Министерство образования Нижегородской области

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Семеновский индустриально-художественный техникум»

Центр цифрового образования детей «IT-Куб»

СОГЛАСОВАНО:
Начальник ЦЦОД «IT-Куб»
_____ А.Н. Дубовицкий
«13» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБПОУ «СИХТ»
_____ И.Е. Напылов
Приказ № 274-од от «14» 08 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«КОДКРОХА. JUNIOR»

Направленность – техническая

Возраст обучающихся: 5-6 лет

Срок реализации: 1 год

Объем: 68 часов

Автор-составитель:

Азарова Татьяна Михайловна

г. Семенов, 2026 г.

Содержание

1.**Комплекс основных характеристик программы** 3

1.1 Пояснительная записка 3

1.2 Цель и задачи программы 9

1.3 Содержание общеразвивающей программы 11

1.3.1 Учебный план 11

1.3.2 Содержание учебного плана 15

1.4 Требования к результатам освоения программы 21

2. **Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы** 23

2.1. Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год. 23

2.2 Условия реализации программы 24

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы 25

2.4 Методические материалы 28

Список литературы 28

1.Комплекс основных характеристик программы

1.1Пояснительная записка

Данная программа построена таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Изучение ScratchJunior может серьезно помочь обучающимся в освоении азов алгоритмизации и программирования, создании и исследовании компьютерных моделей. Полученные знания пригодятся им для дальнейшего и более серьезного изучения программирования. Scratch – это основа, с изучения которой обучающийся входит в мир профессионального программирования как будущий инженер-программист, разработчик приложений, технический дизайнер. Создавая свои собственные интерактивные истории и игры, они учатся разрабатывать проекты, ставить цели и задачи. Кроме того, эта среда подходит для обучения как с абстрактно-логическим мышлением, так и с преобладающим наглядно-образным мышлением.

Благодаря специально подобранной системе упражнений, программа позволяет выявлять скрытую одаренность в области программирования у детей и развивать их способности с раннего возраста.

Данная программа является «точкой входа» во внеучебную научно-познавательную проектную деятельность. Обучение событийному, объектно-ориентированному, параллельному программированию позволяет постепенно направлять обучающихся в русло научно-познавательного исследования.

Благодаря данной программе обучающийся сможет:

- программировать собственные проекты разной сложности;
- создавать игры и мультфильмы на Scratch;
- понимать основные принципы дизайна;
- применять нестандартный подход к решению задач;

- создавать проекты от идеи до публичной презентации;
- работать в команде;
- использовать пространственное логическое и алгоритмическое мышление в решении различных задач;
- понимать базовые принципы программирования;
- создавать и презентовать собственные проекты.

Основанием для проектирования и реализации данной общеразвивающей программы служит ***перечень следующих нормативных правовых актов:***

- ✓ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020);
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 №809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- ✓ Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- ✓ Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в РФ»;
- ✓ Постановление Правительства РФ от 26 декабря 2017 г. N 1642 "Об утверждении государственной программы Российской Федерации "Развитие образования"
- ✓ Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р); -

- ✓ Распоряжение Правительства Нижегородской области от 12.09.2022 № 1057-р "О мерах по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Нижегородской области"
- ✓ Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
- ✓ Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществления образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ✓ Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»);
- ✓ Методические рекомендации по созданию и функционированию центров цифрового образования «IT-куб» (утверждены письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 30 ноября 2023 г. N АЗ- 1750/04);
- ✓ Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей...";
- ✓ Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 093242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- ✓ Санитарные правила СП 2.4.2.4283-26 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи" .
- ✓ локальные акты образовательной организации.

Направленность программы

Программа «КодКроха. Junior» имеет техническую направленность. Ее содержание направлено на детальное изучение алгоритмизации, реализацию межпредметных связей, организацию исследовательской деятельности обучающихся.

Актуальность программы обусловлена современным этапом развития общества, характеризующимся ускоренными темпами освоения техники и технологий, потребностью общества в технически грамотных специалистах и полностью отвечает социальному заказу по подготовке квалифицированных кадров в области инженерии. Непрерывно требуются новые идеи для создания конкурентоспособной продукции, подготовки высококвалифицированных инженерных кадров. Творческие способности и профессиональное мастерство специалистов становится главной производительной силой общества, и, в целях приумножения достижений во всех областях науки и техники, необходимо планомерное и заблаговременное развитие творческих и технических способностей, а также повышение статуса инженерного образования в обществе.

