формирование умений принимать решения в сложных ситуациях, воспитание	Использование компьютерных технологий, как основного компонента для организации учебного процесса.	Формирование и развитие базовых знаний использования современных информационно-коммуникативных технологий как в учёбе, так и в любой другой деятельности человека

	информационной культуры.		
--	--------------------------	--	--

Алгоритм учебного занятия.

Занятие длится 2 часа по 40-45 мин. и состоит из следующих этапов:

1. Приветствие. Обсуждение темы занятия - 5 мин.
2. Практическое повторение пройденного материала — 15 мин.
3. Подготовка к работе в ПО Scratch – 5 мин.
4. Создание скрипта – 20 мин.
5. Физкультминутка – 3 мин.
6. Редактирование скрипта – 20 мин.
7. Защита проекта – 15 мин.
8. Финал занятия, подведение итогов — 7 мин.

3. Воспитательная работа

Воспитательная деятельность в объединениях дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым учащимся и формирование детского коллектива.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования педагог может через:

- а) создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым;
- б) создание «ситуации успеха» для каждого учащегося, чтобы научить самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом;
- в) использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый учащийся мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях;
- г) создание в творческом объединении органов детского самоуправления, способных реально влиять на содержание его деятельности.

Способность действовать в команде просто незаменима современному человеку. От природы у каждого человека силен дух соперничества, и возможность перейти от конкуренции к сотрудничеству - это и есть способностик командообразованию.

Командообразование опирается на взаимопомощь, умение действовать слаженно, чуткость, терпение, уважение других и самоуважение. Всего этого часто не хватает в подростковой среде. Умениеработать в команде сильно пригодится человеку во взрослой жизни - в партнерских отношениях на работе и в семье.

Комплекс игровых упражнений, используемый в данной программе, даст возможность каждому учащемуся осознать свои умения и навыки по отношению к себе, к товарищам и к педагогу. Характерными особенностями упражнений данного комплекса является их направленность на командообразование и проведение сеанса рефлексии в конце занятия. Важной составляющей этих группы игр является коррекция поведения подростков, стабилизация их эмоционального состояния и самооценки. Дети учатся лучше

слышать друг друга, убедительнее излагать мысли, осознавать свои возможности и ценность коллективной работы.

Игры на командообразование

Возможные цели применения команда образующих игр:

- Необходимо поддержать или создать дружеские отношения в группе;
- Необходимо наладить взаимодействие между различными командами, между учащимися разных объединений;
- Вы хотите познакомить учащихся новой группы или членов различных команд в неформальной обстановке;
- В команде или между ее некоторыми членами возникла конфликтная ситуация;
- В коллективе ощущается хроническая усталость, напряженная эмоциональная атмосфера;
- Новых участников необходимо адаптировать, «вливать» в коллектив;
- В команде произошли некоторые структурные изменения: объединение команд, уход и приход новых участников;
- Необходимо повысить уровень доверия и взаимопомощи между учащимися;
- Необходимо, чтобы команда/группа научилась работать согласованно;
- В планах/регламенте изменились направления работы, ставятся новые глобальные цели, программы.

Первоначально проводятся игры на создание дружественной, теплой обстановки:

1. Игра **«Как хорошо, что Ты здесь!»**. Помогает наладить взаимоотношения членов команды, познакомить всех со всеми, снять напряжение в эмоциональной сфере среди незнакомых учащихся.
2. **«Стратегическая игра на командообразование»**. Помогают членам команды/группы найти для себя наиболее комфортное положение в ней. Раскрывают межличностные симпатии и устанавливают неформальные связи.
3. **«Из спичек – имена»**. Помогает участникам лучше узнать и запомнить друг друга, формирует навык совместной работы и коллективного решения задачи.
4. **«Ищи и найди»**. Помогает раскрепостить детей, используется для снятия тактильных барьеров.
5. **«Сесть на скамейку»** Помогает улучшить взаимодействие в группе, сплачивает команду.
6. **«Ирландская дуэль»**. Интенсивная двигательная активность во время игры снимает нервное напряжение и усталость.
7. **«Ужасный секрет»** Снимает напряжение, раскрывает межличностные симпатии, помогает раскрепощению детей.
8. **«Клад»** Помогает развить навык совместной работы и коллективного решения задачи, повышает ответственность, выявляет лидерские качества.

