

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ИСПОЛНИТЕЛЬНОГО КОМИТЕТА Г. КАЗАНИ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГОРОДСКОЙ ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА ИМ. В.П. ЧКАЛОВА»
Г.КАЗАНИ

ПРИНЯТА
на заседании
педагогического совета МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани

Протокол № 1
от « 08 » сентября 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО
«ГЦДТТ им. В.П.Чкалова» г.Казани
С.Ю. Борзенков



Приказ № 58
от « 08 » сентября 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
«Scratch программирование»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации программы: 1 год. Объем 144 часа

Автор-составитель:
Кадышев Илья Николаевич
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

г. Казань
2023

Пояснительная записка

Рабочая программа составлена на основании дополнительной образовательной (общеразвивающей) программы «Scratch робототехника» технической направленности, утвержденной педагогическим советом №1 от 29 августа 2024г., автор Кадышев И.Н., и в соответствии с учебным планом муниципального учреждения дополнительного образования детей «Городской центр детского технического творчества им. В.П. Чкалова» г. Казани на 2024-2025 учебный год.

Программа разработана на 72 часа в год, из расчета 2 часа в неделю, из них отведено на: теоретические занятия 33 часа, на практические 39 часов.

Из них:

– проверка ЗУН – 6 часов, в том числе 2 часа - промежуточная аттестация.

Цель программы

Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий и программирования.

Задачи:

1. Познакомить с основами работы на ПК.
2. Развить практические знания и навыки работы с программой «Scratch 2.0».

образовательные:

- сформировать у учащихся навыки составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать у обучающихся представление о профессии «программист»;
- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

развивающие:

- сформировать механизм организации и регуляции деятельности учащегося;
- развить механизмы внимания, восприятия, памяти, мышления;
- развить зрительное и зрительно-пространственное восприятие;
- развить сложно координированные движения руки (кисти, пальцев);
- развить зрительно-моторные и слухо-моторные координации.

воспитательные:

- формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			Формы контроля по разделу
		Всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входная диагностика
2	Основы работы с программой Scratch 2.0	8	4	4	Практическая работа
3	Создание новых объектов.	8	4	4	Практическая работа
4	Основные скрипты программы Scratch 2.0	6	3	3	Практическая работа
5	Движение и эффекты	8	2	6	Практическая работа
6	Циклы и условия	8	4	4	Практическая работа
7	Координатная плоскость	14	6	8	Практическая

					<i>работа</i>
8	Переменные	16	8	8	<i>Практическая работа</i>
9	Заключительное занятие	2	1	1	<i>Презентация проекта</i>
	Итого	72	33	39	

Планируемые результаты обучения.

По окончании обучения учащиеся будут знать:

- навыки составления алгоритмов;
- функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- представление о профессии «программист»;
- навыки разработки программ;
- понятие проекта и алгоритм его разработки;
- разработку проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

По окончании обучения учащиеся будут уметь:

- правильно выбирать необходимую программу для работы;
- создавать изображения из простых объектов (линий, дуг, окружностей и т.д.);
- создавать текстовые документы (создание, удаление, редактирование, масштабирование и т.д.);
- пользоваться интернет ресурсами;
- сохранять отдельные фрагменты для дальнейшего использования;
- пользоваться различными программами на ПК;
- создавать проекты и алгоритмы;
- правильно оформлять документы и работать с ними.

