

**БЕРЕЗОВСКОЕ МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧЕРЕЖДЕНИЕ «ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №30»**

РАССМОТРЕНО
На педагогическом совете
26 мая 2026г. Протокол № 10



УТВЕРЖДЕНО:
директор БМАОУ ООШ № 30
Григорьев Ю.И.
приказ № 52 от 26.05.2026

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА-
ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«Программируем, играем, изучаем»

Возраст: 7-12 лет
Срок реализации: 21 день

Составитель:
Курбатова Юлия Александровна

**Структура дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной
общеразвивающей программы технической направленности
«Программируем, играем, изучаем»**

наименование	Номер страницы
1.Содержание, объем дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы технической направленности "Программируем, играем, изучаем "	3
2.Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы технической направленности "Программируем, играем, изучаем "	5
3.Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы технической направленности " Программируем, играем, изучаем "	6
4.Учебный план	8
5.Календарный учебный график	9
6.Рабочая программа педагога по реализации дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы технической направленности " Программируем, играем, изучаем "	10
7.Оценочные материалы к программе	11

1. Содержание и объем дополнительной общеобразовательной программы – дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Программируем, играем, изучаем»

В программе представлена работа по следующим ключевым направлениям:

- освоение интерфейса и базовых понятий;
- творческое проектирование и мультимедиа;
- разработка игр;
- развитие навыков проектной деятельности.

Все разделы программы объединяет игровой метод проведения занятий. Игровой метод придает образовательному процессу привлекательную форму, облегчает процесс запоминания и усвоения упражнений, повышает эмоциональный фон занятий, способствует развитию мышления, воображения и творческих способностей ребенка.

Программа построена по принципу «от простого к сложному».

Разработка программы является актуальным направлением развития Образовательной организации и основывается на следующих нормативных документах:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,

- распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей»,

- приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,

- постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»,

- приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010г. № 761н г. Москва «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования»,

- приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Профессиональный стандарт. Педагог дополнительного образования детей и взрослых»,

- Уставом и локальными нормативными, распорядительными актами БМАОУ ООШ № 30

Цель и задачи программы.

Цель: формирование компетентностей в области информационно-коммуникационных технологий, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Исходя из цели программы, предусматривается решение следующих основных задач:

Образовательные:

- расширить кругозор обучающихся в области программирования;
- обучить основам программирования на языке Scratch.

Развивающие:

- развивать познавательный интерес к предметной области «Информатика»;
- развивать творческую активность;
- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, чувство взаимопомощи, коллективизма.

Отличительная особенность данной образовательной программы от уже существующих в этой области заключается в том, что основное количество часов отводится практическому написанию программ.

Дополнительная общеобразовательная программа – дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Программируем, играем, изучаем» (далее - Программа) разработана на основе методических пособий:

- "Лаборатория линуксоида", курс "Программирование в Scratch". <https://younglinux.info/scratch/course>
- Лукьянова Наталья Сергеевна, «СБОРНИК ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ ПО ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА SCRATCH».

Интеграция разных видов деятельности детей на основе принципа взаимосвязи обобщенных представлений и обобщенных способов действий обеспечивает оптимальные условия для полноценного развития способностей детей в соответствии с их возрастными и индивидуальными возможностями.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предусматривает обучение детей от 7 до 12 лет. К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

Форма занятий групповая. Ожидаемое количество детей в одной группе: 10-12 человек. Допускается формирование разновозрастных групп. В разновозрастных группах применяется методика дифференцированного обучения: при такой организации учебно-воспитательного процесса педагог излагает новый материал всем обучающимся одинаково, а для практической деятельности предлагает работу разного уровня сложности (в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки каждого).

Категория состояния здоровья лиц, которые могут быть зачислены на обучение: без ОВЗ

Срок реализации программы

Срок освоения программы - 21 день

Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом – общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы составляет 8 учебных часа.

Формы обучения Обучение по программе осуществляется в очной форме.

Виды занятий - учебное занятие (компьютерный практикум).

2. Планируемые результаты освоения дополнительной общеобразовательной программы-дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Программируем, играем, изучаем».

В результате изучения программы обучающиеся должны

Знать/понимать:

- роль и назначение программирования;
- определение алгоритм и исполнитель;
- принципы создания скрипта.

Уметь:

- создавать и редактировать скрипты для спрайтов;
- запускать программу на выполнение;
- производить поиск и отладку ошибок;
- создавать скрипты для выполнения несколькими спрайтами одновременно

3. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной программы-дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Программируем, играем, изучаем»

К освоению дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования.

Форма занятий групповая.

Ожидаемое количество детей в одной группе: 10-15 человек.

Допускается формирование разновозрастных групп.

В разновозрастных группах применяется методика дифференцированного обучения: при такой организации учебно- воспитательного процесса педагог излагает новый материал всем обучающимся одинаково, а для практической деятельности предлагает работу разного уровня сложности (в зависимости от возраста, способностей и уровня подготовки каждого).

Категория состояния здоровья лиц, которые могут быть зачислены на обучение: без предъявления требований.

Программа является инструментом целевого развития индивидуальных способностей детей.