9. **«Я желаю тебе завтра...»** Нацелена на создание дружественной, теплой обстановки, развивает коммуникативный навык
10. **«Хрюк по кругу»** Игра призвана оживить обстановку.
11. **«Улыбка по кругу»** Нацелена на создание дружественной, теплой обстановки, развивает артистизм, снижает напряжение
12. **«Ртуть в пальце»** Игра направлена на активизацию и концентрацию внимания участников.
13. **«Счет Чингисхана»** Цель проведение этой разминки позволит мобилизовать концентрацию и внимание участников. Финал упражнения гарантирует массу положительных эмоций.
14. **«Лови кастрюлю!»** Цель - разминка способствует активизации креативности участников и поднятию их настроения и тонуса.

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.	Выставка фотографий. Клубок комплиментов	05.10.2025
3	День матери.	Создание игры - открытки для мамы.	сентябрь-октябрь 2025
4	Мероприятие "Подвиги детей-героев"	Проект "Дети-герои".	ноября 2025
5	Новогоднее мероприятие.	Конкурс «Техноелка»	декабрь 2025
6	Мероприятие «Блокадный хлеб»	Просмотр видео материала. Беседа	20-27.01.2026
7	День защитника Отечества.	Создание Квеста – герои Отечества.	февраль 2026
8	Мероприятие «И нам войну забыть нельзя!»	Экскурсия в «Музей обороны»	май 2026

3.1. Финансовая грамотность

Финансовое воспитание и формирование финансовой грамотности детей –актуальный тренд, который обсуждают, практикуют и внедряют в жизнь все больше.

Финансовая грамотность — это умение использовать знания и навыки для принятия правильных решений, связанных с деньгами и тратами. Финансовая грамотность затрагивает большой круг различных финансовых тем, начиная от ежедневных навыков ведения персонального финансового учета до долгосрочного планирования личных финансов для выхода на пенсию.

Познавая финансовую грамотность, учащиеся проясняют для себя связи

междуработой, заработком, затратами и сбережениями; раньше **понимают цену деньгам** и учатся правильно принимать финансовые решения.

Для воспитания финансово-грамотной личности можно использовать учебные материалы, ресурсы, созданные в рамках проекта Минфина России и расположенные в библиотеке на портале <https://vashifinancy.ru/>

Также можно рекомендовать учащимся специальную литературу по финансовой грамотности:

- Алексей Горяев, «Финансовая грамота для детей и студентов»;
- Джейн Перл, «Дети и деньги. Уроки финансового благополучия»;
- Джолайн Годфри, «Как научить ребенка обращаться с деньгами»;
- Гейл Карлиц, «Руководство для начинающего инвестора»;
- Евгения Блискавка, «Дети и деньги» и др.

Настольные игры повышают интерес к изучению финансовой грамотности, формируют финансовые понятия, развивают коммуникативные умения, учат учащихся принимать решения. Полезными могут быть следующие игры:

- «Не в деньгах счастье». Тренинг-игра поможет учащимся отправиться в будущее — время, где они выбирают профессию и получают зарплату, обзаводятся семьей, организуют досуг, контролируют здоровье свое и домочадцев. Игра учит грамотно планировать свои доходы и расходы.
- «Монополия». Игра развивает интеллект, внимание, аналитический ум, память, логическое мышление, стратегическое и тактическое мышление, тренирует умение обращаться с деньгами, объясняет суть товарно-денежных отношений, предпринимательства и торговли.
- «Денежный поток». *Цель игры – научить детей так обращаться с финансами, чтобы деньги приносили им пользу, а не вред.*

Старших детей можно знакомить и с интерактивными инструментами для учета финансов, мобильными приложениями для ведения бюджета, депозитными и кредитными калькуляторами на сайтах банков и т. д. Также, учащимся можно рекомендовать установить на телефон бесплатные мобильные приложения: «Финсовет», «Монеткины», «Финазнайка» и др.

