

МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

СОГЛАСОВАНО
на заседании педагогического совета
Протокол от 01.06.2022г. №6

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ «СОШ №1»
с.п. Куба-Таба
Приказ от 03.06.2022г. № 134
 /Тохтамышева И.З./



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СТУДИЯ ДИЗАЙНА SCRATCH»

Уровень программы: базовый
Вид программы: модифицированная
Адресат программы: от 12 до 13 лет
Срок реализации программы: 1 год, 72 часа
Форма обучения: очная
Автор - составитель: Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

Раздел №1 «Комплекс основных характеристик образования ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия дизайна Scratch» является программой **технической направленности**.

Уровень программы: базовый.

Вид программы: модифицированный.

Программа разработана согласно требованиям следующих **нормативных документов**:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее - ФЗ № 273);
2. Национальный проект «Образование»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31.03.2022 г. № 678-р (далее - Концепция);
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года»;
5. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию Дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
6. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
7. Приказ Минобрнауки Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (далее - Приказ 196);
8. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании»;
9. Методические рекомендации по разработке и реализации ГБУ ДПО «ЦНППМПР» РМЦ КБР 2022г.
10. Устав МОУ «СОШ №1» с.п. Куба-Таба.
11. Положение о деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» при МОУ «СОШ №1» с.п. Куба-Таба.

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования и в последующем легче адаптироваться к более высоким языкам программирования, как Python. Программа реализуется в рамках проекта «Точка роста»

Новизна программы 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 мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Отличительная особенность программы заключается в том, что программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще 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.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что, изучая программирование в среде Scratchy обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы

с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Адресат программы

Программа адресована для детей 12-13 лет.

Срок реализации программы, ее объём:

Срок освоения программы – 1 год.

Количество недель – 36 недель.

Объём программы – 72 часа.

Режим занятий: Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (продолжительность занятий - 40 минут, перерыв – 10 минут).

Наполняемость группы: от 12 до 15 обучающихся.

Форма обучения: очная.

Формы занятий: групповая форма с ярко выраженным индивидуальным подходом.

Особенности организации образовательного процесса

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возраста к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Цель программы – развить интерес к науке и технике у обучающихся через изучение основ программирования.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать чувство ответственности за результаты своего труда;
- развить коммуникативные навыки с учетом психофизических особенностей обучающихся;
- воспитать трудолюбие и самодисциплину;
- воспитать умение работать в команде, согласовывая свои действия с действиями других детей.

Предметные:

- овладеть базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- совершенствовать навыки работы на компьютере и повысить интерес к программированию.

Метапредметные:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развить внимание, память, наблюдательность;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развить навыки планирования проекта.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№ п/п	Наименование модуля, раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	теория	практика	
1	Раздел 1. Знакомство со Scratch				
1.1.	Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	1		Беседа
1.2.	Проекты в Scratch	1	1		Наблюдение
1.3.	Тест «Блоки Scratch»	1	1		Входной контроль, тестирование
1.4.	Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1		1	Наблюдение
1.5.	Создание мини-проекта	1		1	Наблюдение
1.6.	Цветовой эффект	1		1	Наблюдение
1.7.	Эффект рыбьего глаза	1		1	Наблюдение
1.8.	Эффект завихрения	1		1	Наблюдение
1.9.	Эффект укрупнения пикселей	1		1	Наблюдение
1.10.	Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		1	Опрос
1.11.	Ходим задом наперед	1		1	Наблюдение
1.12.	Переворачиваем звуки	1		1	Наблюдение
1.13.	Привидение	1		1	Наблюдение
1.14.	Рисуем каракули	1		1	Наблюдение
1.15.	Рисуем красиво	1		1	Наблюдение
1.16.	Знакомство с циклами	1	1		Беседа
1.17.	Циклы и эффекты цвета	1		1	Наблюдение
1.18.	Циклы и эффект призрака	1		1	Наблюдение
1.19.	Вращение	1		1	Наблюдение
1.20.	Бесконечный цикл	1		1	Опрос
1.21.	Автоматическая печать	1		1	Наблюдение
1.22.	Знакомство с условным блоком	1	1		Беседа
2	Раздел 2. Творчество программирования				
2.1.	Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2		2	Презентация творческих работ
2.2.	Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты	6		6	Презентация творческих работ
2.3.	Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3		3	Презентация творческих работ
2.4.	Тест «Чему я научился?»	1	1		Промежуточный контроль, тестирование
2.5.	Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.6.	«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.7.	Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.8.	Мультимедиа «Огнедышащий	4		4	Презентация