Реализация этого направления позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их. Кроме того, реализация данного направления помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счет активного взаимодействия в ходе групповой проектной деятельности.

В то же время объективные процессы информатизации российского общества формируют социальный заказ в сфере образования в общем и в сфере дополнительного образования в частности на увеличение внимания к информационной грамотности обучающихся. Поэтому в структуру предлагаемой программы включены теоретический материал и практические задания, направленные на формирование начальной компьютерной

грамотности и информационной культуры, начальных навыков использования компьютерной техники и современных информационных технологий для решения учебных и практических задач.

Также программа актуальна тем, что не имеет аналогов на рынке общеобразовательных услуг и является своего рода уникальным образовательным продуктом в области информационных технологий.

Прогностичность программы «КодКроха. Junior» заключается в том, что она отражает требования и актуальные тенденции не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня, а также имеет междисциплинарный характер, что полностью отражает современные тенденции построения как дополнительных общеобразовательных программ, так и образования в целом.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КодКроха. Junior» вовлекает обучающихся в осознанный процесс саморазвития. В процессе образования обучающиеся получат дополнительные знания в области логики, математики, электроники и информатики. Помимо этого, данная программа не требует входного контроля.

Отличительная особенность программы Программа создана специально для малышей (детей от 5 до 6 лет), став первым этапом их знакомства с миром программирования и компьютерной графики и выступает прекрасным началом в длинном путешествии по миру программирования и созидания, дающим детям шанс попробовать себя в качестве настоящих создателей и программистов.

Адресат программы дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КодКроха. Junior» предназначена для обучающихся в возрасте 5-6 лет, не имеющих ограниченных возможностей здоровья, проявляющих интерес к алгоритмическим способностям. Под способностью алгоритмически мыслить понимается умение решать задачи различного происхождения, требующие составление плана действий для достижения желаемого результата. Группа формируется ***по возрасту*** 5-6 лет.

Объем общеразвивающей программы 68 академических часов.

Формы обучения очная, с применением дистанционных образовательных технологий.

Срок освоения программы 1 учебный год.

Режим занятий Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся. Продолжительность одного занятия – 30 минут.

Педагогическая целесообразность программы «КодКроха. Junior» заключается в том, что в современных условиях технологическое образование становится необходимостью, поскольку настоящий этап развития общества характеризуется интенсивным внедрением во все сферы человеческой деятельности новых наукоемких технологий. Поэтому данная программа является актуальной и полностью отвечает интересам обучающихся этой возрастной группы, их способностям и возможностям, поскольку является с одной стороны игровой деятельностью, а с другой стороны – деятельностью учебной.

Место проведения занятий: 606650, Нижегородская область, г. Семенов, ул. 1-е Мая, д. 27, каб. № 306.

1.2 Цель и задачи программы

Целью программы является обучение детей основам алгоритмики, развитие пространственного, логического и алгоритмического мышления, математических представлений, усвоение базовых знаний по программированию, освоение soft- и hard-компетенций, развитие творческих способностей и реализация навыков программирования при создании мультфильмов, интерактивов и несложных игр в Scratch.

Задачи программы:

Обучающие:

- обучить применять оборудование и инструменты;
- научить осуществлять самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать ее;
- обучить основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- научить навыками алгоритмизации задач;
- научить навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- научить работать в паре и в коллективе;
- обучить формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Развивающие:

- способствовать развитию познавательного интереса у обучающихся;
- способствовать развитию умения излагать мысли в четкой логической последовательности;
- способствовать развитию творческого воображения, математического и образного мышления слушателей;
- способствовать развитию умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- способствовать развитию навыков планирования проекта и умения работать в группе.

Воспитательные:

- воспитывать цифровую культуру при работе с глобальной сетью Интернет;
- освоение принципов честности, справедливости и ответственности в учебной и проектной деятельности;
- ознакомление с ключевыми открытиями в мировой и отечественной истории дизайна и их связью с технологическим прогрессом;
- установка на солидарность и взаимопомощь людей в российском обществе, поддержку нуждающихся в помощи;
- уважение к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, желания и способности к творческому созидательному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях;
- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- развитие познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- формирование понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- развитие навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- развитие навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;
- воспитание чувства гордости за современные достижения России через визуализацию ее успехов.

