

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Юниор код»

**Год обучения - 1
№ группы – 6 СТО**

Разработчик:

Корнильева Наталья Юрьевна,
педагог дополнительного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ программирования;
- создание первых алгоритмов для своих проектов;
- изучение основ компьютерной графики и структуры web страниц.

Развивающие:

- совершенствовать познавательные способности;
- развивать:
 - основные процессы умственной деятельности (анализ, синтез, индукция, дедукция);
 - навыки исследовательской деятельности;
 - совершенствовать умения самостоятельно приобретать знания и применять их на практике;
- умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- формировать:
 - мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
 - развитие регулятивной структуры деятельности, включающей планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;

Воспитательные:

- воспитывать гражданина, ответственного за технологическую независимость своей Родины;
- воспитывать настойчивость, целеустремленность и ответственность в достижении творческих результатов, трудолюбие, бережливость, аккуратность;
- повышать интерес к учебным предметам технической направленности;
- формировать навыки общей культуры труда, soft-skills компетенций.

Содержание программы

Тема	Теория	Практика
1. Вводное занятие. Охрана труда. Пожарная безопасность	Знакомство с программой; – правила поведения; – правила техники и пожарной безопасности	– Просмотр литературы; – освоение приемов поведения на занятиях
2. Первые шаги в мире Scratch	Изучение среды Scratch; – изучение основ блочного программирования	Создание первых игр по алгоритмам
3. Основы программирования в Python	Изучение основ текстового программирования	Решение простых задач в Python
4. Создание первых страниц своего сайта	Изучение тегов и элементов HTML; – изучение отношений между тегами	Создание главной страницы и дочерних; – размещения своего контента

Планируемые результаты

Личностные:

- развитие креативного мышления;
- приобретение опыта творческого общения;
- способность к постановке задачи и оценке необходимых ресурсов для ее решения;
- способность к планированию деятельности, оценка результата.

Метапредметные:

- формирование у учащихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развитие внимательности, аккуратности;
- исследовательский подход к решению задач, поиск аналогов, анализ существующих решений;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения по выбранной образовательной траектории.

Предметные:

- умение:
 - работать в команде по готовому сценарию (схеме задач) и придумывать решения в коде, реализующие те или иные задачи в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
 - осуществлять подбор сценария, стандартных наборов команд;
 - выполнять разработку кода;
 - анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.
 - решать стандартные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний и моделирования, составлять алгоритмы, писать и отлаживать коды, тестировать работоспособность программы;
- владеть навыками теоретического и экспериментального исследования кода; навыками отладки и тестирования работоспособности программы.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Юниор код» на 2025/2026 учебный год
СТО6 (среда/пятница)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
Сентябрь	3	Охрана труда. Пожарная безопасность	2	16
	5	Танцующие персонажи	2	
	10	Циклы, поворот. Солнечная система	2	
	12	Координаты спрайта x и y. Туннель	2	
	17	ВК. Киноурок, приуроченный к Дню начала блокады Ленинграда	2	
	19	Сенсоры, условия. Проект: Спорт	2	
	24	Фигуры и узоры. Инструмент перо	2	
	26	Блоки передачи сообщения. «Умный дом»	2	
Октябрь	1	Кот математик. Калькулятор	2	20
	3	Догонялки. Концовка игры	2	
	8	Лабиринт. Управление с клавиатуры	2	
	10	Лабиринт. Переменные, уровни игры	2	
	15	ВК. Проект «Мои любимые книги»	2	
	17	Кликер	2	
	22	Тир	2	
	24	Прыжки через препятствия. Выбор персонажа	2	
	29	Гонки	2	
	31	Создание своего проекта	2	
Ноябрь	5	Создание своего проекта	2	16
	7	Поиск предметов. Списки	2	
	12	Клоны. Стрельба	2	
	14	Функции. Таймер	2	
	19	Проект «Игра на двоих»	2	
	21	ВК. Викторина «Народы России»	2	
	26	Крестики нолики	2	
	28	2D-платформер. Движение по полкам	2	
Декабрь	3	Создание игры по настольным играм	2	16
	5	Игра стратегия	2	
	10	Игра арканойд	2	
	12	Проект «ПДД»	2	
	17	Проект «Тетрис»	2	
	19	Игра «Кто хочет стать миллионером»	2	
	24	Тестовое занятие. Проверочная работа.	2	
	26	ВК. Проект «Мой город»	2	
Январь	9	Создание своего проекта	2	14
	14	Привет мир. Переменные и операторы	2	
	16	Типы данных. Строки	2	
	21	Ввод данных с клавиатуры. Комментарии	2	
	23	Списки, картежи, словари	2	
	28	Черепашка. Трезубец	2	
	30	ВК. Киноурок «Снятие блокады Ленинграда»	2	