	дракон». Создаем персонажей. Программируем				творческих работ
2.9.	Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.10.	Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем.	4		4	Презентация творческих работ
2.11.	Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем	4		4	Презентация творческих работ
2.12.	Игра «Погоня»	2		2	Коллективный анализ работ
3	Раздел 3. Итоговые занятия				
3.1.	Создание собственного проекта	6		6	Практическая работа
3.2.	Презентация собственного проекта	1	1		Итоговый контроль, защита проекта
3.3.	Подведение итогов	1	1		Беседа
	ВСЕГО	72	7,5	64,5	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство со Scratch – 22 часа.

Тема 1.1. Инструктаж. Изучаем интерфейс программы – 1 час.

Теория. Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами.

Практика. Изучение интерфейса

Тема 1.2. Проекты в Scratch – 1 час.

Теория. Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте.

Тема 1.3. Тест «Блоки Scratch» – 1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 1.4. Исследуем блоки звука. Создание своего звука – 1 час.

Теория. Основные звуковые блоки.

Практика. Запись собственного звука.

Тема 1.5. Создание мини-проекта – 1 час.

Теория. Инструктаж по работе с проектом.

Практика. Создание своего мини-проекта.

Тема 1.6. Цветовой эффект – 1 час.

Практика. Работа с цветовыми эффектами.

Тема 1.7. Эффект рыбьего глаза – 1 час.

Практика. Создание эффекта рыбьего глаза.

Тема 1.8. Эффект завихрения – 1 час.

Практика. Создание эффекта завихрения.

Тема 1.9. Эффект укрупнения пикселей – 1 час.

Практика. Создание эффекта укрупнения пикселей.

Тема 1.10. Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака – 1 час.

Практика. Эффект мозаики, призрака на спрайтах.

Тема 1.11. Ходим задом наперед – 1 час.

Практика. Программируем спрайта ходить задом наперед.

Тема 1.12. Переворачиваем звуки – 1 час.

Практика. Воспроизводим звук наоборот.

Тема 1.13. Привидение – 1 час.

Практика. Программируем привидение.

Тема 1.14. Рисуем каракули – 1 час.

Практика. Программируем рисование каракулей.

Тема 1.15. Рисуем красиво – 1 час.

Практика. Программируем рисование красивых фигур.

Тема 1.16. Знакомство с циклами – 1 час.

Теория. Понятие цикла. Знакомство с блоком цикла.

Практика. Программируем циклическим алгоритмом спрайт.

Тема 1.17. Циклы и эффекты цвета – 1 час.

Практика. Меняем эффект цвета в цикле.

Тема 1.18. Циклы и эффект призрака – 1 час.

Практика. Применяем эффект призрака в цикле.

Тема 1.19. Вращение – 1 час.

Практика. Вращение спрайта.

Тема 1.20. Бесконечный цикл – 1 час.

Практика. Задание программы бесконечного цикла.

Тема 1.21. Автоматическая печать – 1 час.

Практика. Настройка автоматической печати спрайтом.

Тема 1.22. Знакомство с условным блоком – 1 час.

Теория. Понятие условного алгоритма. Знакомство с блоком.

Раздел 2. Творчество программирования – 42 часа.

Тема 2.1. Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон – 2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.2. Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты – 6 часов.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.3. Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты – 3 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.4. Тест «Чему я научился?» – 1 час.

Теория. Инструктаж.

Практика. Выполнение теста.

Тема 2.5. Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.6. «Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.7. Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.8. Мультфильм «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.9. Мультфильм с привидениями. Создаем персонажей. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.10. Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.11. Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем – 4 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 2.12. Игра «Погоня» – 2 часа.

Теория. Объяснение необходимых действий.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Раздел 3. Итоговые занятия – 8 часов.

Тема 3.1. Создание собственного проекта – 6 часов.

Практика. Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий.