1.3 Содержание общеразвивающей программы
1.3.1 Учебный план

Таблица 1

№, п/п	Название раздела, темы	Описание тем	Кол-во часов		
			Всего	Теория	Практика
Модуль 1. Знакомство			**8**	**4**	**4**
1-2	Вводное занятие. Знакомство. Инструктаж по ТБ и поведению в учебном кабинете. Линейный алгоритм. Пиктомир	Знакомство. Инструктаж по ТБ и поведению в учебном кабинете. Входная диагностика в форме опроса. Изучить понятие линейного алгоритма. Первое погружение в программирование с помощью Пиктомир.	2	2	-
3-4	Знакомство с планшетом. Знакомство с интерфейсом. Управление персонажем	Знакомство с планшетом. Познакомиться с интерфейсом ScratchJunior. Управление персонажем и изменение его внешности. Переименование персонажа. Название проекта. Сохранение проекта.	2	1	1
5-8	Графический редактор ScratchJr	Знакомство с инструментами графического редактора Scratch. Создание новых спрайтов, рисование фона. Разбор инструментов графического редактора.	4	1	3
Модуль 2. Первые шаги. Первый проект.			**8**	**3**	**5**
9-10	Категория «Движение»	Исследование блоков «Движение». Отработка движений вперед, вращение, прыжок, возвращение в начальное положение, удаление блоков.	2	1	1
11-14	Категория «События».	Исследование блоков «События». Понять, как запускается проект. Чем отличаются блоки.	4	1	3
15-16	Координатная плоскость	Познакомиться с понятием координат. Отработать навык определения точки по ее координатам. Понять, как ходят герои, для чего нужны цифры в блоках, регулирование высоты прыжка. Разобраться какое число нужно	2	1	1

		поставить, чтобы котенок подпрыгнул до потолка.			
Модуль 3. Работа с блоками «внешний вид».			**4**	**2**	**2**
17-18	Категория «внешний вид»	Изучить, как в Scratch уменьшать/увеличивать, показывать/прятать героев. Работа с текстом.	2	1	1
19-20	Первая анимация «аквариум»	Разобрать и обсудить пример проекта. Начать программировать свой проект. Просмотр проектов.	2	1	1
Модуль 4. Звук			**4**	**2**	**2**
21-22	Звуки в ScratchJr	Изучить, как использовать в ScratchJunior блоки для управления звуками. Отработка навыков записи звуков.	2	1	1
23-24	Проект. Визитка	Разобрать примеры проектов. Составить план проекта-визитки. Начать программировать свой проект. Просмотр проектов.	2	1	1
Модуль 5. Мультфильм			**8**	**2**	**6**
25-26	Подготовка к созданию мультфильма	Познакомиться с дополнительными возможностями scratchJunior. Продемонстрировать как главный герой уходит вдаль/вперед уменьшаясь/увеличиваясь. Переходы между сценами, переходы между спрайтами.	2	1	1
27-28	Сообщения	Познакомиться с понятием «Сообщения». Разобрать задания и понять, как применяются команды в Scratch. Проект — диалог.	2	1	1
29-32	Групповой/индивидуальный мультфильм	Придумать продолжение для проект-мультфильма, используя полученные знания. Обсудить правила презентации проекта. Презентовать проекты.	4	-	4
Промежуточная аттестация					
33-34	**Промежуточная аттестация**	**Выполнение кейсового задания.**	**2**	-	**2**
Модуль 6. Дополнительные функции			**12**	**4**	**8**

35-36	Таймер, скорость, циклы	Изучить таймер. Понять, как он работает и для чего нужен. Отработать скорость. Обсуждение принципа работы цикла, и его применение. Применить циклический алгоритм в Scratch.	2	1	1
37-38	Бесконечный цикл. Блок «Стоп все».	Отработка бесконечного цикла. Познакомиться с блоком «Стоп все». Планирование более сложного мультфильма. Поставить задачи проекта. Начать программировать свой проект.	2	1	1
39-40	Отработка полученных знаний	Нарисовать предложенную карту, провести персонажа из точки А в точку Б, путем написания программы.	2	-	2
41-42	Работа над праздничной открыткой	Создание праздничной открытки «Запуск салюта».	2	1	1
43-44	Проект светофор	Создание обучающего видео-проекта с элементами светофора и правилами дорожного движения.	2	1	1
45-46	Собственный индивидуальный мультфильм	Придумать идею для проект-мультфильма, используя полученные знания. Обсудить правила презентации проекта. Презентовать проекты.	2	-	2
Модуль 7. Игра			**14**	**7**	**7**
47-48	Знакомство с играми. Примеры	Разобрать и обсудить примеры проектов. Изучение плана игры и поставленных задачь. Создание стартовой страницы с кнопками запуска и выхода из игры. Создание страницы победы/проигрыша.	2	1	1
49-50	Первая игра	Составление плана проекта. Разработка алгоритмов. Тестирование полученного. Исправление недочетов. Финализировать свой проект.	2	1	1
51-52	«Волшебное приключение»	Подробный разбор игры «Волшебное приключение». Создание и тестирование готового проекта.	2	1	1
53-54	«Опасное путешествие»	Подробный разбор игры «Опасное путешествие». Создание и тестирование готового проекта.	2	1	1

