

Муниципальное казенное учреждение «Управление образования»
Зольского муниципального района Кабардино-Балкарской республики

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа № 3" с. п. Малка

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
МКОУ «СОШ №3» с.п.Малка
Протокол № 2 от «10» 09 2024 г.

И.о.директора МКОУ «СОШ №3» с.п. Малка
Афаунова Ю.А.
Приказ № 162 от «10» 09 2024 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Программирование в среде Scratch»**

Уровень программы: стартовый

Вид программы: модифицированный

Адресат: 9-12лет

Срок реализации: 1 год, 72 часа

Форма обучения: очная

Автор: Вороков Азамат Мухамедович - педагог дополнительного образования

с.п. Малка,
2024г.

Раздел I. Комплекс основных характеристик программы.

Пояснительная записка

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Вид программы: модифицированный

Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:

Нормативную правовую основу настоящей дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в среде Scratch» составляют следующие документы:

1. Федеральный закон от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями).
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. №11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Приказ Минпросвещения КБР от 17.04.2019 N 426 "О создании Центров образования цифрового и гуманитарного профилей "Точка роста" в Кабардино-Балкарской Республике"
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (с изменениями и дополнениями).
9. Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере».
10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).
11. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.01.2021г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СП 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».
13. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010г. №761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».
14. Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014г. №1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
15. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
16. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

17. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).
18. Приказ Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020г. №882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
19. Письмо Минобрнауки РФ от 03.04.2015 г. №АП-512/02 «О направлении методических рекомендаций по НОКО» (вместе с «Методическими рекомендациями по независимой оценке качества образования образовательной деятельности организаций, осуществляющих образовательную деятельность»).
20. Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. №ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей»).
21. Постановление Правительства РФ от 20.10.2021г. №1802 «Об утверждении Правил размещения на официальном сайте образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и обновления информации об образовательной организации».
22. Приказ Федеральной службы по надзору в сфере образования и науки от 14.08.2020г. №831 «Об утверждении Требований к структуре официального сайта образовательной организации в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и формату предоставления информации».
23. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014г. №23-РЗ «Об образовании».
24. Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015г. №778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».
25. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».
26. Приказ Минпросвещения КБР от 18.09.2023г. №22/1061 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».
27. Письмо Минпросвещения КБР от 20.06.2024г. №22-16-17/5456 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), «Методическими рекомендациями по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеразвивающих программ»).
28. Постановление от 07.09.2023г. №748 «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в муниципальном Зольском районе».
29. Устав МКОУ «СОШ №3» с.п. Малка Зольского муниципального района КБР.
30. Иные локальные нормативные акты, регламентирующие деятельность дополнительного образования детей.

Актуальность программы. Актуальность программы «Программирование в среде Scratch» обусловлена потребностью воспитания всесторонне развитой личности, осознания ребенком собственной индивидуальности, его стремлением к самореализации.

Новизна программы заключается в том, что Scratch можно рассматривать как инструмент для творчества, оставив программирование на втором плане. Школьники могут сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманных ими персонажей, учиться работать с графикой и звуком. Применений возможностям Scratch можно найти множество: в этой среде легко создавать анимированные открытки, мини-игры, мультфильмы. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Начальный уровень программирования настолько прост и доступен, что Scratch рассматривается в качестве средства обучения не только старших, но и младших школьников.

Отличительной особенностью данной программы можно считать, что среда Scratch позволяет рассматривать её как перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной научно-познавательной деятельности обучающегося, направленной на личностное и творческое развитие ребенка.

Педагогическая целесообразность программы состоит в создании условий для реализации способностей и талантов каждого учащегося; развитии у учащихся изобразительных, художественно-конструкторских способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности; воспитание учащихся на формирование активной гражданской, жизненной позиции, на их социальную адаптацию; в возможности погружения учащегося в ситуацию успеха.

Адресат: учащиеся в возрасте 9-12 лет

Срок реализации: 1 год , 72ч.

Режим занятий: 2 часа в неделю (1 раз по 2 часа).

Наполняемость группы: 15 человек.

Форма обучения:

-очная;

Формы занятий:

частично поисковый, исследовательский, проблемный, опрос, собеседование, работа в малых группах; разноуровневые и творческие задания, вовлечение обучающихся в работу в роли консультантов, помощников педагога; исследовательская деятельность.

Цель программы:

Основной целью курса является обучение программированию через создание творческих проектов. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса по программированию и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по информатике, программированию и математике.

Задачи программы:

Личностные задачи:

- сформировать информационную и алгоритмическую культуры;
- сформировать представления об алгоритмах и моделях, их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- сформировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- изучение объектно-ориентированного и событийного программирования;
- знакомство с технологиями параллельного программирования;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности.