Тема 3.2. Презентация собственных проектов – 1 час.

Теория. Инструктаж. Защита проекта.

Тема 3.3. Подведение итогов – 1 час.

Теория. Беседа о достижениях в течении года.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- будет воспитано чувство ответственности за результаты своего труда;
- будут развиты коммуникативные навыки с учетом психофизических особенностей обучающихся;
- будет воспитано трудолюбие и самодисциплина;
- будет воспитано умение работать в команде, согласовывая свои действия с действиями других детей.

Предметные:

- овладеют базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования, будут применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- будет сформировано представление о профессии «программист»;
- будут сформированы навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- будут сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- будут совершенствованы навыки работы на компьютере и повысится интерес к программированию.

Метапредметные:

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

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

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	02.09.2022	31.05.2023	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Реализация программы обеспечивается учебно-методическими, дидактическими и наглядными материалами, учебно-методическими комплексами.

Кадровое обеспечение: Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению деятельности в образовательном учреждении без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение: Для реализации программы необходимо наличие кабинета, рабочие столы, стулья, шкаф, ноутбуки, интерактивная доска, компьютерная программа визуального программирования Scratch.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Виды контроля:

Входной контроль: проводится первичное тестирование (сентябрь) с целью определения уровня заинтересованности по данному направлению и оценки общего кругозора обучающихся.

Промежуточный контроль: проводится тестирование в середине учебного года (январь). По его результатам, при необходимости, осуществляется коррекция учебно-тематического плана.

Итоговый контроль: в форме защиты проектов проводится в конце учебного года (май). Позволяет оценить результативность обучения обучающихся.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

В процессе обучения и воспитания применяются оценочные материалы, такие как опросник, тест, творческие работы, практические задания, проект.

МЕТОДИЧЕСКОЕ И ДИДАКТИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методы обучения:

- словесные: рассказ, объяснение, беседа, дискуссия;
- наглядные: демонстрация дидактических материалов, видеофильмов; компьютерные игры;
- практические: работа с аудио- и видеоматериалами, тематические экскурсии, интернет-экскурсии, тренинги, участие в мероприятиях;
- контрольный метод (при выявлении качества усвоения знаний, навыков и умений и их коррекция в процессе выполнения практических заданий).

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии:

- Проектная технология, учебно-исследовательская деятельность.
- Технология развития критического мышления.
- Технология проблемного обучения:
- Проблемный вопрос;

- Проблемная задача;
- Проблемная ситуация.
- Интерактивные технологии.
- Здоровьесберегающие технологии:
 - Динамические паузы;
 - Релаксация;
 - Гимнастика пальчиковая;
 - Гимнастика для глаз;
 - Гимнастика бодрящая.

Формы организации учебного занятия

Занятия проводятся с использованием различных форм организации учебной деятельности (групповая, фронтальная, индивидуальная). Основной формой проведения учебных занятий является практическое занятие. Однако в ходе реализации программы, педагог вправе применять любую из доступных форм организации учебного занятия: беседа, защита проектов, лекция, презентация.

Тематика и формы методических материалов

В зависимости от цели, задач, качества и актуальности учебно-методические материалы могут быть разных уровней и направлений, выполняться в разных формах: учебное, учебно-методическое и методическое пособие, методическая разработка, методические указания, рекомендации, презентации и др.

Дидактические материалы

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

Алгоритм учебного занятия

По структуре, занятие может быть построено таким образом:

1. Организационный момент – 2 мин.
2. Проверочный – 10 мин.
3. Основной – 10 мин.
4. Практическая работа – 15 мин.
5. Итог занятия – 3 мин.

Список литературы

Для педагога:

1. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
2. Рындак В.Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»

Для учащихся:

1. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
2. Рындак В.Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Раннее обучение программированию в среде Scratch».

Интернет-ресурсы:

1. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

**МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2022-2023 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«СТУДИЯ ДИЗАЙНА SCRATCH»**

Уровень: базовый

Адресат: от 12 до 13 лет

Год обучения: 1-ый год обучения

Автор - составитель: Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

с.п. Куба-Таба, 2022г.

Цель и задачи программы

Цель программы – воспитать интерес к науке и технике у обучающихся через изучение основ программирования.