55-56	«Бег с препятствиями»	Подробный разбор игры «Бег с препятствиями». Создание и тестирование готового проекта.	2	1	1
57-58	Игра «Опасности на дорогах»	Подробный разбор игры «Опасности на дорогах». Создание и тестирование готового проекта.	2	1	1
59-60	Игра «Лабиринт»	Подробный разбор игры «Лабиринт». Создание и тестирование готового проекта.	2	1	1
Раздел 8. Проектная деятельность			**6**	**1**	**5**
61-62	Представление программы проектной деятельности. Работа с темой проекта	Знакомство с понятием проекта, проектной деятельностью, проектной культурой. Разбор и обсуждение примеров проектов. Выбор темы проекта. Формирование целей и задач проекта. Поиск необходимой информации. Составить поэтапный план будущего проекта. Формирование проектных групп.	2	1	1
63-64	Реализация проекта	Разбить проект на компоненты, из которых он состоит (спрайты, фоны, действия) и ознакомиться с каждым из них. Сформулировать задачи на улучшение проекта по результатам обратной связи. Завершить программирование проектов.	2	-	2
65-66	Подготовка к защите	Подготовиться к защите проектов перед экспертной комиссией и другими обучающимися.	2	-	2
Итоговая аттестация					
67-68	**Итоговая аттестация**	**Презентация и защита проекта.**	**2**	**-**	**2**
		Итого	**68**	**25**	**43**

1.3.2 Содержание учебного плана

Модуль 1. Введение.

1.1. Тема: Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Линейный алгоритм.

Теория: Знакомство. Правила поведения и техника безопасности в кабинете. Входная диагностика в форме опроса. Знакомство с понятием линейный алгоритм. Первое погружение в мир программирования с помощью Пиктомир.

1.2. Тема: Знакомство с планшетом. Основы компьютерной техники. Знакомство с интерфейсом

Теория: Изучение правил работы с планшетом. Знакомство с интерфейсом Scratch. Первое управление персонажем. Сохранение проекта.

Практика:Задание в парах. Отработка материала.

1.3 Тема: Графический редактор

Теория: Знакомство с инструментами графического редактора.

Практика: Создание новых спрайтов, рисование фонов.

Модуль 2. Первые шаги. Первый проект.

2.1 Тема: «Движение».

Теория: Исследование палитры блоков «Движение». Подробный разбор и применение каждого блока в отдельности.

Практика: Создание первой анимации.

2.2 Тема: «События».

Теория: Исследование палитры блоков «События». Подробный разбор и применение каждого блока в отдельности.

Практика: отработка нового материала, создание проекта с применением новой темы.

2.3 Тема: Координатная плоскость.

Теория: Знакомство с понятием координат. Изучение системы координат в Scratchjunior.

Практика: Отработка навыка определения точки по ее координатам. Отработка навыка установки положения главного героя в Scratch.

Модуль 3. Работа с блоками «Внешний вид».

3.1. Тема: «Внешний вид».

Теория: Знакомство с новыми блоками как уменьшать/увеличивать, показывать/прятать главного героя.

Практика: Отработка навыка как уменьшать/увеличивать, показывать/прятать главного героя.

3.2 Тема: Первая анимация.

Теория: Разобрать подробно этапы создания проекта. Просмотр проектов.

Практика: Начать программировать свой проект. Презентация проектов.

Модуль 4. Звук.

4.1 Тема: Звуки в Scratch.

Теория: Изучение блоков для управления звуками.

Практика: Выполнение упражнений. Создание проектов в Scratch.