Метапредметные задачи:

- планировать последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделировать – преобразовать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

Предметные задачи:

- выбор оснований и критериев для сравнения, классификации объектов;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.
- аргументирование точки зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и ведение диалога;
- признавать возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/ контроля
		теория	практи	всего	
1.	Введение. Знакомство со средой Скретч.				
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	1		1	Запись сведений о проведении инструктажа в журнал. Анализ анкет
1.2	Теоретическое занятие Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.	2		2	Опрос
1.3	Практическое занятие. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.		2	2	Опрос письменный Практическая работа
1.4	Практическое занятие. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.		2	2	Блицтурнир практическая работа
1.5	Практическое занятие. Добавление фона из файла.		1	1	Опрос устный практическая работа
1.6	Теоретическое занятие Понятие спрайтов.	1		1	Викторина Практическая работа
1.7	Практическое занятие. Добавление новых спрайтов.		1	1	Практическая работа
1.8	Теоретическое занятие Темно-зеленый ящик – команды рисования.	1		1	Практическая работа
1.9.	Практическое занятие. Рисование новых объектов.		1	1	Опрос устный
1.10	Теоретическое занятие Синий ящик – команды движения.	1		1	Викторина Практическая работа
1.11	Теоретическое занятие Фиолетовый ящик – внешний вид объекта.	1		1	Опрос письменный
1.12	Теоретическое занятие Желтый ящик – контроль.	1		1	Блицтурнир Практическая работа

1.13	Практическое занятие. Оживление объекта с помощью добавления костюмов.		1	1	Письменный опрос
1.14	Теоретическое занятие Лиловый ящик – добавление звуков.	1		1	Опрос письменный
1.15	Практическое занятие. Использование в программах условных операторов.		1	1	блицтурнир Практическая работа
1.16	Практическое занятие. Функциональность работы циклов.		1	1	Опрос устный Практическая работа
1.17	Практическое занятие. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.		1	1	викторина Практическая работа
1.18	Теоретическое занятие Зеленый ящик – операторы.	1		1	Опрос письменный
1.19	Практическое занятие. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.		2	2	блицтурнир Практическая работа
1.20	Практическое занятие. События. Оранжевый ящик – переменные. Списки.		2	2	Практическая работа
1.21	Теоретическое занятие Голубой ящик – сенсоры.	1		1	викторина Практическая работа
1.22	Теоретическое занятие Ввод-вывод данных. Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	1		1	Опрос письменный
1.23	Теоретическое занятие Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.	1	1	2	блицтурнир Практическая работа
1.24	Теоретическое занятие Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	1	1	2	Опрос устный Практическая работа
1.25	Теоретическое занятие Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов. Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	1	1	2	викторина Практическая работа
2.	Создание своих игр				
2.1	Практическое занятие. Оживи свое имя		2	2	Выставка
2.2	Практическое занятие. Оживи свой персонаж.		2	2	Выставка
2.3	Практическое занятие. Игра в охоту		2	2	Выставка
2.4	Практическое занятие. Создай музыку		2	2	Выставка
2.5	Практическое занятие. Расскажи историю		2	2	Выставка
2.6	Практическое занятие. Игра в пинг - понг		2	2	Выставка

2.7	Практическое занятие. Потанцуем?		4	4	Выставка
2.8	Практическое занятие. Игра «Попрыгунчик»		4	4	Выставка
2.9	Практическое занятие. Виртуальный питомник		4	4	Выставка
2.10	Практическое занятие. Игра «Лови предметы»		4	4	Выставка
2.11	Практическое занятие. Распознавание видео		4	4	Выставка
2.12	Создание собственной игры		5	5	Выставка
	Защита и показ работы		2	2	Защита проекта
	ИТОГО		15	57	72

Содержание учебного плана

Введение. Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы Scratch.

Теория. История создания среды Scratch. Основные базовые алгоритмические конструкции (линейные алгоритмы, с условным оператором, циклического типа с предусловием и постусловием) и их исполнение в среде Scratch. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Система команд исполнителя. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Листинг программы. Сцена. Текущие данные о спрайте. Стилль поворота. Закладки. Панель инструментов, Новый спрайт. Координаты мышки. Режим представления. Окно скриптов. Окно блоков. Блоки стека. Блоки заголовков. Блоки ссылок. Самодостаточные и открытые скрипты .

Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.

Теория. Сцена. Ширина и высота сцены. Текущие координаты объекта. Редактирование текущего фона. Вставка нового фона из файла. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Рисование фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене .

Практика. Создание фона сцены на выбранную учащимся тему .

Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов. Рисование новых объектов.

Теория. Стандартный объект. Спрайты. Список спрайтов. Редактор рисования для создания новых спрайтов. Инструменты рисования (кисточка, линия, текст, эллипс,) и редактирования объекта (ластик, заливка, поворот, выбор, печать, пипетка). Центрирование костюма. Масштабирование спрайта. Загрузка на сцену спрайтов из стандартной коллекции среды Scratch. Вставка спрайтов из файлов форматов JPG, BMP, PNG, GIF. Выбор случайного спрайта. Удаление спрайтов.

Практика. Создание фона сцены и прорисовка основных спрайтов для Scratch-истории.

Синий ящик – команды движения. Темно-зеленый ящик – команды рисования.

Теория. Команды – идти; повернуться направо (налево); повернуть в направлении; повернуться к; изменить x (y) на; установить x (y) в; если край, оттолкнуться. Принципиальное различие действия команд идти в и плыть в. Назначение сенсоров положение x, положение y и направлении. Команды – очистить, опустить перо, поднять перо, установить цвет пера, изменить цвет пера на, установить цвет пера, изменить тень пера, установить тень пера, изменить размер пера на, установить размер пера, печать .

Практика. Создание программ для передвижения спрайтов по сцене. Создание программ для рисования различных фигур .

Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. Оживление объекта с помощью добавления костюмов.

Теория. Костюмы спрайта. Копирование и редактирование костюма спрайта с помощью редактора рисования. Переупорядочивание костюмов. Команды – перейти к костюму, следующий костюм, говорить...в течении...секунд, сказать, думать, думать...секунд, изменить ...эффект на, установить эффект...в значение, убрать графические эффекты, изменить размер на, установить размер, показаться, спрятаться, перейти в верхний слой, перейти назад на...1 слоев. Назначение сенсоров костюм и размер. Понятие раскадровки движения. Изменение костюма спрайта для имитации движения .

