

**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>
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>33</b>	<b>39</b>	

### **Планируемые результаты обучения.**

*По окончанию 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 окончанию 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.

