

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

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Скретч-программирование»

Срок освоения: 3 года

Возраст обучающихся: 8-15 лет

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Высокий уровень научно-технического развития страны и мира требует от граждан овладения современными технологическими средствами, наличия культуры пользования информационными и коммуникационными технологиями. Человек должен комфортно и уверенно чувствовать себя в современном мире. Для этого надо, чтобы он с ранних лет понимал, как устроен окружающий мир, обладал развитыми цифровыми навыками и определенным типом мышления, позволяющим не только эффективно использовать существующие цифровые технологии, но и стать, при желании, разработчиком этих технологий, или продуктов, создаваемых с их помощью.

Основная идея программы заключается в том, чтобы своими руками создавать готовые к использованию продукты, в среде программирования Скретч (англ. Scratch), появившейся в 2008 году и развивающей идеи языка Лого, на базе MIT OOP.

Scratch - свободно распространяемое программное обеспечение. В среде Scratch дети и подростки 8–15 лет более чем из многих стран мира придумывают свои проекты, разрабатывают игры, реализуют свои творческие задумки. Программная среда Scratch переведена на многие иностранные языки, включая русский, и имеет ряд применяемых в разработке версий среды разработки, также плагины (системные расширения программного продукта)

Среда Scratch имеет дружелюбный пользовательский интерфейс, ребенок в ней не боится допустить ошибку при написании (сборке) программного кода, так как «собирает» программу из разноцветных блоков-команд, подобно тому, как собираются объекты из разноцветных кирпичиков в конструкторах Лего. Визуальное блочное программирование, прекрасно отражает идеи ООП в рамках детских обучающих занятий.

В среде Scratch обучающиеся в полной мере могут раскрыть свои творческие таланты, имея все инструменты и возможности для создания проектов – продуктов, таких как: мультфильмы, игры, анимированные открытки, презентации, обучающие программы, тренажеры, интерактивные тесты. Они могут придумывать различные объекты, определять, как эти объекты будут выглядеть в разных условиях, прописывать их логику действий и рамки виртуальных задач, возможностей, перемещать их по экрану, устанавливать способы взаимодействия между объектами; сочинять истории, рисовать и оживлять на экране своих придуманных персонажей, осваивая при этом технологии обработки графической и звуковой информации, анимационные технологии, — мультимедийные технологии.

Среда Scratch - перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной учебно-познавательной деятельности обучающегося, направленной на личностное и творческое развитие ребенка и позволяющей ему воссоздать единую картину мира.

Работая над проектами в Scratch, обучающиеся имеют возможность познакомиться с важными вычислительными концепциями, такими как повторения, условия, переменные, типы данных, события, процессы и выразить себя в компьютерном творчестве. Выполняя коллективные проекты, обучающиеся объединяются в группы, распределяя между собой роли программиста, сценариста, звукорежиссера, художника. Выбирая себе дело по душе, ученик может более полно самореализоваться, и, что не менее важно, актуализировать знания, полученные по «формальным» каналам.

Таким образом, технология Scratch позволяет, обратившись к миру мультимедиа и программирования, впустить обучающегося в информационную среду творчества и познавательной деятельности, кроме предметных знаний приобрести качества, необходимые каждому человеку для успешной жизни и профессиональной карьеры в современном мире.

Программа имеет **техническую направленность**.

Адресат: программа адресована детям 8-15 лет. В объединение принимаются девочки и мальчики по желанию, предполагается наличие базовых знаний арифметики, английского языка (алфавита), базовой компьютерной грамотности.

Программа не предполагает наличие специальных способностей в данной предметной области, однако дети, склонные к математическому/алгоритмическому мышлению, и обладающие способностями к абстракции (схематическое мышление), будут осваивать курс эффективнее. Программа предполагает развитие навыков построения алгоритмов и схем, повышения уровня абстрактного и конструктивного мышления, развитие внутреннего диалога и навыков визуализации, концептуального мышления.

Актуальность данной программы состоит в том, что она позволяет наиболее полно реализовать комплексное решение проблем обучения, воспитания и развития личности ребенка. Техническое творчество, и в особенности практико-ориентированное программирование – это школа формирования высоких нравственных качеств человека, основа инновационной деятельности и важнейшая составляющая образования.

Для того чтобы помочь подросткам ориентироваться в современном профессиональном мире в программу включен профориентационный компонент. Большое значение имеет реалистичное представление о мире профессий и адекватная оценка своих возможностей.

Реализация программы направлена на формирование учебно-познавательных, информационных компетенций и компетенций личностного самосовершенствования.

Программа разработана в соответствие с нормативными документами и современными требованиями:

- Указ Президента РФ от 07.05.2018 №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;
- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 №678-р;
- приказ Министерства Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Министерства Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования»;
- постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 25.08.2022 №1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;
- Устав ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

Новизна данной программы заключается в обучении принципам объектно-ориентированного программирования (ООП) в игровой форме и практической, с упором на проектирование и создание конкретных законченных продуктов, в форме компьютерных игр, интерактивной анимации, иных проектов.