Практика. Создание программы для управления внешним видом объекта. Создание Scratch-историй с имитацией хождения и движения объектов .

Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков.

Теория. Кнопка с зеленым флажком и ее назначение. Управление последовательностью выполнения скриптов. Понятие управляющих сообщений. Команды – передать, передать и

ждать, когда я получу. Скрипты для создания условных конструкций программы – если, если...или. Скрипты для управления циклами – всегда, повторить, всегда, если, повторять до.. Команды – когда клавиша...нажата, когда щелкнут по, ждать...секунд, ждать до, остановить скрипт, остановить все. Загрузка звуков из стандартной коллекции и из файлов жесткого диска. Запись звука через микрофон. Принципиальная разница работы команд играть звук и играть звук до завершения. Команды – остановить все звуки, барабану играть...тактов, оставшиеся...тактов, ноту...играть...тактов, выбрать инструмент, изменить громкость, установить громкость, изменить темп на, установить темп. Назначение сенсоров громкость и темп .

Практика. Создание программ с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй .

Использование в программах условных операторов.

Теория. Базовая конструкция ветвление, назначение, виды (полная и неполная форма). Понятие условия. Изменение порядка выполнения скриптов в зависимости от условия. Разветвление листинга программы. Скрипты условных операторов. Использование неполной формы ветвления в системе Scratch .

Практика. Создание программ с изменением последовательного выполнения скриптов при наличии условий .

Функциональность работы циклов. Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.

Теория. Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла. Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Зацикливание .

Практика. Создание программ с использованием циклов с фиксированным числом повторений. Создание программ с использованием циклов с предусловием и постусловием .

Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.

Теория. Числа. Строинги. Логические величины. Логические выражения. Арифметические операции. Логические операции. Операции сравнения. Команды для работы со строингами – слить, буква...в, длинна строки. Команда выдать случайное от...до. Использование арифметических и логических блоков в листинге программы. Просмотр полученного результата .

Практика. Создание программ с использованием операций сравнения данных. Создание программ с использованием арифметических данных и логических операций .

События. Оранжевый ящик – переменные.

Теория. События в проектах Scratch. Понятие переменных и необходимость их использования в листинге программы. Глобальные и локальные переменные. Имя переменной и правила его формирования. Команды для переменных - поставить...в, изменить...на, показать переменную, спрятать переменную. Удаление переменных. Создание счетчиков с помощью переменных .

Практика. Разработка сценария Scratch-историй с несколькими событиями. Создание проектов с использованием глобальных и локальных переменных .

Списки.

Теория. Создание списков и необходимость их использования в проектах Scratch. Добавление в список данных. Удаление данных из списка. Удаление списка. Команды работы со списками – добавить...к, удалить...из, поставить...в...из, заменить элемент...в...на, элемент...из, длина списка.

Практика. Создание программ-тестов по принципу сравнения данных из нескольких списков.

Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных.

Теория. Понятие сенсора. Правила применения и область действия команд касается, касается цвета и цвет.касается. Функционал команды спросить...и ждать. Сенсоры мышка по x, мышка по y, мышка нажата?, клавиша...нажата?, расстояние до, перезапустить таймер. Сенсоры, значение которых можно выводить на экран – ответ, таймер, громкость, громко?, ...значение сенсора и сенсор.... Необходимость ввода данных для их обработки в программе. Ввод данных с помощью команды спросить. Вывод конечного результата обработки с помощью команд говорить и сказать.

Практика. Создание проектов с использованием значений сенсоров и команды спросить. Создание программ для обработки данных пользователя с выводом на экран конечного результата.

Последовательность и параллельность выполнения скриптов.

Теория. Последовательные и параллельные потоки в программах Scratch. Одновременная и попеременная работа нескольких исполнителей.

Практика. Создание Scratch-историй с одновременной и попеременной работой нескольких исполнителей.

Взаимодействие между спрайтами. Управление через обмен сообщениями.

Теория. Решение проблемы появления новых исполнителей только после того, как старые исполнители выполнили свои действия. Взаимодействие спрайтов с неподвижными объектами с помощью команд касается и касается цвета. Взаимодействие спрайтов с помощью команд передать и когда я получу. Использование сообщений для создания событий.

Практика. Создание Scratch-историй с взаимодействием нескольких исполнителей и неподвижных объектов. Создание Scratch-историй с взаимодействием нескольких исполнителей.

Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.

Теория. Компьютерные игры – вред или польза. Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами.

Практика. Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.

Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.

Теория. Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch .

Практика. Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры. Разработка скриптов для спрайтов и объектов.

Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.

Практика. Доработка основного листинга программы с целью установления связей между спрайтами. Тестирование и отладка программы .

Переход из одной сцены в другую. Создание интерфейса игры.

Теория. Односторонний (без возможности вернуться назад) переход из одного пространства в другое. Понятие интерфейса. Элементы интерфейса. Основные принципы дизайна интерфейсов. Обратная связь. Необходимые элементы меню.

Практика. Создать программу для перемещения объекта по игровой карте и разработать интерфейс для Scratch-проекта.

Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.

Теория. Правила работы в сети. Интернет-сообщества. Сообщество Scratch. Регистрация на сайте. Использование заимствованных кодов и объектов. Авторские права. Публикация проектов Scratch.

