

Министерство образования Самарской области
Поволжское управление министерства образования Самарской области
Филиал государственного бюджетного общеобразовательного учреждения
«Образовательный центр» имени 81 гвардейского мотострелкового полка
п.г.т. Роцинский муниципального района Волжский Самарской области
«Центр внешкольной работы»


«Утверждаю»
Заведующий филиалом
ГБОУ СОШ «ОЦ» п.г.т. Роцинский
м.р. Волжский Самарской области
«Центр внешкольной работы»


В.Е. Рябков

Приказ № 17 от 03.08.2026 года
Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол №1 от 03.08.2026 года

Прошла экспертизу областного
межведомственного экспертного
совета 27.12. 2024 года

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Занимательное программирование»,
реализуемая с применением дистанционных технологий
Технической направленности
Возраст детей: 9-11 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Бутин Вадим Валериевич

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Организация процесса обучения... ..	6
3. Учебно-тематический план	9
3.1. Модуль 1	
Учебный план модуля.....	10
Содержание модуля... ..	11
3.2. Модуль 2	
Учебный план модуля.....	13
Содержание модуля... ..	14
3.3. Модуль 3	
Учебный план модуля.....	15
Содержание модуля... ..	16
4. Воспитание.....	17
5. Ресурсное обеспечение программы	20
6. Список литературы	21
7. Календарный учебный график	22

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы. Развитие современных и перспективных технологий позволяет сегодня компьютерам успешно выполнять такие функции, которые в прошлом были им недоступны или выполнялись другими силами и средствами.

Изучение программирования не сложнее обучения иностранным языкам. Игры и приложения, использующие визуальные языки программирования, обучают логике и концепциям программирования еще до того, как ребенок научится читать. Изучая программирование, ребенок начинает увлекаться разработкой программ. Простые идеи будут, ведет к придумыванию новых технологий и способов самовыражения. В ходе следующей десятилетки специалисты в области информационных технологий будут одними из самых востребованных специалистов.

При ускорении научно – технического процесса происходит постоянное устаревание приобретенных навыков и знаний. Специалисты, способные приобретать новые навыки по мере необходимости, творчески мыслить и принимать нестандартные решения, будут более востребованы на рынке труда, чем узкие специалисты. Обществу нужен не просто грамотный исполнитель, а человек, имеющий навыки самостоятельного обучения, способный к самообразованию, к самостоятельному приобретению информации, ориентированный на творческий подход к делу, обладающий высокой культурой мышления, способный принимать оптимальные решения, стремящийся к самосовершенствованию.

Направленность программы. Дополнительная общеобразовательная программа «Занимательное программирование» имеет техническую направленность и соответствует ознакомительному уровню обучения. Программы научно-технической направленности в системе дополнительного образования ориентированы на развитие технических и творческих способностей и умений учащихся, организацию научно-исследовательской деятельности, профессионального самоопределения учащихся.

Программа направлена на развитие у детей логического мышления, совершенствование первичных навыков программирования, пробуждения или закрепления интереса к углубленному изучению предмета, представления о профессии программиста и специалиста в области информационных технологий.

- позволяет не столько передавать ученикам сумму тех или иных знаний, сколько научить приобретать эти знания самостоятельно, уметь пользоваться приобретенными знаниями для решения новых познавательных задач;

- требует приобретения коммуникативных навыков и умений, т.е. умений

работать в коллективе, исполняя разные социальные роли (лидера, исполнителя, посредника и др.);

- учит лояльному отношению к разным точкам зрения на решение одной и той же проблемы;

- развивает способность пользоваться исследовательскими методами: собирать необходимую информацию, выделять из всей информации нужную для решения поставленной задачи, анализировать собранные факты с разных точек зрения, выдвигать гипотезы, делать выводы и заключения.

Учащиеся получают возможность оперативно обмениваться информацией, идеями, планами по интересующим участников совместных проектов вопросам, расширяя, таким образом, свой кругозор, повышая культурный уровень.

Нормативная база.

- Всеобщая декларация прав человека.

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.

- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».

- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).

- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р).

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от

28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441).

- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)).

- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

- Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 №МО/1141-ТУ «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция дополненная)».

- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам».

Новизна программы.