Уровень освоения: Углубленный / продвинутый.

Программа предполагает последовательное усложнение создаваемого учениками материала, и его итерирование, исходя из изученных тем и приобретенных возможностей.

Объем и срок освоения: программа рассчитана на 3 года обучения:

- 1й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год;
- 2й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год;
- 3й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год

Цель: саморазвитие и развитие личности каждого ребёнка в процессе освоения мира через его интерес к программированию.

Задачи

Обучающие:

- изучение принципов объектно-ориентированного программирования;
- создание схематики, алгоритмов для своих проектов;
- создание функциональных прототипов продуктов/проектов
- изучение основ компьютерной графики, применение графических компонент в проектах
- переработка и усложнение прототипов, анализ ошибок и примененных решений
- командная работа над продуктом/проектом

Развивающие:

- совершенствовать познавательные способности;
- развивать:
 - основные процессы умственной деятельности (анализ, синтез, индукция, дедукция, абстрактное представление - виртуализация);
 - навыки исследовательской и проектной 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 настойчивость, целеустремлённость и ответственность в достижении творческих результатов, трудолюбие, бережливость, аккуратность;
- повышать интерес к учебным предметам технической направленности;
- формировать навыки общей культуры труда, soft-skills компетенций.
- формировать навыки работы в команде.
- формировать представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

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, оценке результата, анализу и синтезу;

– имеет представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

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, графической и иной компоненты проекта (разработка ассетов и функций, интерфейсов, прототипов);

- анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.

- формирование и развитие навыка тайм-менеджмента

- решать стандартные задачи с применением естественнонаучных и инженерных 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;

– владеть терминологической базой, понимать условные обозначения.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации – обучение осуществляется на русском языке.

Форма обучения: очная.

Особенности реализации: обучение осуществляется очно и с применением дистанционных образовательных технологий, в случае необходимости.

Условия набора и формирования групп:

Условия формирования групп:

– первый год обучения – 15 человек;

– второй год обучения – 12 человек;

– третий год обучения – 10 человек;

Условия приема на первый год обучения: 8 лет, собеседование ученика и родителей с ведущим

Возможность дополнительного приема на обучение:

– принимаются учащиеся 2-8 классов (8-16 лет);

– предполагается индивидуальная оценка навыков через собеседование, в случае дополнительного набора на второй год и далее. Из-за большой разницы в темпе освоения математических дисциплин, дисциплина программирования допускает больший разброс как возрастов, так и навыков учащихся, и интенсивный отсев учеников в процессе обучения.

Особенности организации образовательного процесса: всем учащимся в одинаковой мере предоставляется материал, желающие на добровольной основе принимают участие в соревнованиях, выставках.

Формы проведения занятий: игровое занятие, занятие с использованием электронного обучения, лекционно-практическое занятие, практикум,

Формы организации деятельности детей на занятии: групповая и индивидуальная

Материально-техническое, аппаратное и программное обеспечение:

- компьютерный класс из 16 ПК (далее ПК/АРМ) (с учетом АРМ ведущего)
- проектор и экран, либо иное проекционное устройство (большеформатный экран, фронт-проектор);

- программное обеспечение: Scratch и графический редактор, платформы и состав версий программного обеспечения, по выбору ведущего. Онлайн версии графических, функциональных редакторов, версии основного редактора, определяются ведущим исходя из задач дисциплины, доступности версий и состава (мощностей) оборудования учебного класса.

- Bluetooth / wifi на каждом АРМ
- Интернет-соединение со скоростью от 10мб/с на каждом АРМ
- Свободный доступ к онлайн ресурсам по белому списку

Белый список онлайн – ресурсов:

1. <https://scratch.mit.edu/>
2. <https://krita.org/>
3. <https://www.piskelapp.com/>
5. <https://mail.ru/>

Список программного обеспечения класса:

1. Scratch версии 3.1 и выше
2. Krita версии 4.2 и выше

Стулья по количеству учеников;

- колонки или мониторы с динамиками для воспроизведения звука, по необходимости

Обучение, развитие и воспитание неразрывно связаны между собой и осуществляются на протяжении всего этапа обучения. Воспитательный процесс в рамках реализации программы органично вписан в воспитательное пространство ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга согласно приложению.