Задачи программы:

Личностные:

- воспитать чувство ответственности за результаты своего труда;
- развить коммуникативные навыки с учетом психофизических особенностей обучающихся;
- воспитать трудолюбие и самодисциплину;
- воспитать умение работать в команде, согласовывая свои действия с действиями других детей.

Предметные:

- овладеть базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- совершенствовать навыки работы на компьютере и повысить интерес к программированию.

Метапредметные:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развить внимание, память, наблюдательность;
- развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развить навыки планирования проекта.

Планируемые результаты:

Личностные:

- будет воспитано чувство ответственности за результаты своего труда;
- будут развиты коммуникативные навыки с учетом психофизических особенностей обучающихся;
- будет воспитано трудолюбие и самодисциплина;
- будет воспитано умение работать в команде, согласовывая свои действия с действиями других детей.

Предметные:

- овладеют базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования, будут применять их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- будет сформировано представление о профессии «программист»;
- будут сформированы навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- будут сформированы навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- будут совершенствованы навыки работы на компьютере и повысится интерес к программированию.

Метапредметные:

- будет развито критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышление;
- будут развиты внимание, память, наблюдательность;

- будет развито умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации; будут развиты навыки планирования проекта.

**Календарно-тематическое планирование
«Студия дизайна Scratch»**

№ п/п	Дата проведения		Наименование раздела, темы	Количество часов	Содержание деятельности		Формы аттестации/ контроля
	по плану	по факту			Теоретическая часть занятия	Практическая часть занятия	
1	02.09		Инструктаж. Изучаем интерфейс программы	1	Основные блоки программы. Знакомство со спрайтами. Знакомство с фонами	Изучение интерфейса	Беседа
2	02.09		Проекты в Scratch	1	Проекты в среде Scratch, опубликованные на сайте		Наблюдение
3	09.09		Тест «Блоки Scratch»	1	Инструктаж.	Выполнение теста	Входной контроль, тестировани е
4	09.09		Исследуем блоки звука. Создание своего звука	1	Основные звуковые блоки	Запись собственного звука	Наблюдение
5	16.09		Создание мини-проекта	1	Инструктаж по работе с проектом	Создание своего мини- проекта	Наблюдение
6	16.09		Цветовой эффект	1		Работа с цветовыми эффектами	Наблюдение
7	23.09		Эффект рыбьего глаза	1		Создание эффекта рыбьего глаза.	Наблюдение
8	23.09		Эффект завихрения	1		Создание эффекта завихрения	Наблюдение
9	30.09		Эффект укрупнения пикселей	1		Создание эффекта укрупнения пикселей	Наблюдение
10	30.09		Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	1		Эффект мозаики, призрака на спрайтах.	Опрос
11	07.10		Ходим задом наперед	1		Программируем спрайта ходить задом наперед	Наблюдение
12	07.10		Переворачиваем звуки	1		Воспроизводим звук наоборот	Наблюдение
13	14.10		Привидение	1		Программируем привидение	Наблюдение
14	14.10		Рисуем каракули	1		Программируем рисование	Наблюдение

						каракулей	
15	21.10		Рисуем красиво	1		Программируем рисование красивых фигур	Наблюдение
16	21.10		Знакомство с циклами	1	Понятие цикла. Знакомство с блоком цикла	Программируем циклическим алгоритмом спрайт.	Беседа
17	28.10		Циклы и эффекты цвета	1		Меняем эффект цвета в цикле	Наблюдение
18	28.10		Циклы и эффект призрака	1		Применяем эффект призрака в цикле	Наблюдение
19	11.11		Вращение	1		Вращение спрайта	Наблюдение
20	11.11		Бесконечный цикл	1		Задание программы бесконечного цикла	Опрос
21	18.11		Автоматическая печать	1		Настройка автоматической печати спрайтом	Наблюдение
22	18.11		Знакомство с условным блоком	1	Понятие условного алгоритма. Знакомство с блоком		Беседа
23-24	25.11 25.11		Полет с ускорителем «Кот с ранцем». Создаем спрайты и фон.	2	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
25-30	02.12 02.12 09.12 09.12 16.12 16.12		Игра «Лабиринт». Рисуем лабиринт. Программируем спрайты	6	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
31-33	23.12 23.12 13.01		Мультфильм «Кот и летучая мышь». Рисуем сцены. Программируем спрайты.	3	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
34	13.01		Тест «Чему я научился?»	1	Инструктаж	Выполнение теста	Промежуточный