3.2. Профессиональная ориентация

С учетом психологических и возрастных особенностей школьников можно выделить следующие этапы, содержание профориентационной работы:

1 - 4 классы:

- формирование у младших школьников ценностного отношения к труду, понимание его роли в жизни человека и в обществе;
- развитие интереса к учебно-познавательной деятельности, основанной на посильной практической включенности в различные ее виды, в том числе социальную, трудовую, игровую, исследовательскую.

5 - 7 классы:

- развитие у школьников личностного смысла в приобретении познавательного опыта и интереса к профессиональной деятельности;

- представления о собственных интересах и возможностях (формирование образа «Я»); приобретение первоначального опыта в различных сферах социально-профессиональной практики: технике, искусстве, медицине, сельском хозяйстве, экономике и культуре. Этому способствует выполнение учащимися профессиональных проб, которые позволяют соотнести свои индивидуальные возможности с требованиями, предъявляемыми профессиональной деятельностью к человеку.

8-9 классы:

- уточнение образовательного запроса в ходе факультативных занятий и других курсов по выбору;

- групповое и индивидуальное консультирование с целью выявления и формирования адекватного принятия решения о выборе профиля обучения;

- формирование образовательного запроса, соответствующего интересам и способностям, ценностным ориентациям.

10-11 классы:

- обучение действиям по самоподготовке и саморазвитию, формирование профессиональных качеств в избранном виде труда, коррекция профессиональных планов, оценка готовности к избранной деятельности.

В программе учащиеся познакомятся с основными инженерными профессиями будущего технической направленности в соответствии с «Атласом профессий», пройдут профориентационную игру «Самая-самая» и составят портрет «идеального робототехника». Будет проведена «примерочная профессий». Учащиеся изучат карту компетенций, hard и softskills навыки и компетенции. Составят перечень навыков, умений, личностных качеств, которые есть и которые могут пригодиться в будущей профессии.

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 общеразвивающих 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. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.;пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург - 2009
5. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.

6. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
7. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
8. http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znako_mstvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html
9. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]/ К.И.Астахова; под ред. В.В.Тарапаты – Эл.изд. – Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf 125 с.) – М.: Лаборатория знаний, 2019.
10. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch / Е.Д. Патаракин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anng Georg.ru/files/Rukovodstvo.pdf>
11. Патаракин Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч: Учебно-методическое пособие / Е.Д. Патаракин. – М: Интуит.ру, 2008. – 61 с.
12. Рындак В.Г. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: Учебно-методическое пособие / В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. – Оренбург: Оренб. гос. ин-т менеджмента, 2009. – 116с.
13. Шабалин В. Л. Методические рекомендации /Факультативный курс/ «Создание компьютерных игр в Kodu», 2022. – 36с. https://migsvl.usite.pro/metodicheskie_rekomendacii.pdf
14. Яникова Н.В., Михеева О.П., Брыксина О.Ф., Останин Я.Е «5 ПРОСТЫХ ШАГОВ К СОЗДАНИЮ 3D ИГР ВМЕСТЕ С KODU». Курс для юных разработчиков, учащихся 1-9 классов по знакомству с основами объектно-ориентированного и визуального программирования и созданию 3D игр. – 2013. - https://it-marafon.ucoz.ru/_ld/0/1_KODU_.pdf

Для учащихся и родителей:

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
3. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»
4. Визуальное программирование в KODU: первый шаг к ИТ-образованию –Самара, 2018
5. Создаем игры с Kodu Game Lab [Электронный ресурс]/ К.И.Астахова; под ред. В.В.Тарапаты – Эл.изд. – Электрон. Текстовые дан. (1 файл pdf 125 с.) – М.: Лаборатория знаний, 2019

**Индивидуальный образовательный маршрут
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Программирование игр в 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. ...