4.2 Тема: Проект «Визитка».

Теория: Знакомство с правилом составления плана проекта-визитки. Разбор примеров проектов.

Практика: Выполнение задания «Проект. Визитка».

Модуль 5. Мультфильм.

5.1 Тема: Подготовка к созданию мультфильма.

Теория: Разбор примеров проектов. Составление плана проекта мультфильма. Знакомство с правилами презентации проекта.

Практика: практиковаться с тем, как главный герой уходит вдаль/вперед, уменьшаясь/увеличиваясь.

5.2 Тема: Сообщения.

Теория: Знакомство с понятием «сообщения». Рассмотреть примеры проектов с применением новой темы.

Практика: Разбор задания на применение команд в Scratch. Программирование перехода между сценами с помощью сообщений в Scratch. Создание проекта — диалог.

5.3 Тема: Групповой/индивидуальный проект мультфильм «Ферма».

Практика: Выполнение задания «Проект. Мультфильм». Презентация проектов.

Промежуточная аттестация.

Результатом освоения следующих разделов: «Знакомство», «Первые шаги. Первый проект», «Работа с блоками «внешний вид»», «Звук» и «Мультфильм» общеобразовательной общеразвивающей программы «КодКроха. ScratchJunior» является проведение промежуточной аттестации в форме выполнения кейсового задания и оценивается по 100бальной шкале.

Модуль 6. Дополнительные функции.

6.1 Тема: Таймер, скорость.

Теория: Формирование понимания, для чего нужна скорость. Изучить таймер. Понять, как он работает и для чего он нужен.

Практика: Отработка полученного материала на примере проектов.Использование таймера при создании проекта в Scratch.

6.2 Тема: Бесконечный цикл. Блок «Стоп все».

Теория:Обсуждение принципа работы цикла, бесконечного цикла и их применение. Знакомство с новым блоком «стоп все» и его возможности.

Практика: Применение на практике цикла и блока «стоп все».

6.3 Тема: Отработка полученных знаний.

Практика: Нарисовать самостоятельно предложенную карту, провести персонажа посредством программы из точки А в точку Б.

6.4 Тема: Праздничная открытка.

Теория: На примере разобрать программы проекта. Разобраться во всех блоках.

Практика: Опираясь на теоретический разбор, самостоятельно создать похожий проект.

6.5 Тема: Индивидуальная праздничная открытка.

Практика: Выбрать тему открытки. Составить план проекта, создать открытку, протестировать, подкорректировать. Презентовать проект.

6.6 Тема: Проект «Светофор».

Теория: На примере разобрать программы проекта. Разобраться во всех блоках.

Практика: Опираясь на теоретический разбор, самостоятельно создать обучающий видео-проект с элементами светофора и правилами дорожного движения.

6.7 Тема: Создание собственного мультфильма/открытки.

Теория: Разбор примеров проектов. Составление плана проекта мультфильма.

Практика: Создать свой проект-мультфильм или проект-открытку. Презентовать проект.

Модуль 7. Игра.

7.1 Тема: Знакомство с играми.

Теория: Закрепление полученных ранее знаний. Разбор примера проектов. Обсуждение.

Практика: Составить план игры. Поставить задачи.

7.2 Тема: Первая игра.

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание проекта. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов. Обсуждение правил и формата презентации проекта.

7.3 Тема: Игра «Волшебное приключение».

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание проекта. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов. Обсуждение правил и формата презентации проекта.

7.4 Тема: Игра «Опасное путешествие».

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание и работа над проектом. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов. Обсуждение правил и формата презентации проекта.

7.5 Тема: Игра «Бег с препятствиями».

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание и работа над проектом. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов. Обсуждение правил и формата презентации проекта.

7.6 Тема: Игра «Опасности на дорогах».

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание и работа над проектом. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов.

7.7 Тема: Игра «Лабиринт».

Теория: Разбор проекта на примере. Обсуждение.

Практика: Создание проекта. Тестирование игры. Доработка проекта с учетом обратной связи. Финализация проектов.

Модуль 8. Проектная деятельность.

8.1 Тема: Представление программы проектной деятельности. Работа с темой проекта.

Теория: Изучение понятий проекта, проектной деятельности, проектной культуры. Знакомство с историей проектирования. Знакомство с видами проектов, существующих в современном мире.