**Учебный план
Первый год обучения**

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Охрана труда. Пожарная безопасность	2	1	1	Тестовые задания
2	Введение в ООП, интерфейсы программного обеспечения, типы программного обеспечения.	32	24	8	Выполнение работы по заданиям. Педагогическое наблюдение
3	Основы разработки, системы стандартных команд ООП	35	15	20	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
4	Прикладная графика Анализ проектов	30	15	15	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
5	Проектирование	63	25	38	Практическая работа. Творческие задания. Педагогическое наблюдение
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ.
Итого		164	80	84	

Второй год обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение. Охрана труда. Пожарная безопасность	2	1	1	Тестовые задания
2	Расширенные типы алгоритмов ООП	32	24	8	Выполнение работы по заданиям. Педагогическое наблюдение
3	Прикладная графика и дизайн Анализ проектов	35	15	20	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
4	Прикладная анимация и звук	30	15	15	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
5	Проектирование	63	25	38	Практическая работа. Творческие задания. Педагогическое наблюдение
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ
Итого		164	80	84	

Третий год обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Повторение. Охрана труда. Пожарная безопасность	2	1	1	Тестовые задания
2	Гейм-дизайн и игровое прототипирование Анализ проектов	32	24	8	Выполнение работы по заданиям. Педагогическое наблюдение
3	Интерактивные системы и проекты	35	15	20	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
4	Прикладная графика	30	15	15	Практическая работа. Педагогическое наблюдение
5	Проектирование	63	25	38	Практическая работа. Творческие задания. Педагогическое наблюдение
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ
Итого		164	80	84	

_____/В.В. Худова
ПОДПИСЬ ФИО

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

Учебный час равен – 45 минут.

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

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Скретч-программирование»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 1
№ ГРУППЫ – 20 СТО

Разработчик:
*Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования*

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Первый год обучения

Задачи:

Обучающие:

- изучение основ программирования ООП;
- создание алгоритмов для своих проектов;
- изучение основ компьютерной графики

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 настойчивость, целеустремлённость 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

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. Интерфейсы и форматы	Интерфейс. Типы интерфейсов. – интерфейс Скретч – интерфейс браузера и других сред разработки, типы файлов, форматы файлов, среда ОС как пример сложного интерфейса. Основные операции.	Изучение основных составов интерфейсов, основные операции. Работа с форматами и файловой системой, работа с браузером.
3. Компьютерная графика	Форматы файлов для графики. Типы графики; – графический редактор; – создание графики для проекта;	Практикум
4. Основы ОП, основные понятия ОП СКРЕТЧ	– создание функциональных прототипов; – счетчик; – функции движения, анимация;	Стандартные операции, системы алгоритмов

	– функции позиции, координаты; – объектные наборы, понятие класса; – ветвление и цикл; – понятие потока и прототипирование узлов (модули рюкзак и уникальный блок; системы функций)	
5. Создание игр, Анализ проектов	Изучение стандартных систем управления – типы игр, классы игр, функциональный прототип проекта – Культурно-значимые примеры настольных и компьютерных игр, и иных продуктов советского и современного периода	Программирование первых игр по своим алгоритмам; – схематика игр. Анализ технической и идейной части произведения, для формирования концепции личного проекта и его возможной культурной насыщенности. – Выделение и поиск методов репрезентации культурных ценностей.

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, анализу и синтезу;
- имеет представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

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, графической и иной компоненты проекта (разработка ассетов и функций, интерфейсов, прототипов);
 - анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.
 - формирование и развитие навыка тайм-менеджмента
 - 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;
 - владеть терминологической базой, понимать условные обозначения.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Скретч - программирование» на 2026/2027 учебный год
СТО20 (вторник/четверг)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
		Тема. Содержание		
сентябрь	1	Вводное занятие. Инструктаж по охране труда	2	18
	3	Введение в ООП, работа с файловой системой	2	
	8	Повторение: интерфейс СКРЕТЧ ВР Киноурок, посвященный Дню блокады Ленинграда	2	
	10	Создание и подключение графики, встроенный редактор	2	
	15	Группировка блоков по назначению, базовые операции	2	
	17	Базовые операции перемещения	2	
	22	Базовые операции счета. Переменные	2	
	24	Базовые операции свойств, создание векторных объектов	2	
	29	Создание игрового объекта (графика+код)	2	
октябрь	1	Системы событий	2	18
	6	Понятие клона, клонирование. Понятие прототипа	2	
	8	Счетчики и функции	2	
	13	Понятие наследования, замыкание	2	
	15	Создание сложного игрового объекта ВР Кинолекторий: мультипликационный фильм «Перевал»	2	
	20	Ветвление и цикл	2	
	22	Системы событий проекта, таймер	2	
	27	Понятие ожидания по функции: функциональное прототипирование для проекта	2	
	29	Работа над ошибками	2	
ноябрь	3	Игровой проект «Кликер». ВК Викторина «ко Дню народного единства»	2	16
	5	Игровой проект «Кликер»	2	
	10	Игровой проект «Викторина»	2	
	12	Игровой проект «Викторина»	2	
	17	Игровой проект «Викторина»	2	
	19	Игровой проект «Платформер»	2	
	24	Игровой проект «Платформер»	2	
	26	Игровой проект «Платформер»	2	
декабрь	1	Игровой проект «Тир»	2	18
	3	Игровой проект «Тир»	2	
	8	Игровой проект «Тир»	2	
	10	Игровой проект «Чат-бот»	2	
	15	Игровой проект «Чат-бот»	2	
	17	Игровой проект «Чат-бот» ВР Арт-челлендж «Зимние истории волшебного леса»	2	
	22	Работа с образцами советских игр. Анализ проектов. Анализ культурных ценностей и наследия в производстве. (Образцы: Тетрис (Пажитнов), игровые автоматы советского периода)	2	
	24	Разработка индивидуального проекта	2	
	29	Разработка индивидуального проекта	2	
январь	12	Введение в жанры и типы игр, стандартные интерфейсы	2	12