							контроль, тестировани е
35-38	20.01 20.01 27.01 27.01		Мультфильм «Ведьма и волшебник». Создаем спрайты. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
39-42	03.02 03.02 10.02 10.02		«Приключения котенка» Создаем спрайты и фон. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
43-46	17.02 17.02 24.02 24.02		Мультфильм «Акула и рыбка». Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
47-50	03.03 03.03 10.03 10.03		Мультимедиа «Огнедышащий дракон». Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
51-54	17.03 17.03 24.03 24.03		Мультимедиа с привидениями. Создаем персонажей. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
55-58	04.04 04.04 07.04 07.04		Проект «Злая бабочка». Создаем персонажей. Программируем.	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Презентация творческих работ
59-62	14.04 14.04		Проект «Пчелка». Создаем персонажей. Программируем	4	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание	Презентация творческих

	21.04 21.04					фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	работ
63-64	28.04 28.04		Игра «Погоня»	2	Объяснение необходимых действий	Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Коллективн ый анализ работ
65-70	05.05 05.05 12.05 12.05 19.05 19.05		Создание собственного проекта	6		Выполнение работы за компьютером. Создание фонов, спрайтов, программирование необходимых действий	Практическа я работа
71	26.05		Презентация собственного проекта	1	Инструктаж.Защита проекта		Итоговый контроль, защита проекта
72	26.05		Подведение итогов	1	Беседа о достижениях в течении года		Беседа
			ВСЕГО	72			

**МУ "УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ АДМИНИСТРАЦИИ
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА"
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1» С.П. КУБА-ТАБА
БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
КАБАРДИНО-БАЛКАРСКОЙ РЕСПУБЛИКИ**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ НА 2022-2023 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«СТУДИЯ ДИЗАЙНА SCRATCH»**

Автор - составитель:
Мальбахова Марьяна Замировна,
педагог дополнительного образования

с.п. Куба-Таба, 2022г.

Характеристика объединения «Студия дизайна Scratch»

Деятельность объединения «Студия дизайна Scratch» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения «Студия дизайна Scratch» составляет 15 человек. Из них мальчиков – 7, девочек – 8.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 12 до 13 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель - создать целостную систему работы для эффективного решения задач воспитания и социализации детей.

Задачи:

- интегрировать воспитательный потенциал социума, реализовать широкий спектр вариативных социально-адаптивных проектов и программ, направленных на включение обучающихся в систему социальных отношений и приобретение ими социального опыта;
- социализировать детей и подростков, сформировать у них потребности к участию в социально значимых проектах и самоуправлении, создать условия для развития позитивных качеств личности;
- выявить, развить и реализовать творческую и познавательную активность учащихся через включение в различные виды деятельности, вовлечение в содержательный досуг.

Результат воспитания:

- будут приобретены детьми и подростками социальных знаний об общественных нормах, устройстве общества, социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе, первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.
- будут сформированы позитивные отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностные отношения к социальной реальности.
- будут получены опыт самостоятельного социального действия (действия для людей и на людях).

Работа с коллективом обучающихся:

- сформировать практические умения по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучить умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развить творческий, культурный, коммуникативный потенциал ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- сформировать активную гражданскую позицию;
- воспитать сознательное отношение к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организовать систему индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации)
- содействовать сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года)
- оформить информационные уголки для родителей по вопросам воспитания детей.