Практика. Регистрация на сайте сообщества Scratch. Просмотр проектов сообщества и публикация собственных проектов

Разработка и защита творческого проекта. Разработка и создание программы с использованием подготовленных материалов. Тестирование и отладка проекта. Защита проекта.

Планируемые результаты.

Личностные. Обучающийся научится:

- формировать информационную и алгоритмическую культуру;
- формировать представления об алгоритмах и моделях, их свойствах;
- развитию алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитию умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- изучению объектно-ориентированного и событийного программирования;
- знакомству с технологиями параллельного программирования;
- приобретению опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности.

Метапредметные. У обучающихся будут развиты навыки:

- планирования последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиска ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделирования – преобразовать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

Предметные. Обучающиеся научатся:

- выбирать критерии для сравнения и классификации объектов;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические цепи рассуждений.
- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и ведению диалога;
- признавать возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные, метапредметные и личностные образовательные результаты обучения строятся на основе личностных, регулятивных, познавательных, знаково-символических и коммуникативных УУД.

Личностные результаты направлены на формирование в рамках курса, прежде всего, личностных УУД, связанных в основном с морально-этической ориентацией и смыслообразованием.

Метапредметные результаты нацелены преимущественно на развитие регулятивных и знаково-символических УУД через освоение фундаментальных для информатики понятий алгоритма и модели.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025уч.год	1 сентября	31 мая	36	72	Очный

Условия реализации программы.

Кадровое обеспечение.

Реализация программы осуществляется педагогическими кадрами, имеющими высшее или среднее профессиональное образование в области технических наук, а также прошедших курсы повышения квалификации по профилю деятельности.

Материально-техническое обеспечение:

- столы для компьютера;
- компьютерные стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары; Информационное обеспечение:
- персональный компьютер (на каждого участника);
- мультимедийный проектор;
- видеоматериалы разной тематики по программе;
- оргтехника; – выход в сеть Internet;

Аппаратное обеспечение:

- Процессор не ниже Core2 Duo;
- Объем оперативной памяти не ниже 4 Гб DDR3;
- Дисковое пространство на менее 128 Гб;
- Монитор диагональю на мене 19”;

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows 7 Профессиональная или выше;
- Интерпретатор в Scratch 3.0;
- IDE JatBrainsPyCharm;
- FoxitReader или другой просмотрщик PDF файлов;
- WinRAR; 13 – Пакет офисных программ;
- AdobePhotoshop или другой растровый графический редактор;
- Любой браузер для интернет серфинга.

Методы работы .

1. Словесный: объяснение нового материала; рассказ обзорный для раскрытия новой темы; беседы с учащимися в процессе изучения темы.
2. Наглядный: применение демонстрационного материала, наглядных пособий, презентаций по теме.

3. Практический: индивидуальная и совместная продуктивная деятельность, выполнение учащимися определенных заданий, решение задач.

4. Интерактивный: создание специальных заданий, моделирующих реальную жизненную ситуацию, из которой учащимся предлагается найти выход.

Технологии:

1. Технология проблемного диалога. Учащимся не только сообщаются готовые знания, но и организуется такая их деятельность, в процессе которой они сами делают «открытия», узнают что-то новое и используют полученные знания и умения для решения жизненных задач.

2. Технология коллективного взаимообучения («организованный диалог», «сочетательный диалог», «коллективный способ обучения (КСО), «работа учащихся в парах сменного состава») позволяет плодотворно развивать у обучаемых самостоятельность и коммуникативные умения.

3. Игровая технология. Игровая форма в образовательном процессе создаётся при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения к деятельности. Способствует развитию творческих способностей, продуктивному сотрудничеству с другими учащимися. Приучает к коллективным действиям, 12 принятию решений, учит руководить и подчиняться, стимулирует практические навыки, развивает воображение.

4. Элементы здоровьесберегающих технологий являются необходимым условием снижения утомляемости и перегрузки учащихся.

5. Проектная технология предлагает практические творческие задания, требующие от учащихся их применение для решения проблемных заданий, знания материала на данный исторический этап. Овладевая культурой проектирования, школьник приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач.

6. Информационно-коммуникационные технологии активизируют творческий потенциал учащихся; способствует развитию логики, внимания, речи, повышению качества знаний; формированию умения пользоваться информацией, выбирать из нее необходимое для принятия решения, работать со всеми видами информации, программным обеспечением, специальными программами и т.д.

Учебно-методическое и информационное обеспечение.

1. Реализация программы «Программирование в среде Scratch», основываясь на личностноориентированном подходе к техническому образованию, предусматривает применение разнообразных технологий и методик в образовательном процессе. В учреждениях дополнительного образования образовательный процесс по своей специфике имеет развивающий характер, то есть направлен на развитие природных задатков учащихся, реализацию их интересов и способностей. В связи с чем особое внимание при освоении данной программы уделяется технологиям развивающего обучения. При этом подростку отводится роль самостоятельного субъекта, взаимодействующего с компьютерной техникой. Это взаимодействие включает все этапы деятельности, каждый из которых вносит свой вклад в развитие личности. Важным является мотивационный этап, по способу организации которого выделяют технологии развивающего обучения, опирающиеся на: познавательный интерес, индивидуальный опыт личности, творческие потребности, потребности самосовершенствования.

Использование технологии развития критического мышления на занятиях объединения будет способствовать формированию у учащихся умений и навыков самостоятельной постановки задач, гипотез и планов решений, критериев оценки полученных результатов, тем самым развивая у них способность к саморегуляции и самообразованию. Возможность освоения новых способов практической и исследовательской деятельности учащимся в рамках программы «Программирование в среде Scratch» предоставляет технология проектной деятельности, которая ориентирована не на интеграцию фактических знаний, а на их применение и приобретение новых.