	14	Функции и Ассеты. ВР Киноурок «ко Дню прорыва Блокады»	2	
	19	Системы расширений среды ООП скретч	2	
	21	Игровой интерфейс игрока	2	
	26	Игровой проект «Генератор»	2	
	28	Игровой проект «Генератор»	2	
февраль	2	Игровой проект «Генератор»	2	14
	4	Анимация по событию, понятие триггера	2	
	9	Системы триггеров в проекте	2	
	11	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	16	Разработка индивидуального проекта ВК Творческая мастерская «23 февраля»	2	
	18	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
март	2	Системы вычислений	2	18
	4	Хранение и перемещение данных в проекте, типы данных, импорт, экспорт ВК Творческая мастерская «8 марта»	2	
	9	Публикация проекта: форматы, возможности и ограничения сред разработки	2	
	11	Практикум: публикация проекта, обработка файлов и данных	2	
	16	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	18	Знакомство с советскими и российскими играми. (Компьютерные и настольные игры). Обсуждение их механик, назначение, культурного следа как произведения, ценности Кинолекторий: мультипликационный фильм «Контакт»	2	
	23	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
	30	Разработка индивидуального проекта	2	
апрель	1	Игровой проект «Космическая база»	2	18
	6	Игровой проект «Космическая база»	2	
	8	Игровой проект «Космическая база». ВК Видеолекция «День космонавтики»	2	
	13	Игровой проект «Космическая база»	2	
	15	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	20	Разработка индивидуального проекта	2	
	22	Разработка индивидуального проекта	2	
	27	Разработка индивидуального проекта	2	
	29	Разработка индивидуального проекта	2	
май	4	Разработка командного проекта	2	16
	6	Разработка командного проекта. ВК Арт-челлендж «День Победы»	2	
	11	Разработка командного проекта	2	
	13	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	18	Разработка индивидуального проекта	2	
	20	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
	27	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
июнь	1	Игровой проект: космическая база	2	18
	3	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	8	Игровой проект «Квест»	2	
	10	Игровой проект «Квест».	2	

	ВК Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России		
15	Игровой проект «Квест»	2	
17	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
22	Обзор новых жанров и механик.	2	
24	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 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Скретч-программирование»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 2
№ ГРУППЫ –

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

Второй год обучения

Задачи:

Обучающие:

- изучение программирования ООП;
- создание алгоритмов для своих проектов;
- изучение компьютерной графики

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 настойчивость, целеустремлённость 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

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. Интерфейсы и форматы	Интерфейс. Типы интерфейсов. –интерфейс Скретч –интерфейс браузера и других сред разработки, типы файлов, форматы файлов, среда ОС как пример сложного интерфейса. Основные операции.	Изучение основных составов интерфейсов, основные операции. Работа с форматами и файловой системой, работа с браузером.
3. Компьютерная графика Анализ проектов	Форматы файлов для графики. Типы графики; – графический редактор; – создание графики для проекта; – Культурно-значимые примеры компьютерных игр, и иных продуктов советского и современного периода	Практикум Анализ технической и идейной части произведения, для формирования концепции личного проекта и его

		возможной культурной насыщенности. Выделение и поиск методов репрезентации культурных ценностей в игровом проекте, через графическое решение
4. Основы ОП, основные понятия ОП СКРЕТЧ	– создание функциональных прототипов; – счетчик; – функции движения, анимация; – функции позиции, координаты; – объектные наборы, понятие класса; – ветвление и цикл; – понятие потока и прототипирование узлов (модули рюкзак и уникальный блок; системы функций)	Стандартные операции, системы алгоритмов
5. Создание игр	Изучение стандартных систем управления – типы игр, классы игр, функциональный прототип проекта	Программирование первых игр по своим алгоритмам; – схематика игр .

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, анализу и синтезу;
- имеет представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

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, графической и иной компоненты проекта (разработка ассетов и функций, интерфейсов, прототипов);
 - анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.
 - формирование и развитие навыка тайм-менеджмента
 - решать стандартные задачи с применением естественнонаучных и общинженерных 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;

- владеть терминологической базой, понимать условные обозначения.