**Календарный план воспитательной работы объединения
«Студия дизайна Scratch»**

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1	Гражданско-патриотическое воспитание	Интерактивная викторина среди обучающихся школы по военно-патриотическому у воспитанию	Февраль, май	Мальбахова М.З.	Развитие у учащихся способности рационального осмысления общечеловеческих и социальных ценностей мира, осознания личностной причастности к миру во всех его проявлениях, формирование патриотического сознания, чувства гордости за достижения своей страны, родного края, верности своему Отечеству.	
		Открытое занятие: - День защитников Отечества - День Победы	Февраль, май	Мальбахова М.З.		
2	Духовно – нравственное воспитание	Конкурс на лучшую электронную презентацию «Моя родословная»	Ноябрь	Мальбахова М.З.	- ценностное отношение к России, своему народу, своему краю, отечественному культурно-историческому наследию, старшему поколению; - представления об институтах гражданского общества; - опыт постижения ценностей гражданского общества, национальной истории и культуры; - представления о правах и обязанностях человека, гражданина, семьянина, товарища.	
		Конкурс рисунков «Моя семья»	Март	Мальбахова М.З.		
3	Художественно-эстетическое воспитание	Эстетическое оформление интерьера учебного	В течение года	Мальбахова М.З.	раскрытие творческого потенциала учащихся; развитие	

		заведения			творческих способностей; повышение уровня художественно-эстетической воспитанности учащихся, включающей в себя: художественный вкус, манеру общения, внешний вид, ценностную ориентацию, осознание обучающимися высших ценностей, идеалов, ориентиров, способность руководствоваться ими в практической деятельности.	
		Конкурс творческих проектов по благоустройству различных участков пришкольной территории: высадке культурных растений, закладке газонов.	Сентябрь, март	Мальбахова М.З.		
4	Спортивно-оздоровительное	Конкурс презентаций на тему «Здоровый образ жизни»	Октябрь	Мальбахова М.З.	составлять индивидуальный режим дня и соблюдать его; выполнять физические упражнения для развития физических навыков; различать “полезные” и “вредные” продукты; принимать разумные решения по поводу личного здоровья, а также сохранения и улучшения безопасной и здоровой среды обитания; адекватно оценивать своё поведение в жизненных ситуациях; отвечать за свои поступки.	
5	Физическое воспитание	физкультминутки и во время занятий, физические упражнения, на переменах, ежедневные физкультурные занятия	В течение года	Мальбахова М.З.	укрепление здоровья, содействие гармоническому физическому развитию; обучение жизненно важным двигательным умениям и навыкам; развитие двигательных (кондиционных и	
		Создание интерактивного тренажера «Кот-	Апрель	Мальбахова М.З.		

		спортсмен» в среде Scratch			координационных) способностей; приобретение необходимых знаний в области физической культуры и спорта; воспитание потребности и умения самостоятельно заниматься физическими упражнениями, сознательно применять их в отдыхе, тренировки, повышения работоспособности и укрепления здоровья; содействие воспитанию нравственных и волевых качеств, развитие психических процессов и свойств личности.	
6	Трудовое и профориентационное воспитание	Тематические выставки по профориентации учащихся	В течение года	Мальбахова М.З.	повысить мотивацию молодежи к труду; - оказать адресную психологическую помощь учащимся в осознанном выборе будущей профессии; - обучить подростков основным принципам построения профессиональной карьеры и навыкам поведения на рынке труда; - сориентировать учащихся на реализацию собственных замыслов в реальных социальных условиях.	
		Оформление доклада и презентации обучающимися «Моя любимая профессия»	апрель	Мальбахова М.З.		

7	Экологическое воспитание	Проект социальной экологической рекламы в среде Scratch «Сохраним будущее!»	май		расширение и углубление экологической культуры детей; формирование положительного отношения к изучению окружающей среды. закрепить навыки проектной деятельности; развить творческие способности и творческую индивидуальность учащихся; сформировать основы экологической культуры.	
8	Воспитание познавательных интересов	Участие в исследовательских конференциях	В течение года	Мальбахова М.З.	пробуждение и развитие устойчивого интереса учащихся к предмету и ее приложениям;	
		Разработка социально-значимых проектов	В течение года	Мальбахова М.З.	расширение и углубление знаний учащихся по программному материалу;	
		Участие в общешкольных, районных, республиканских викторинах, интеллектуальных играх	В течение года	Мальбахова М.З.	развитие у учащихся умения самостоятельно и творчески работать с учебной и научно-популярной литературой; разностороннее развитие личности; Выявить одарённых детей и развить их творческие индивидуальные способности. Воспитать у школьников чувство ответственности за общее дело, переживание за успех совместного мероприятия.	