Занятия по дополнительному образованию проводятся в кабинете информатики. Рабочее место обучающегося оснащено персональным компьютером. Рабочее место педагога оснащено персональным компьютером, интерактивной панелью, принтером. Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам Программы, а также способствует трансформации знаний, умений в опыт.

Сведения о программе

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программируем, играем, изучаем» составлена для детей младшего и среднего школьного возраста. Количество учащихся в группе 10 – 15 человек. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 40 минут.

Методы и приемы обучения:

- Метод проектов: обучение строится вокруг создания собственных анимаций, игр или интерактивных историй, что повышает мотивацию.
- От простого к сложному: от базового перемещения спрайтов до использования циклов, условий, переменных и процедур.
- Игровая форма: использование геймификации, создание игровых ситуаций для младших школьников.
- Индивидуальный темп: учет индивидуальных особенностей, позволяющий одаренным детям развиваться быстрее, а остальным — усваивать материал без стресса.
- Командная работа: организация парной или групповой работы над совместными проектами для развития навыков общения.
- Презентация результатов: обязательная демонстрация готовых проектов.

Структура занятия:

- Вступительная часть включает организационный момент
- Этап повторения предполагает повторение и закрепление
- Теоретическая часть
- Практическая часть включает

- Заключительная часть

Оборудование:

- Персональные компьютеры или ноутбуки для каждого обучающегося.
- ПО: установленная среда программирования Scratch 3.0
- Интерактивная панель для демонстрации.

Санитарно-гигиенические условия проведения образовательной деятельности включают следующее:

- Освещение: в учебном кабинете должна быть предусмотрена как общая, так и местная освещенность (настольные лампы), обеспечивающая равномерный свет без бликов на экранах.
- Мебель: рабочие столы и стулья должны соответствовать росту обучающихся. При использовании высокой мебели необходима подставка для ног.
- Расстояние до экрана: расстояние от глаз до монитора должно составлять не менее 50–70 см.
- Микроклимат: температура воздуха — 19–21°C (холодный период) или 20–25°C (теплый период), относительная влажность — 40–60%.
- Гигиена: обязательны ежедневная влажная уборка и регулярное проветривание кабинета.
- Продолжительность непрерывной работы с компьютером ограничена для предотвращения переутомления:
 - 1–2 классы: до 20 минут.
 - 3–4 классы: до 25 минут.
 - 5–9 классы: до 30 минут.

4. Учебный план

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 1 учебному часу.

Учебный час равен 40 мин.

Общее количество занятий 8

№	Название темы	Количество часов		
		общее	теория	практ.
1.	Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch	2	1	1
2.	Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов	3	1	2
3.	Разработка игр	3	1	2
	Всего учебных часов:	8		

Содержание учебного плана:

Тема 1. «Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch» (2 ч.)

Теория (1 ч.):

Инструктаж по технике безопасности, методы безопасной работы за компьютером. Языки программирования. Этапы составления программы.

Практика (1 ч.):

Организация рабочего места. Интерфейс программы Scratch.

Тема 2. Создание скриптов для одного и нескольких спрайтов (3 ч.)

Теория (1 ч.):

Создание спрайта из библиотеки. Последовательная и параллельная работа скриптов. Координаты спрайта, команды для работы с координатами, направление спрайта, повороты спрайта.

Практика (2 ч.):

Создание простой Скретч-программы, копирование скриптов. Работа с проектами: «Анимация кота», «Движение букв», игра «Кошки-мышки».

Тема 3. Разработка игр (3 ч.)

Теория (1 ч.):

Интерфейсы редакторов. Работа со звуком. Создание проекта.

Практика (2 ч.):

Работа с проектами: игра «Футбол», игра «Лабиринт», игра «Стреляем по шарикам».

5.Календарный учебный график

Начало	28 мая 2026 года
Окончание	23 мая 2026 года
Продолжительность	18 дней
Выходные и нерабочие праздничные дни	30, 31 мая, 6, 7, 13, 14, 20, 21, июня 2026г. 12 июня 2016г.

6. Рабочая программа педагога по реализации дополнительной общеобразовательной программы-дополнительной общеразвивающей программы технической направленности «Программируем, играем, изучаем»

Количество занятий: 2 занятия в неделю

Продолжительность занятия: 40 мин

№п/п	Название разделов (тем) темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Техника безопасности и организация рабочего места.	1	1	0
2	Введение в программирование. Интерфейс программы Scratch.	1	0	1
3	Последовательная и параллельная работа скриптов.	1	1	0
4	Практическая работа № 1 «Анимация кота», «Движение букв».	1	0	1
5	Практическая работа № 2 игра «Кошки-мышки»	1	0	1
6	Интерфейсы редакторов. Создание проекта.	1	1	0
7	Практическая работа № 3 игра «Футбол», игра «Лабиринт»	1	0	1
8	Практическая работа № 4 игра «Стреляем по шарикам»	1	0	1

7. Оценочные материалы

Во время проведения курса предполагается текущий, промежуточный и итоговый контроль. Текущий контроль осуществляется регулярно во время проведения каждого практического занятия, он заключается в ответе учащихся на контрольные вопросы, демонстрации полученных скриптов в среде Scratch, фронтальных опросов. В конце курса проходит защита проектов.