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

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Скретч-программирование»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 3
№ ГРУППЫ – 21 СТО

Разработчик:
*Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования*

Третий год обучения

Задачи:

Обучающие:

- изучение программирования;
- создание алгоритмов для своих проектов;
- изучение компьютерной графики

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 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

Тема	Теория	Практика
1. Вводное занятие. Охрана труда. Пожарная безопасность	Знакомство с программой 3-го года обучения, обсуждение задач; – правила поведения; – правила техники и пожарной безопасности	Просмотр литературы; – освоение приемов поведения на занятиях
2. Интерфейсы и форматы	Интерфейс. Типы интерфейсов. – интерфейс Скретч – интерфейс браузера и других сред разработки, типы файлов, форматы файлов, среда ОС как пример сложного интерфейса. Основные операции.	Изучение основных составов интерфейсов, основные операции. Работа с форматами и файловой системой, работа с браузером.
3. Компьютерная графика	Форматы файлов для графики. Типы графики; – графический редактор; – создание графики для проекта;	Практикум
4. ООП, программирование	– создание функциональных прототипов; – счетчик; – функции движения, анимация; – функции позиции, координаты;	Стандартные операции, системы алгоритмов

	– объектные наборы, понятие класса; – ветвление и цикл; – понятие потока и прототипирование узлов (модули рюкзак и уникальный блок; системы функций)	
5. Создание игр	Изучение стандартных систем управления – типы игр, классы игр, функциональный прототип проекта	Программирование первых игр по своим алгоритмам; – схематика игр .

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, анализу и синтезу;
- имеет представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

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, графической и иной компоненты проекта (разработка ассетов и функций, интерфейсов, прототипов);
 - анализировать и планировать предстоящую и практическую работу.
 - формирование и развитие навыка тайм-менеджмента
 - решать стандартные задачи с применением естественнонаучных и инженерных 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;
 - владеть терминологической базой, понимать условные обозначения.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Скретч - программирование» на 2026/2027 учебный год
СТО 21 (вторник/четверг)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
		Тема. Содержание		
сентябрь	1	Вводное занятие. Инструктаж по охране труда	2	18
	3	Введение в программу, работа с файловой системой	2	
	8	Повторение: интерфейс СКРЕТЧ ВР Киноурок, посвященный Дню блокады Ленинграда	2	
	10	Создание и подключение графики, встроенный редактор	2	
	15	Группировка блоков по назначению, базовые операции	2	
	17	Базовые операции перемещения	2	
	22	Базовые операции счета. Переменные	2	
	24	Базовые операции свойств, создание векторных объектов	2	
	29	Создание игрового объекта (графика+код)	2	
октябрь	1	Системы событий	2	18
	6	Понятие клона, клонирование. Понятие прототипа	2	
	8	Счетчики и функции	2	
	13	Понятие наследования, замыкание	2	
	15	Создание сложного игрового объекта Кинолекторий: мультипликационный фильм «Перевал»	2	
	20	Ветвление и цикл	2	
	22	Системы событий проекта, таймер	2	
	27	Понятие ожидания по функции: функциональное прототипирование для проекта	2	
	29	Работа над ошибками	2	
ноябрь	3	Игровой проект «Кликер». ВР Викторина «День народного единства»	2	16
	5	Игровой проект «Кликер»	2	
	10	Игровой проект «Викторина»	2	
	12	Игровой проект «Викторина»	2	
	17	Игровой проект «Викторина»	2	
	19	Игровой проект: Платформер	2	
	24	Игровой проект «Платформер»	2	
	26	Игровой проект «Платформер»	2	
декабрь	1	Игровой проект «Тир»	2	18
	3	Игровой проект «Тир»	2	
	8	Игровой проект «Тир»	2	
	10	Игровой проект «Чат-бот»	2	
	15	Игровой проект «Чат-бот» ВР Арт-челлендж «Зимние истории волшебного леса»	2	
	17	Игровой проект «Чат-бот»	2	
	22	Работа с образцами советских игр. Анализ проектов. Анализ культурных ценностей и наследия в производстве. (Образцы: Тетрис (Пажитнов), игровые автоматы советского периода)	2	
	24	Разработка индивидуального проекта	2	
	29	Разработка индивидуального проекта	2	
январь	12	Введение в жанры и типы игр, стандартные интерфейсы	2	12