Метод проектов позволяет организовать работу с различными группами учащихся, что в определенной степени обозначает пути продвижения каждого ребенка от низкого к более высокому уровню, от репродуктивного к творческому. Наиболее эффективным средством

развития познавательного интереса подростка в практике дополнительного образования является исследовательская деятельность.

Применение в образовательном процессе технологии исследовательской деятельности способствует раскрытию у учащихся способностей к ведению научных исследований, формированию значимых для них способов самостоятельного мышления: анализа, обобщения, сравнения, овладению методами самообразования.

- учебно-методическая и справочная литература
- обучающие программы по экологии и биологии
- Слайд-фильмы по темам занятий

Формы аттестации:

- опрос устный;
- опрос письменный;
- блицтурнир;
- викторина;
- выставка.

Для полноценной реализации программы применяются следующие виды контроля:

- **Входящий контроль** осуществляется при комплектовании группы в начале учебного года. Цель – определить исходный уровень знаний учащихся, определить формы и методы работы с учащимися.

Форма контроля: тестирование.

Текущий контроль осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью 11 заданий педагога (решение практических задач средствами языка программирования); взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу учащихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года.

Форма контроля: тест, решение практических задач средствами языка программирования.

Итоговый контроль осуществляется в конце учебного года. Форма контроля: защита творческого проекта. Отслеживание личностного развития учащихся осуществляется методом наблюдения, анкетирования. По итогам первого полугодия и по итогам года заполняется «Диагностическая карта», в которой проставляется уровень усвоения программы каждым учащимся объединения.

Оценочные материалы

- тесты ;
- карточки с практическими заданиями;
- контрольные вопросы
- итоговая проверка знаний и умений, приобретенных обучающимися в течение учебного года (участие в конкурсах различного уровня, демонстрация готовых работ).

На итоговом занятии учащийся предоставляет отчет по итоговому проекту преподавателю. Итоговый проект: Разработка и представление игры.

Критерии оценки итоговой работы

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков учащихся осуществляется по трем уровням: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень – учащиеся должны грамотно излагать программный материал, знать основные блоки команд, уметь выполнять тестирование программы и самостоятельно находить и исправлять ошибки кода. Работать с разными функциями, добавлять различные библиотеки в среду разработки. Уметь самостоятельно создавать и выполнять программы для решения алгоритмических задач в программе Python.

Средний уровень – учащиеся должны знать основные блоки команд, типы данных. Уметь работать с переменными и совершать операции над числовыми типами данных, грамотно и по существу излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе.

Низкий уровень – учащиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, с большими затруднениями выполняют практические задания.

При обработке результатов учитываются критерии для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий;

Низкий уровень - выполнение менее 50% заданий. Оценка «Зачет» ставится при выполнении итогового задания на 70-100%.

Литература для педагога.

1. Голиков С.В., Дубовик Е.В., Русин Г.С., Иркова Ю.А. Моя первая книга по программированию – М.–СПб.: Символ-Плюс, 2018.
2. Бизли, Дэвид М. Python. Подробный справочник. – М.–СПб.: Символ-Плюс, 2010.
3. Сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы» / М.С. Цветкова,
4. О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015. – 128 с.: ил.
5. Ю.В. Пашковская «Творческие задания в среде Scratch» . – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.

Литература для обучающихся.

1. Евгений Патаракин. Учимся готовить в Скретч. Версия 2.0
2. 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
3. Электронное приложение к рабочей тетради «Программирование в среде «Scratch»– М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2010.

Интернет-ресурсы.

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

Муниципальное казенное учреждение «Управление образования»
Зольского муниципального района Кабардино-Балкарской республики

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
"Средняя общеобразовательная школа № 3" с. п.Малка

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«Программирование в среде Scratch»**

Адресат: обучающиеся от 9 до 12 лет

Год обучения: 1 год, 72 часа

Автор: Вороков Азамат Мухамедович – педагог дополнительного образования

с.п. Малка,
2024г.

Рабочая программа является частью дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Рабочая программа направлена на достижение **цели**:

основной целью курса является обучение программированию через создание творческих проектов. Курс развивает творческие способности учащихся, а также закладывает пропедевтику наиболее значимых тем курса по программированию и позволяет успешно готовиться к участию в олимпиадах по информатике, программированию и математике.

Достижение цели предполагает решение ряда **задач**:

- формирование информационной и алгоритмической культуры;
- формирование представления об алгоритмах и моделях, их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- изучение объектно-ориентированного и событийного программирования;
- знакомство с технологиями параллельного программирования;
- приобретение опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности;
- умение создавать и поддерживать индивидуальную информационную среду, обеспечивать защиту значимой информации и личную информационную безопасность;
- развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права, установление межпредметных связей в процессе проектной и научно-познавательной деятельности.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные. Обучающийся научится:

- формировать информационную и алгоритмическую культуру;
- формировать представления об алгоритмах и моделях, их свойствах;
- развитию алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитию умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- изучению объектно-ориентированного и событийного программирования;
- знакомству с технологиями параллельного программирования;
- приобретению опыта использования информационных ресурсов общества и средств коммуникаций в учебной и практической деятельности.

Метапредметные. У обучающихся будут развиты навыки:

- планирования последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиска ошибок в плане действий и внесение в него изменений.
- моделирования – преобразовать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);

- анализировать объекты с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов.