Февраль	4	Условные операторы «если» и «если-иначе»	2	16
	6	Логические типы данных	2	
	11	Циклы и прерывание цикла	2	
	13	Функции пайтон и создание своих	2	
	18	Черепашка. Заливка и границы	2	
	20	Модули	2	
	25	ООП. Классы и объекты. Наследование	2	
	27	ВК. Творческая мастерская «23 февраля»	2	
Март	4	Рекурсия. Фракталы	2	16
	6	Камень, ножницы, бумага	2	
	11	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	13	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	18	ВК. Творческая мастерская «8 марта»	2	
	20	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	25	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	27	Создание своего проекта	2	
Апрель	1	Создание своего проекта	2	18
	3	Структура HTML. Первая страница	2	
	8	Форматирование текстов	2	
	10	Графика	2	
	15	ВК. Проект «День космонавтики»	2	
	17	Ссылки	2	
	22	Таблицы	2	
	24	Вставка проектов скретч на свой сайт	2	
	29	Элементы интерфейса	2	
Май	6	Синтаксис CSS	2	16
	8	Соединение HTML, Python и Scratch	2	
	13	Пара слов о Django. Фреймворк	2	
	15	ВК. Проект «День Победы»	2	
	20	Запуск и отладка проекта	2	
	22	Защита проекта	2	
	27	Создание своих проектов	2	
	29	Создание своих проектов	2	
Июнь	3	Создание своих проектов	2	16
	5	Создание своих проектов	2	
	10	ВК. Виртуальная выставка «День России»	2	
	17	Создание своих проектов	2	
	19	Создание своих проектов	2	
	24	Создание своих проектов	2	
	26	Создание своих проектов	2	
Июль	1	Итоговое занятие	2	
ИТОГО ЧАСОВ:			164	164

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
протокол № 1 от 29.08.2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор _____ В.В.Худова
приказ № 342 от 29 августа 2025

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00bc4e2eafb2c55310f495d58a116f5d6e
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 10.03.2025 по 03.06.2026

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Юниор код»

**Год обучения - 1
№ группы – 7 СТО**

Разработчик:

Корнильева Наталья Юрьевна,
педагог дополнительного образования

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

1 год обучения

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ программирования;
- создание первых алгоритмов для своих проектов;
- изучение основ компьютерной графики и структуры web страниц.

Развивающие:

- совершенствовать познавательные способности;
- развивать:
 - основные процессы умственной деятельности (анализ, синтез, индукция, дедукция);
 - навыки исследовательской деятельности;
 - совершенствовать умения самостоятельно приобретать знания и применять их на практике;
- умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- формировать:
 - мотивации успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
 - развитие регулятивной структуры деятельности, включающей планирование (умение составлять план действий и применять его для решения практических задач), прогнозирование (предвосхищение будущего результата при различных условиях выполнения действия), контроль, коррекцию и оценку;

Воспитательные:

- воспитывать гражданина, ответственного за технологическую независимость своей Родины;
- воспитывать настойчивость, целеустремленность и ответственность в достижении творческих результатов, трудолюбие, бережливость, аккуратность;
- повышать интерес к учебным предметам технической направленности;
- формировать навыки общей культуры труда, soft-skills компетенций.

Содержание программы

Тема	Теория	Практика
1. Вводное занятие. Охрана труда. Пожарная безопасность	Знакомство с программой; – правила поведения; – правила техники и пожарной безопасности	– Просмотр литературы; – освоение приемов поведения на занятиях
2. Первые шаги в мире Scratch	Изучение среды Scratch; – изучение основ блочного программирования	Создание первых игр по алгоритмам
3. Основы программирования в Python	Изучение основ текстового программирования	Решение простых задач в Python
4. Создание первых страниц своего сайта	Изучение тегов и элементов HTML; – изучение отношений между тегами	Создание главной страницы и дочерних; – размещения своего контента

Планируемые результаты

Личностные:

- развитие креативного мышления;
- приобретение опыта творческого общения;
- способность к постановке задачи и оценке необходимых ресурсов для ее решения;
- способность к планированию деятельности, оценка результата.

Метапредметные:

- формирование у учащихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развитие внимательности, аккуратности;
- исследовательский подход к решению задач, поиск аналогов, анализ существующих решений;
- повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения по выбранной образовательной траектории.