	14	Функции и Ассеты. ВР Киноурок «ко Дню прорыва Блокады»	2	
	19	Системы расширений среды ООП скретч	2	
	21	Игровой интерфейс игрока	2	
	26	Игровой проект «Генератор»	2	
	28	Игровой проект «Генератор»	2	
февраль	2	Игровой проект «Генератор»	2	14
	4	Анимация по событию, понятие триггера	2	
	9	Системы триггеров в проекте	2	
	11	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	16	Разработка индивидуального проекта ВР Творческая мастерская «23 февраля»	2	
	18	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
март	2	Системы вычислений	2	18
	4	Хранение и перемещение данных в проекте, типы данных, импорт, экспорт. ВР Творческая мастерская «8 марта»	2	
	9	Публикация проекта: форматы, возможности и ограничения сред разработки	2	
	11	Практикум: публикация проекта, обработка файлов и данных	2	
	16	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	18	Знакомство с Советскими и Российскими играми. (Компьютерные и настольные игры). Обсуждение их механик, назначение, культурного следа как произведения, ценности Кинолекторий: мультипликационный фильм «Контакт»	2	
	23	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
	30	Разработка индивидуального проекта	2	
апрель	1	Игровой проект «Космическая база»	2	18
	6	Игровой проект «Космическая база»	2	
	8	Игровой проект «Космическая база». ВР Видеолекция «День космонавтики»	2	
	13	Игровой проект «Космическая база»	2	
	15	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	20	Разработка индивидуального проекта	2	
	22	Разработка индивидуального проекта	2	
	27	Разработка индивидуального проекта	2	
	29	Разработка индивидуального проекта	2	
май	4	Разработка командного проекта	2	16
	6	Разработка командного проекта. ВР Арт-челлендж «День Победы»	2	
	11	Разработка командного проекта	2	
	13	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	18	Разработка индивидуального проекта	2	
	20	Разработка индивидуального проекта	2	
	25	Разработка индивидуального проекта	2	
	27	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
июнь	1	Игровой проект: космическая база	2	16
	3	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
	8	Игровой проект «Квест»	2	
	10	Игровой проект «Квест»	2	

	ВР Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России		
15	Игровой проект «Квест»	2	
17	Итерирование и анализ, работа над ошибками	2	
22	Обзор новых жанров и механик	2	
24	Итоговое занятие	2	
Итого часов:		164	164

Методические и оценочные материалы

Методы и педагогические технологии, используемые при проведении занятий

Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса

При работе с детьми по данной программе используются следующие приемы и методы обучения

словесные:

- беседа-изложение теоретической части занятия;
- обсуждение и анализ игр;

наглядные:

- демонстрация иллюстраций, наглядных материалов;
- показ последовательности этапов игры;
- показ приемов и способов заданий;
- работа по образцу

практические:

- творческие эксперименты (задания, выполняя которые ребенок получает ответы на вопросы в результате собственной практической деятельности);
- выполнение дидактических упражнений (выполнение небольших заданий, помогающих обратить особое внимание ребенка на решение какой-либо узкой задачи);
- выполнение творческих заданий: создание композиций на заданную или свободную тему;
- обсуждение и анализ полученного результата.

При реализации программы используются методы, в основе которых лежат различные уровни активизации деятельности детей:

– **объяснительно-иллюстративный** – учащиеся получают и усваивают готовую информацию. На занятиях по программе используются такие формы, как: беседы (инструктаж по приемам работы с играми), показ иллюстраций, фотоматериалов, показ образца, показ последовательности выполнения работы, показ приемов работы, презентации, видео для дистанционного обучения;

– **репродуктивный** – воспроизведение работы или приема по образцу, выполнение дидактических упражнений на овладение играми;

– **частично-поисковый и исследовательский методы** – вводятся по мере приобретения ребенком знаний и умений, например: наблюдения, анализ образца, обсуждения игры, упражнения, требующие использования самостоятельных решений в игре, постановка задач в форме вопросов, ответ на который ребенок получает в процессе собственной деятельности.

Все вышеперечисленные практические приемы и методы помогают ребенку развивать не только предметные, но и «гибкие» навыки. На занятиях по программе широко также используются следующие методы и приемы, способствующие формированию ключевых компетенций обучающихся:

- обращение к прошлому или только что сформированному опыту обучающихся;
- совместное обсуждение новых знаний или алгоритмов деятельности;
- постановка проблемных вопросов;
- решение проблемных вопросов, проблемных задач и поиск ответов на проблемные вопросы, обсуждение проблемных ситуаций;
- работа в парах, в малых группах

Педагогические технологии, которые используются при реализации программы:

– **игровые технологии** – обучение при помощи игровых методов и приемов активизирует все познавательные и организационные процессы, создает дополнительную мотивацию у ребенка, включает его образное мышление, способствуют наиболее эффективному запоминанию и усвоению материала, помогает долго удерживать внимание

и интерес ребёнка;

– **технология дифференцированного обучения** – обучение в одной группе детей, имеющих разный уровень подготовки и способностей;

– **технология личностно-ориентированного обучения** – внимание к каждому ребёнку в группе; обучение каждого ребёнка в группе, исходя из его возможностей и способностей, варьирование задания и темпа его выполнения с учетом индивидуальных особенностей и возможностей;

– **коммуникативные технологии** – использование разнообразных методов для создания ситуации конструктивного и дружественного общения в группе, создание ситуации успеха для каждого обучающегося;

– **использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий** – материалы публикуются в группе ВК;

– **здоровьесберегающие технологии** – использование упражнений и физкультминуток для снятия утомления зрения, чередование различных форм деятельности на занятии, проветривание кабинета, популяризация здорового образа жизни и личной гигиены и т.д.