Предметные. Обучающиеся научатся:

- выбирать критерии для сравнения и классификации объектов;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- строить логические цепи рассуждений.
- аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- выслушивать собеседника и ведению диалога;
- признавать возможности существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

Предметные, метапредметные и личностные образовательные результаты обучения строятся на основе личностных, регулятивных, познавательных, знаково-символических и коммуникативных УУД.

Личностные результаты направлены на формирование в рамках курса, прежде всего, личностных УУД, связанных в основном с морально-этической ориентацией и смыслообразованием.

Метапредметные результаты нацелены преимущественно на развитие регулятивных и знаково-символических УУД через освоение фундаментальных для информатики понятий алгоритма и модели.

Календарно-тематический план

№	Дата занятия		Наименование раздела, темы	Количество часов	Содержание деятельности		Форма аттестации
	по плану	по факту			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия	
Введение. Знакомство со средой Скретч.				32			
1.			Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	1	Организация рабочего места. Распределение рабочих мест. Правила безопасности при работе с компьютером. Организация рабочего места.		Запись сведений о проведении инструктажа в журнал. Анализ анкет
2 -3			Знакомство со средой Скретч. Понятие спрайта и объекта.	2	Установка программы Scratch. История создания среды Scratch. Основные базовые алгоритмические конструкции (линейные алгоритмы, с условным оператором, циклического типа с предусловием и постусловием) и их исполнение в среде Scratch. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Система команд исполнителя. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Основные		Опрос

					компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Листинг программы. Сцена. Текущие данные о спрайте. Стил поворота. Закладки. Панель инструментов, Новый спрайт. Координаты мышки. Режим представления. Окно скриптов. Окно блоков. Блоки стека. Блоки заголовков. Блоки ссылок. Самодостаточные и открытые скрипты .		
4 - 5			Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	2	Сцена. Ширина и высота сцены. Текущие координаты объекта. Редактирование текущего фона. Вставка нового фона из файла. Вставка стандартного фона из библиотечного модуля среды. Рисование фона в графическом редакторе. Создание нескольких фонов в одной сцене .	Создание фона сцены на выбранную учащимся тему.	Опрос письменный Практическая работа
6 - 7			Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.	2	Стандартный объект. Спрайты. Список спрайтов. Редактор рисования для создания новых спрайтов.		Блицтурнир практическая работа

8			Добавление фона из файла.	1	Инструменты рисования (кисточка, линия, текст, эллипс) и редактирования объекта (ластик, заливка, поворот, выбор, печать, пипетка).		Опрос устный практическая работа
9			Понятие спрайтов.	1	Центрирование костюма. Масштабирование спрайта		Викторина Практическая работа
10			Добавление новых спрайтов.	1		Загрузка на сцену спрайтов из стандартной коллекции среды Scratch. Вставка спрайтов из файлов форматов JPG, BMP, PNG, GIF. Выбор случайного спрайта. Удаление спрайтов.	Практическая работа
11			Темно-зеленый ящик – команды рисования.	1	Назначение сенсоров положение x, положение y и направлении. Команды – очистить, опустить перо, поднять перо, установить цвет пера, изменить цвет пера на, установить цвет пера, изменить тень пера, установить тень пера, изменить размер пера на, установить размер пера, печать		Практическая работа
12			Рисование новых объектов.	1		Создание программ для передвижения спрайтов по сцене. Создание	Опрос устный

						программ для рисования различных фигур .	
13			Синий ящик – команды движения.	1	Команды – идти; повернуться направо (налево); повернуть в направлении; повернуться к; изменить x (y) на; установить x (y) в; если край, оттолкнуться. Принципиальное различие действия команд идти в и плыть в.		Викторина Практическая работа
14			Фиолетовый ящик – внешний вид объекта.	1	Костюмы спрайта. Копирование и редактирование костюма спрайта с помощью редактора рисования. Переупорядочивание костюмов. Команды – перейти к костюму, следующий костюм, говорить...в течении...секунд, сказать, думать, думать...секунд, изменить ...эффект на, установить эффект...в значение, убрать графические эффекты, изменить размер на, установить размер, показаться, спрятаться, перейти в верхний слой, перейти назад на...1 слоев. Назначение сенсоров костюм и размер. Понятие раскадровки движения. Изменение костюма спрайта для имитации движения .		Опрос письменный

15			Желтый ящик – контроль.	1	Кнопка с зеленым флажком и ее назначение. Управление последовательностью выполнения скриптов. Понятие управляющих сообщений. Команды – передать, передать и ждать, когда я получу. Скрипты для создания условных конструкций программы – если, если...или. Скрипты для управления циклами – всегда, повторить, всегда, если, повторять до.. Команды – когда клавиша...нажата, когда щелкнут по, ждать...секунд, ждать до, остановить скрипт, остановить все.		Блицтурнир Практическая работа
16			Оживление объекта с помощью добавления костюмов.	1		Создание программы для управления внешним видом объекта. Создание Scratch-историй с имитацией хождения и движения объектов .	Письменный опрос
17			Лиловый ящик – добавление звуков.	1		Загрузка звуков из стандартной коллекции и из файлов жесткого диска. Запись звука через микрофон. Принципиальная разница работы команд играть звук и играть звук до завершения. Команды – остановить все звуки,	Письменный опрос