Практика: Составление плана будущего проекта. Формирование целей и задач будущего проекта.

8.2 Тема: Реализация проекта.

Практика: Разбиение проекта на компоненты. Знакомство с каждым из этих компонентов.

8.3 Тема: Подготовка к защите.

Практика: Доработка проекта. Проверка проекта на наличие ошибок и их устранение. Подготовка к защите проекта.

Итоговая аттестация.

Результатом освоения общеобразовательной общеразвивающей программы «КодКроха. Scratchjunior» является проведение итоговой аттестации в форме выполнения и защиты проекта, который оценивается по 100-бальной шкале.

1.4 Планируемые результаты

В ходе изучения данной программы, обучающиеся разовьют личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные навыки.

Результаты обучения:

— умеют применять оборудование и инструменты;

— осуществляют самостоятельный поиск информации, анализировать и обобщать ее;

— знают основные базовые алгоритмические конструкции;

— владеют навыками алгоритмизации задач;

— владеют навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ;

— работают в паре и в коллективе;

— приобрели опыт формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

Результаты развития:

— проявляет познавательный интерес у обучающихся;

— обладает умением излагать мысли в четкой логической последовательности;

— обладает творческим воображением, математическим и образным мышлением слушателей;

— научился работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

— обладает навыком планирования проекта и умения работать в группе.

Результаты воспитания:

— патриотическое воспитание и гражданская позиция

— развитие познавательной активности и интереса к изучению инженерных наук и информатики

— формирование навыков сотрудничества и коммуникации

— воспитание ответственности и дисциплинированности

— эстетическое воспитание и творческое мышление.

Воспитательные результаты направлены на всестороннее развитие ребенка, интеграцию полученных знаний и навыков в реальную жизнь, а также на подготовку будущих инженеров, ученых и креативных профессионалов, востребованных обществом и государством.

Воспитательная компонента курса реализуется через формирование активной жизненной позиции, бережного отношения к результатам своего труда и труду других, уважения к окружающим людям и природе. Важна поддержка инициативы, доверия к собственным силам и желания развиваться дальше. Учебная программа нацелена помогать ребенку раскрыть потенциал, расширить кругозор и заложить фундамент осознанного восприятия окружающей действительности.

Планируемые результаты охватывают широкий спектр компетенций, значимых как для успешной учебы, так и для полноценной социализации ребенка в обществе.

По итогам освоения программы обучающиеся освоят основы проектирования, конструирования и программирования технических объектов, получат базовые знания и навыки для дальнейшего развития компетенций в области робототехники и автоматизации процессов.

Таким образом, планируемые результаты охватывают широкий спектр компетенций, значимых как для успешной учебы, так и для полноценной социализации ребенка в обществе.

2. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

2.1. Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год.

Таблица 2

Год обучения	Сентябрь					октябрь					ноябрь					декабрь				январь				февраль					март				апрель				май			Всего учебных недель/ часов	Всего часов по программе
дата	01.09 – 06.09	07.09 – 13.09	14.09 - 20.09	21.09 – 27.09	28.09 – 04.10	05.10 – 11.10	12.10 – 18.10	19.10 – 25.10	26.10 – 01.11	02.11 – 08.11	09.11 – 15.11	16.11 – 22.11	23.11 – 29.11	30.11 – 06.12	07.12 – 13.12	14.12 – 20.12	21.12 – 27.12	28.12 – 03.01	04.01 – 10.01	11.01 – 17.01	18.01 – 24.01	25.01 – 31.01	01.02 – 07.02	08.02 – 14.02	15.02 – 21.02	22.02 – 28.02	01.03 – 07.03	08.03 – 14.03	15.03 – 21.03	22.03 – 28.03	29.03 – 04.04	05.04 – 11.04	12.04 – 18.04	19.04 – 25.04	26.04 – 02.05	03.05 – 09.05	10.05 – 16.05	17.05 – 23.05		
неделя	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38		
1АЛ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	*	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	-	-	35/68	68

Условные обозначения:

	Занятия по расписанию		Каникулярный период
	Приемная кампания		Промежуточная и итоговая аттестация
	*праздничный день		

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

— помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;

— качественное освещение;

— столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочее место для педагога.

Оборудование:

— планшеты - 12 шт.

— интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением - 1 шт.

— магнитно-маркерная доска – 1 шт.

— флипчарт магнитно-маркерный на треноге - 1ш.