Краткие опросы к модулю 2 «Разработка игр в Kodu Game Lab»

Блиц-опрос к занятию 2.1

1. Профессиональные обязанности программиста заключаются в (выбрать все верные ответы):

- a. написании программ
- b. тестировании программ
- c. алгоритмизации поставленной задачи
- d. установке и настройке системного ПО
- e. описании информационных и математических моделей
- f. подготовке графических схем по заданному описанию или эскизу

2. Последовательность инструкций, предназначенных для исполнения устройством управления вычислительной машины, называется:

- a. алгоритмом
 - b. программой
 - c. формальной моделью
 - d. тестом
3. Кто был первым программистом?

- a. Ада Лавлейс
- b. Блез Паскаль
- c. Билл Гейтс
- d. Никлаус Вирт

4. Сколько цветов содержит палитра Kodu?

- a. 7
- b. 11
- c. 255
- d. 125

5. Какие два оператора используются для написания правил в Kodu?

- a. When .. Do
- b. Begin .. End
- c. For .. Do
- d. If .. Then

Блиц-опрос к занятию 2.8

1. Каким образом можно назначить увеличение/уменьшение счёта в игре?
2. Зачем может использоваться таймер? Как назначить измерение случайных интервалов времени?
3. Как сделать действие дочерним и каково основное свойство дочерних действий?

Блиц-опрос к занятию 2.9

1. Сколько различных путей можно нарисовать и запрограммировать в игре?

- a. 5
- b. 7
- c. 11
- d. 256

2. Какое действие следует выбрать для того, чтобы в группе одинаковых объектов можно было изменять код каждого объекта отдельно?

- a. порождение
- b. копирование
- c. удаление

- d. перемещение
3. Где находится опция «Родитель»?
- в меню «программа»
 - в меню «изменить установки»
 - в главном меню «редактировать мир»
4. Какое действие следует выбрать для того, чтобы в группе одинаковых объектов можно было изменять код всех объектов одновременно?
- порождение
 - копирование
 - удаление
 - перемещение
5. При выборе действия «сказать» опции Полный экран происходит...
- остановка игры и вывод запрограммированного текста на экран;
 - продолжение игры, запрограммированный текст выводится в левом верхнем углу экрана;
 - продолжение игры, запрограммированный текст выводится на весь экран;
 - остановка игры, запрограммированный текст произносится персонажем

Вопросы профессионального программиста:

Итак, получив первый опыт программирования в Kodu, постарайтесь ответить на вопросы:

В чем преимущества визуального программирования?

Сформулируйте свое определение “Среда визуального программирования - это...”.

Обсудите с друзьями, какие задачи стояли перед разработчиками этой системы.

Попробуйте создать перечень таких задач. Например:

- Создать коллекцию ландшафтов
- Запрограммировать возможность выбирать ландшафт из предлагаемого перечня и использовать его при моделировании территории
- Создать коллекцию...

Блиц-опрос к занятию 2.10

- Для подсчета очков в Kodu используется инструмент
 - таймер
 - счет
 - геймпад
 - клавиши
- Для программирования времени выполнения команды в Kodu используется инструмент
 - таймер
 - счет
 - геймпад
 - клавиши
- Какое наибольшее время можно выставить в игре при помощи объекта Таймер?
 - 30 секунд
 - 60 секунд
 - 90 секунд
 - 30 минут
- У каких объектов Kodu имеется действие «съесть»?
 - Rover
 - Kodu
 - Байкер
 - Яблоко
- В каком секторе кода находится команда остановки игры «конец»?
 - Перейти

- b) Игра
- c) Setting
- d) Действия

Блиц-опрос к занятию 2.12

1. Сколько страниц находится в Kodu?

- a) 1
- b) 5
- c) 9
- d) 12
- e) 20

2. Какой команды нет в основном меню работы со страницами?

- a) Вырезать страницу
- b) Вставить страницу
- c) Переключить страницу
- d) Копировать страницу

3. Какая команда отсутствует в контекстном меню (вызывается правой кнопкой мыши) работы со строками?

- a) Вырезать строку
- b) Вставить строку
- c) Удалить строку
- d) Копировать строку