						барабану играть...тактов, оставшиеся...тактов, ноту...играть...тактов, выбрать инструмент, изменить громкость, установить громкость, изменить темп на, установить темп. Назначение сенсоров громкость и темп.	
18			Использование в программах условных операторов.	1		Базовая конструкция ветвление, назначение, виды (полная и неполная форма). Понятие условия. Изменение порядка выполнения скриптов в зависимости от условия. Разветвление листинга программы. Скрипты условных операторов. Использование неполной формы ветвления в системе Scratch .	Практическая работа
19			Функциональность работы циклов.	1		Циклы с фиксированным числом повторений. Заголовок цикла. Тело цикла.	Практическая работа
20			Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.	1		Циклы с условным оператором. Заголовок цикла. Тело цикла. Предусловие и постусловие. Заикливание .	Практическая работа

21			Зеленый ящик – операторы.	1	Числа. Строинги. Логические величины. Логические выражения. Арифметические операции. Логические операции. Операции сравнения. Команды для работы со строингами – слить, буква...в, длина строки. Команда выдать случайное от...до. Использование арифметических и логических блоков в листинге программы. Просмотр полученного результата		опрос
22 - 23			Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.	2		Создание программ с использованием операций сравнения данных. Создание программ с использованием арифметических данных и логических операций .	блицтурнир Практическая работа
24			События. Оранжевый ящик – переменные. Списки.	1	События в проектах Scratch. Понятие переменных и необходимость их использования в листинге программы. Глобальные и локальные переменные. Имя переменной и правила его формирования. Команды для переменных - поставить...в, изменить...на, показать переменную, спрятать переменную. Удаление	Разработка сценария Scratch-историй с несколькими событиями. Создание проектов с использованием глобальных и локальных переменных .	Практическая работа

					переменных. Создание счетчиков с помощью переменных .		
25			Голубой ящик – сенсоры.	1	Понятие сенсора. Правила применения и область действия команд касается, касается цвета и цвет касается. Функционал команды спросить...и ждать. Сенсоры мышка по x, мышка по у, мышка нажата?, клавиша...нажата?, расстояние до, перезапустить таймер. Сенсоры, значение которых можно выводить на экран – ответ, таймер, громкость, громко?, ...значение сенсора и сенсор.... Необходимость ввода данных для их обработки в программе. Ввод данных с помощью команды спросить. Вывод конечного результата обработки с помощью команд говорить и сказать.		Викторина
26			Ввод-вывод данных. Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	1	Последовательные и параллельные потоки в программах Scratch. Одновременная и попеременная работа нескольких исполнителей.	Создание Scratch-историй с одновременной и попеременной работой нескольких исполнителей	Практическая работа
27 -28			Взаимодействие между спрайтами. Управление через	2	Решение проблемы появления новых исполнителей только	Создание Scratch-историй с	Практическая работа

			обмен сообщениями.		после того, как старые исполнители выполнили свои действия. Взаимодействие спрайтов с неподвижными объектами с помощью команд касается и касается цвета. Взаимодействие спрайтов с помощью команд передать и когда я получу. Использование сообщений для создания событий.	взаимодействием нескольких исполнителей и неподвижных объектов. Создание Scratch-историй с взаимодействием нескольких исполнителей.	
29 -30			Виды компьютерных игр. Алгоритмическая разработка листинга программы.	2	Компьютерные игры – вред или польза. Виды компьютерных игр. Этапы разработки игр программистами.	Алгоритмическая разработка проекта, запись на естественном языке событий и точек взаимодействия героев будущей игры.	Практическая работа
31			Разработка базовых спрайтов для игры. Формирование базовых скриптов.	1	Логика создания персонажей для игры. Перевод алгоритма, написанного на естественном языке, в коды Scratch .	Разработка и создание основных спрайтов и их костюмов для будущей игры. Разработка скриптов для спрайтов и объектов.	Практическая работа
32			Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	1		Доработка основного листинга программы с целью установления связей между спрайтами. Тестирование и отладка программы	Практическая работа
Создание своих игр				40			

33 - 34			Оживи свое имя	2		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
35 - 36			Оживи свой персонаж.	2		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
37 - 38			Игра в охоту	2		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
39 - 40			Создай музыку	2		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
41 - 42			Расскажи историю	2		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
43 - 46			Игра в пинг - понг	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
47 - 50			Потанцуем?	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
51 - 52			Игра «Попрыгунчик»	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
53 - 54			Виртуальный питомник	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка

53 - 62			Игра «Лови предметы»	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
63 - 66			Распознавание видео	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
67 - 70			Создание собственной игры	4		Создание игры с использованием спрайтов	Выставка
71 - 72			Защита и показ работы	2		Создание игры с использованием спрайтов	Защита проекта

Муниципальное казенное учреждение «Управление образования»
Зольского муниципального района Кабардино-Балкарской республики

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 3» с. п. Малка

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
НА 2024-2025 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«Программирование в среде Scratch»**

Адресат программы: обучающиеся от 9 до 12 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор: Вороков Азамат Мухамедович - педагог дополнительного образования

с.п. Малка
2024 г.

Цель воспитательной работы: создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

Задачи воспитательной работы:

- Формировать у детей уважение к своей семье, обществу, государству, к духовно-нравственным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию;
- Организовать работу, направленную на популяризацию традиционных российских нравственных и семейных ценностей; создать условия для сохранения и поддержки этнических культурных традиций, народного творчества;
- Формировать у учащихся ответственное отношение к своему здоровью и потребность в здоровом образе жизни; прививать культуру безопасной жизнедеятельности, организовать работу по профилактике вредных привычек;
- Способствовать развитию у ребенка экологической культуры, бережного отношения к природе; развивать у детей стремление беречь и охранять природу;
- Вести работу, направленную на профилактику правонарушений, социально-опасных явлений на основе развития сотрудничества с социальными партнерами;
- Воспитывать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся;

Направленность:

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

Гражданско-патриотическое воспитание: формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

Духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.

Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

Здоровьесберегающее воспитание содействует здоровому образу жизни.

Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления школьников.

Формы работы: воспитательная работа проводится в форме беседы, лекции, мастер-классов и игр.

Планируемые результаты

-у учащихся будут сформированы уважение к своей семье, обществу, государству, к духовно-нравственным ценностям, к национальному, культурному и историческому наследию;

- будет организована работа, направленная на популяризацию традиционных нравственных и семейных ценностей; созданы условия для сохранения и поддержки этнических культурных традиций, народного творчества;

- будут сформированы у учащихся ответственное отношение к своему здоровью и потребность в здоровом образе жизни; привита культура безопасной жизнедеятельности, организована работа по профилактике вредных привычек;

–будут способствовать развитию у ребенка экологической культуры, бережного отношения к природе; развивать у детей стремление беречь и охранять природу;

–будут вести работу, направленную на профилактику правонарушений, социально-опасных явлений на основе развития сотрудничества с социальными партнерами;

- будут воспитаны у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся;

Календарно-тематический план

№	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат
1	1.Гражданско-патриотическое 2.Духовно-нравственное 3.Здоровьесберегающее 4. Трудовое и профориентационное	1. День государственности КБР 2. «20 сентября- День адыгов». Беседа. 3. Всероссийская акция, посвящённая безопасности школьников в сети Интернет. 4. День программиста в России	сентябрь	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся такие качества, как долг, честь, личность, ответственное отношение к своему здоровью организована работа по профилактике вредных привычек.
2	1.Духовно-нравственное 2.Здоровьесберегающее 3. Трудовое и профориентационное	1.Проведение беседы на тему: «Международный день пожилых людей» 2. Разъяснительные профилактические беседы: Месячник профилактики ДТП. По противопожарной безопасности. 3. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет	октябрь	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся уважение к своей семье, обществу, традиционные нравственные и семейные ценности, воспитать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся; привита культура безопасной жизнедеятельности

3	<p>1. Духовно-нравственное.</p> <p>2-3. Духовно-нравственное</p> <p>4. Трудовое и профориентационное</p>	<p>1.Профилактическая беседа против экстремизма и терроризма. «Мы дарим мир»</p> <p>2.Беседа, посвященная Дню толерантности</p> <p>3.День Матери. Мастер-класс «Сюрприз для мамы»</p> <p>4. Всемирный день информации</p>	ноябрь	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся уважение к своей семье, обществу, традиционные нравственные и семейные ценности, воспитать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся
4	<p>1 - 2. Гражданско-патриотическое</p> <p>3. Трудовое и профориентационное</p>	<p>1. День неизвестного солдата</p> <p>2. Урок-беседа «День конституции».</p> <p>3. День информатики в России</p>	декабрь	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся чувство прекрасного, стиля, воспитать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся; сформировать такие качества, как долг, честь, личность
5	<p>1.Экологическое</p> <p>2. Художественно-эстетическое</p>	<p>1.Экологическая акция «Сундук добра. Корм для птиц»</p> <p>2. Игра. «Цвет или свет»</p>	январь	Вороков А.М.	Развивать у ребенка экологическую культуру, бережное отношение к природе; чувства прекрасного, стиля
6	<p>1. Трудовое и профориентационное</p> <p>2. Гражданско-патриотическое</p>	<p>1. Игра – соревнование «Кто быстрее»</p> <p>2. Урок-беседа: «Мальчишки-будущие защитники Отечества»</p>	февраль	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся такие качества, как долг, честь, личность, воспитать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся
7	<p>1.Здоровьесберегающее</p> <p>2.Экологическое</p>	<p>1. «5 марта-День выключенных гаджетов» Урок-беседа.</p> <p>2. «Мы за чистую планету» Урок-беседа.</p>	март	Вороков А.М.	Развивать у ребенка чувства прекрасного, стиля; экологическую культуру, бережное отношение к природе; развивать у детей стремление беречь и охранять природу,

					пропаганда здорового образа жизни.
8	1- 2.Здоровьесберегающее 3. Гражданско- патриотическое 4. Трудовое и профориентационное	1.Урок здоровья «Полезные привычки». Беседа. 2. Международный день интернета 3. Игра-викторина «Удивительный мир космоса». 4. Урок-беседа «Подросток в мире профессий»	апрель	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся такие качества, как долг, честь, личность, ответственное отношение к своему здоровью, содействовать профессиональному самоопределению учащихся
9	1. Гражданско- патриотическое 2. Трудовое и профориентационное	1. Подготовка к празднованию «Дня Победы» 2. Организация выставки «А вот что я умею»	май	Вороков А.М.	Сформировать у учащихся такие качества, как долг, честь, личность, воспитать у детей уважение к труду; содействовать профессиональному самоопределению учащихся

Работа с родителями

Работа с родителями осуществляется в рамках следующих видов и форм деятельности:

- планирование родительских собраний,
- индивидуальные встречи и консультации,
- посещение родительских собраний в школах;
- системная работа по оценке деятельности педагога доп. образования со стороны родителей (книга отзывов, анкетирование и др.)