Формы проверки результатов: выставки работ; участие в соревнованиях, конкурсах; создание и защита творческих проектов.

Информационные источники

Список литературы для педагога

1. «Scratch для образования. Создаем мультфильмы и игры», А. Ю. Михайлов, 2019 г., Издательство «БХВ-Петербург»

2. «Программирование в Scratch. Первые шаги», Л. А. Залогова, 2018 г., Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»

3. «Scratch в школе», А. В. Горячев, 2020 г., Издательство «БИНОМ. Лаборатория знаний»

4. «Занимательная робототехника. Программирование, 3D-моделирование, создание роботов», А. Е. Петрова, 2019 г., Издательство «Просвещение»

5. «Основы программирования в Scratch», коллектив авторов, 2021 г., Издательство «Дрофа»

Список литературы для учащихся и родителей

1. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к ScratchОлимпиаде/А.С.Путина; под ред. В.В.Тарапаты.-М.: Лаборатория знаний, 2019.-87с.: ил.-(Школа юного программиста);

2. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника/ В.В.Тарапата, Б.В.Прокофьев.- М.: Лаборатория знаний, 2019.—228с.:ил.-(Школа юного программиста);

3. Привет Scratch! Моя первая книга по программированию. Дубовик Е.В., Русин Г.С., Иркова Ю.А., издательство «Наука и техника» С-Пб-2018 г.

Перечень интернет-ресурсов

1. <https://scratch.mit.edu/> - Основная платформа для визуального программирования, где можно создавать собственные проекты, делиться ими и изучать работы других пользователей

2. <https://bosova.ru/> - Методический портал с учебными материалами по информатике и программированию

3. <https://nsportal.ru> - Педагогическая социальная сеть с обширной базой учебных материалов

4. <https://infourok.ru> - Образовательный портал с большим количеством готовых материалов для уроков

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления начального уровня знаний и умений, возможностей детей.

Формы: педагогическое наблюдение и выполнение практических заданий педагога.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Формы: педагогическое наблюдение, опрос на выявление умения рассказать правила игры, выполнение тестовых заданий для определения уровня освоения навыка, анализ педагогом и учащимися технических элементов и приобретенных навыков.

Промежуточный контроль предусмотрен 2 раза в год (декабрь, май) с целью выявления усвоения уровня программы и корректировки процесса обучения.

Формы: устный опрос, выполнение тестовых заданий, игровые формы; технический зачет, который содержит в себе проверку психологической и технической готовности, а также умения исполнять технические приемы и комбинации в игровых условиях.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе.

Формы: открытое занятие для педагогов и родителей; анализ участия коллектива и каждого учащегося в соревнованиях.

Итоги диагностики заносятся в диагностическую карту.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

Низкий уровень (н, *отметка красного цвета*)

Учащийся плохо воспринимает новый материал, не запоминает термины, ребенок не любит выполнять задание по примеру и придумывать свои алгоритмы для написания программ, плохо осваивает компьютер, не принимает участие в соревнованиях.

Средний уровень (с, отметка желтого цвета)

Учащийся выполняет задания в соответствии с программой. Воспитанник хорошо запоминает термины, хорошо осваивает компьютер. Воспитанник участвует в соревнованиях, но высоких результатов не достигает.

Высокий уровень (в, отметка зеленого цвета)

Учащийся выполняет все задания программы, ребенок быстро и легко осваивает компьютер, легко придумывать свои алгоритмы для решения даже сложных задач программирования. Владеет терминологией, участвует в соревнованиях и достигает высоких результатов (занимает призовые места).

	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Восприятие нового материала	учащийся не может сконцентрировать внимание на работе или объяснениях педагога, постоянно отвлекается	учащийся концентрирует внимание на работе или объяснениях педагога, но отвлекается на посторонние раздражители	учащийся к внимательно слушает объяснения педагога, выполняет задание не отвлекаясь
Программирование	Учащийся не умеет самостоятельно программировать	Учащийся пишет программы сам, но с ошибками	Учащийся придумывает свои программы для роботов
Творческая деятельность	Учащийся не принимает участие в соревнованиях, не может придумать свою модель	Учащийся принимает участие в соревнованиях, но не занимает призовых мест, имеет идеи, но не собирает реальные модели	Учащийся принимает активное участие в соревнованиях и занимает призовые и первые места, создает модели по своим идеям

[illegible]

Организация воспитательной работы в детском объединении

Уровень	Задача уровня	Виды, формы и содержание деятельности	Мероприятия по реализации уровня
Инвариантная часть			
Учебное занятие	использовать в воспитании подрастающего поколения потенциал ДООП как насыщенной творческой среды, обеспечивающей самореализацию и развитие каждого учащегося	Формы: беседа, рассказ, самостоятельная работа. Виды: проблемно-ценностное общение Содержание деятельности: В соответствии с рабочей программой	Согласно учебно-тематическому плану в рамках реализации ОП
Детское объединение	-использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству; - содействовать приобретению опыта личностного и профессионального	1) коллективные формы (зрелищные программы): тематические концерты, спектакли, литературно-музыкальные композиция, ярмарки, праздники, балы, фестивали, митинги, парады, акции, шоу, флэшмобы, батлы. 2) индивидуальные формы , беседы, консультации, наставничество, тьюторство, адресное обслуживание (для людей с инвалидностью и ОВЗ). Коллективные дела, события, игры, конкурсы,	Согласно плану воспитательной работы