Информационное обеспечение:

— ОС Astra Linux – 12шт.

— Браузер с доступом в интернет – 12 шт.

— программное обеспечение ScratchJunior

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования – Азаровой Татьяной Михайловной.

При реализации программы другим педагогом стоит учитывать, что педагогу необходимо познакомиться с технологией обучения создания мультимедийных приложений и игр в программном обеспечении ScratchJunior.

2.3 Формы аттестации и оценочные материалы

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

— определение начального уровня знаний, умений и навыков;

— текущий контроль;

— промежуточная аттестация;

— итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено. В начале обучения по программе «КодКроха. Junior» с целью определения начального уровня знаний, умений и навыков обучающихся, проводится входная диагностика. Входная диагностика в форме опроса. Обучающем задается ряд общих вопросов, касающихся области алгоритмизации, информатики, программирования и информационных технологий в целом. Вопросы подготавливает педагог, примерный список вопросов представлен в Приложении.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение упражнений, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения практического задания и оценивается по 100-балльной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3:

Таблица 3

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме выполнения и защиты проекта, который оценивается по 100-балльной шкале

и переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 4:

Таблица 4

Баллы, набранные обучающимся	**Уровень освоения**
0–30 баллов	низкий
31–70 баллов	средний
71-100 баллов	высокий

Критерии оценивания заданий итоговой аттестации указаны в таблице 5:

Таблица 5

Максимальный балл	**Критерии оценки**
10 баллов	Уровень защиты проекта
10 баллов	Актуальность выдвинутой проблемы
10 баллов	Новизна проекта (его оригинальность)
20 баллов	Степень завершенности проекта (качество выполнения)
20 баллов	Креативность проекта (наличие в проекте собственных материалов, графических и звуковых объектов)
10 баллов	Использование в проекте сообщений
20 баллов	Использование в проекте циклов

Форма проведения итоговой аттестации соответствует разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы, целям и задачам Центра цифрового образования детей «IT-куб». Результаты защиты проекта оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном порядке), администрация учебной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

2.4 Методические материалы

Методическое обеспечение программы направлено на поддержку педагогического процесса и создание комфортных условий для изучения основ алгоритмики и логики с использованием среды программирования Scratch. Данное обеспечение включает в себя ряд важных компонентов, обеспечивающих качественный и эффективный учебный процесс.

- рабочая программа курса;
- учебно-методическое пособие для учителя;
- серия учебных заданий и упражнений
- графические и мультимедийные материалы
- материалы для самоконтроля и взаимоконтроля
- образцы успешных проектов
- электронные ресурсы и сервисы
- организационные материалы

Регламентирующие документы, образцы планов уроков, протоколы собраний и отчётности, позволяющие поддерживать четкую организацию образовательного процесса.

Эти методические материалы обеспечивают полную поддержку образовательного процесса, позволяя реализовать все задачи и цели программы, и достигать стабильных положительных результатов.

При выполнении практических заданий используются следующие дидактические материалы:

- технологические карты;
- дидактические материалы по теме занятия, распечатанные на листе формата А4 для выдачи каждому обучающемуся.

Список литературы

Основные источники

1. Scratch для детей. Самоучитель по программированию /Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 288 с.
2. Анимация на Scratch. Программирование для детей / Алудден Й., Вальясинди Ф. и др. - РОСМЭН, 2018. – 128 с.
3. Видеоигры на Scratch. Программирование для детей / Алудден Й., Вальясинди Ф. и др. - РОСМЭН, 2018. – 128 с.

Дополнительные источники

1. Вейдт В.П. О воспитании подростков: в помощь классному руководителю: Методическое пособие / В.П. Вейдт. – Калининград: Издательство Калининградского областного института развития образования, 2019. 140 с.
2. Сэнд У. HelloWorld! Занимательное программирование / У. Сэнд, К. Сенд. – СПб.: Питер, 2016. – 445 с.
3. Асмолов А.Г. Формирование универсальных учебных действий в основной школе: от действия к мысли / Асмолов А.Г. – Москва: Просвещение, 2016. – 159 с.

Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. ScratchJr – web: официальный сайт - URL: https://codejr.org/scratchjr/index.html (дата обращения: 25.08.2025).
2. ПиктоМир: официальный сайт - URL: https://online.piktomir.ru/index.html#worlds/55881818a43c62246e1a542e/games (25.08.2025).