Предметные:

- умение:
 - работать в команде по готовому сценарию (схеме задач) и придумывать решения в коде, реализующие те или иные задачи в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах деятельности;
 - осуществлять подбор сценария, стандартных наборов команд;
 - выполнять разработку кода;
 - анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.
 - решать стандартные задачи с применением естественнонаучных и общеинженерных знаний и моделирования, составлять алгоритмы, писать и отлаживать коды, тестировать работоспособность программы;
- владеть навыками теоретического и экспериментального исследования кода; навыками отладки и тестирования работоспособности программы.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Юниор код» на 2025/2026 учебный год
СТО7 (вторник/суббота)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
Сентябрь	2	Охрана труда. Пожарная безопасность	2	18
	6	Танцующие персонажи	2	
	9	Циклы, поворот. Солнечная система	2	
	13	Координаты спрайта x и y. Тунель	2	
	16	ВК. Киноурок, приуроченный к Дню начала блокады Ленинграда	2	
	20	Сенсоры, условия. Проект: Спорт	2	
	23	Фигуры и узоры. Инструмент перо	2	
	27	Блоки передачи сообщения. «Умный дом»	2	
	30	Кот математик. Калькулятор	2	
Октябрь	4	Догонялки. Концовка игры	2	16
	7	Лабиринт. Управление с клавиатуры	2	
	11	Лабиринт. Переменные, уровни игры	2	
	14	ВК. Проект «Мои любимые книги»	2	
	18	Кликер	2	
	21	Тир	2	
	25	Прыжки через препятствия. Выбор персонажа	2	
	28	Гонки	2	
Ноябрь	1	Создание своего проекта	2	16
	8	Поиск предметов. Списки	2	
	11	Клоны. Стрельба	2	
	15	Функции. Таймер	2	
	18	Проект «Игра на двоих»	2	
	22	ВК. Викторина «Народы России»	2	
	25	Крестики нолики	2	
	29	2D-платформер. Движение по полкам	2	
Декабрь	2	Создание игры по настольным играм	2	18
	6	Игра стратегия	2	
	9	Игра арканойд	2	
	13	Проект «ПДД»	2	
	16	Проект «Тетрис»	2	
	20	Игра «Кто хочет стать миллионером»	2	
	23	Тестовое занятие. Проверочная работа.	2	
	27	ВК. Проект «Мой город»	2	
	30	Создание своего проекта	2	
Январь	10	Привет мир. Переменные и операторы	2	14
	13	Типы данных. Строки	2	
	17	Ввод данных с клавиатуры. Комментарии	2	
	20	Списки, картежи, словари	2	
	24	Черепашка. Трезубец	2	

	27	ВК. Киноурок «Снятие блокады Ленинграда»	2	
	31	Условные операторы «если» и «если-иначе»	2	
Февраль	3	Логические типы данных	2	16
	7	Циклы и прерывание цикла	2	
	10	Функции пайтон и создание своих	2	
	14	Черепашка. Заливка и границы	2	
	17	Модули	2	
	21	ООП. Классы и объекты. Наследование	2	
	24	ВК. Творческая мастерская «23 февраля»	2	
	28	Рекурсия. Фракталы	2	
Март	3	Камень, ножницы, бумага	2	18
	7	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	10	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	14	ВК. Творческая мастерская «8 марта»	2	
	17	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	21	Графика с модулем Tkinter и игры	2	
	24	Создание своего проекта	2	
	28	Создание своего проекта	2	
	31	Структура HTML. Первая страница	2	
Апрель	4	Форматирование текстов	2	16
	7	Графика	2	
	11	ВК. Проект «День космонавтики»	2	
	14	Ссылки	2	
	18	Таблицы	2	
	21	Вставка проектов скретч на свой сайт	2	
	25	Элементы интерфейса	2	
	28	Синтаксис CSS	2	
Май	2	Соединение HTML, Python и Scratch	2	16
	5	Пара слов о Django. Фреймворк	2	
	12	ВК. Проект «День Победы»	2	
	16	Запуск и отладка проекта	2	
	19	Защита проекта	2	
	23	Создание своих проектов	2	
	26	Создание своих проектов	2	
	30	Создание своих проектов	2	
Июнь	2	Создание своих проектов	2	16
	6	ВК. Виртуальная выставка «День России»	2	
	9	Создание своих проектов	2	
	13	Создание своих проектов	2	
	16	Создание своих проектов	2	
	20	Создание своих проектов	2	
	23	Создание своих проектов	2	
	27	Итоговое занятие	2	
ИТОГО ЧАСОВ:			164	164