		посещение и участие в выставках	
Работа с родителями	обеспечить согласованность позиций семьи и образовательного учреждения для более эффективного достижения цели воспитания, оказать методическую помощь в организации взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся в системе дополнительного образования, повысить уровень коммуникативной компетентности родителей (законных представителей) в контексте семейного общения, исходя из ответственности за детей и их социализацию	На групповом уровне: • родительские дни, во время которых родители могут посещать занятия для получения представления о ходе учебно-воспитательного процесса в учреждении; • общие родительские собрания, происходящие в режиме обсуждения наиболее острых проблем обучения и воспитания учащихся; • родительские форумы, на которых обсуждаются интересующие родителей вопросы, а также осуществляются виртуальные консультации психологов и педагогов. На индивидуальном уровне: • помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности; • индивидуальное консультирование	Консультации, беседы по вопросам воспитания, обучения и обеспечения безопасности детей

		с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.	
Вариативная часть			
Профессиональное самоопределение	содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках	В соответствии с рабочей программой формы и содержание деятельности: • Мероприятия (беседы, лекции, диспуты, дискуссии, экскурсии, культпоходы, прогулки, обучающие занятия и т.д.) • События (общие по учреждению, дни единых действий, приуроченные к праздникам и памятным датам, акции, ярмарки, фестивали, флешмобы, челленджи т.д.) • Игры (сюжетно-ролевые, деловые, спортивные, интеллектуальные и т.д.) • индивидуальные консультации психолога	В соответствии с рабочей программой -педагогическая поддержка обучающихся в осознании вызовов времени, связанных с многообразием и многовариантностью выбора; • вовлечение детей и подростков в рефлексивную деятельность через определение и согласование границ свободы и ответственности (нормы и правила жизнедеятельности), принятие индивидуальности другого, развитие самоуважения и взаимоуважения; • педагогическое сопровождение обучающихся в осознании личностных образовательных смыслов через создание ситуаций выбора, осуществление индивидуальных проб в совместной деятельности и социальных практиках; • сопровождение в развитии способностей, одаренности, творческого потенциала, определяющих векторы жизненного самоопределения, развитие способностей

			отстаивать индивидуально значимые выборы в социокультурной среде; • помощь и поддержка потребностей и интересов детей и подростков, направленных на освоение ими различных способов деятельности; • помощь и поддержка в освоении способов целеполагания для реализации жизненных планов (профессиональное самоопределение, выбор жизненной позиции, мобильность и др.), освоение социокультурных стратегий достижения жизненных планов; • организация деятельности учащихся по расширению опыта проектирования и реализации индивидуального маршрута саморазвития, содействие в освоении конструктивных способов самореализации; • развитие в образовательной организации переговорных площадок для детей и взрослых; • развитие системы индивидуальной помощи и сопровождения детей; • поиск эффективных форм и методов содействия детям в решении актуальных проблем; • привлечение широкого круга специалистов к
--	--	--	---

			индивидуальному консультированию детей, их семей и др.
«Наставничество и тьюторство»	реализовывать потенциал наставничества в воспитании обучающихся как основу взаимодействия людей разных поколений, мотивировать к саморазвитию и самореализации на пользу людям	Индивидуальный образовательный маршрут Краткосрочное и долгосрочное наставничество в процессе реализации отдельных тем ОП	ИОМ составляется на каждого учащегося в начале учебного года. В ИОМ прописаны все формы работы и мероприятия по сопровождению учащегося. Наставничество осуществляется в процессе реализации отдельных тем ОП

**Воспитательная работа в коллективе «Скретч-программирование»
педагог дополнительного образования Панкратов И.В.**

Мероприятие	Дата	Время	Место	Ответственный
Родительские собрания	сентябрь, декабрь, май	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Киноурок, посвященная Дню Блокады Ленинграда	08.09	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Кинолекторий: мультипликационный фильм «Перевал»	15.10	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Викторина «День народного единства»	03.11	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Арт-челлендж «Зимние истории волшебного леса»	15, 17.12	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Киноурок, приуроченный ко Дню прорыва Блокады»	14.01	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Творческая мастерская «23 февраля»	16.02	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Творческая мастерская «8 марта»	04.03	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Кинолекторий: мультипликационный фильм «Контакт»	18.03	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Видеолекция «День космонавтики»	08.04	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Арт-челлендж «День Победы»	06.05	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России	10.06	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.