Использование интерактивных учебных курсов по основам программирования на базе порталов Пиктомир и Scratch;

по форме организации образовательного процесса программа является модульной;

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в том, что после ее освоения обучающиеся получают знания и умения, которые позволят им понять основы языков программирования. Использование различных инструментов развития soft-skills у детей (игропрактика, командная работа) в сочетании с развитием у них hard-компетенций (workshop, tutorial) позволит сформировать у ребенка целостную систему знаний, умений и навыков.

Цель программы: формирование у детей интереса к исследовательской и изобретательской деятельности, показать им, что направление интересно перспективно.

Задачи:

Образовательные задачи:

- сформировать у обучающихся устойчивые знания в области основных принципов программирования и игростроения;
- сформировать у обучающихся устойчивые знания в области построения алгоритмов;
- сформировать у обучающихся навыки современного организационно-экономического мышления, обеспечивающих социальную адаптацию в условиях рыночных отношений;
- работать в команде, уметь демонстрировать полученный результат и защищать его.

Развивающие задачи:

- поддержать самостоятельность в учебно-познавательной деятельности;
- развить способность к самореализации и целеустремленности;
- сформировать техническое мышление и творческий подход к работе;
- развить навыки научно-исследовательской, инженерно-конструкторской и проектной деятельности;
- расширить ассоциативные возможности мышления.

Воспитательные задачи:

- сформировать коммуникативную культуру, внимание, уважение к людям;
- воспитать трудолюбие, развить трудовые умения и навыки, расширить политехнический кругозор и умение планировать работу по реализации замысла, предвидение результата и его достижение;
- сформировать способности к продуктивному общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе творческой деятельности.

К основным отличительным особенностям настоящей программы можно отнести следующие пункты:

направленность на soft-skills;

- игропрактика;
- среда для развития разных ролей в команде;
- направленность на развитие системного мышления;

- рефлексия.

Организация процесса обучения.

Программа ориентирована на дополнительное образование учащихся младшего школьного возраста (7 – 10 лет). Особенностью детей этого возраста является то, что в этот период происходит главное в развитии мышления – овладение ребенком процессом образования понятий, который ведет к высшей форме интеллектуальной деятельности, новым способам поведения. Функция образования понятий лежит в основе всех интеллектуальных изменений в этом возрасте. Для этого возраста характерно господство детского сообщества над взрослым. Здесь складывается новая социальная ситуация развития. Идеальная форма – то, что ребенок осваивает в этом возрасте, с чем он реально взаимодействует, – это область моральных норм, на основе которых строятся социальные взаимоотношения. Общение со своими сверстниками – ведущий тип деятельности в этом возрасте. Именно здесь осваиваются нормы социального поведения, нормы морали, здесь устанавливаются отношения равенства и уважения друг к другу.

Количество часов: 108 академических часов

Формы обучения Обучение проводится по очно-заочной форме

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая и фронтальная.

При проведении занятий используются следующие формы работы:

Лекция-диалог с использованием метода «перевернутый класс» – когда обучающимся предлагается к следующему занятию ознакомиться с материалами (в т.ч. найденными самостоятельно) на определенную тему для обсуждения в формате диалога на предстоящем занятии;

Workshop и Tutorial (практическое занятие – hard skills), что по сути является разновидностями мастер-классов, где обучающимся предлагается выполнить определенную работу, результатом которой является некоторый продукт (физический или виртуальный результат). Близкий аналог – фронтальная форма работы, когда обучающиеся синхронно работают под контролем педагога; самостоятельная работа, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий, метод кейсов (case-study), "мозговой штурм" (Brainstorming), метод задач (Problem-Based Learning) и метод проектов (Project-Based Learning). Пример: кейс – это конкретная задача («случай» – case, англ.), которую требуется решить, для этого в режиме «мозгового штурма» предлагаются варианты решения, после этого варианты

обсуждаются и выбирается один или несколько путей решения, после чего для решения кейса формируются более мелкие задачи, которые объединяются в проект и реализуются с применением метода командообразования.

Дистанционная работа с использованием учебных интернет-ресурсов.

Режим занятий. Занятия по дополнительной образовательной программе проводятся 2 раза в неделю по 1.5 учебных часа (продолжительность учебного часа – 30 минут). Кратность занятий и их продолжительность обосновывается рекомендуемыми нормами СанПин 2.4.4.3172-14, целью и задачами программы.

Критерии и способы определения результативности. Результативность отслеживается методом анализа практических и творческих работ, участия в мероприятиях (викторинах, выставках, олимпиадах).

Виды контроля:

- вводный, который проводится перед началом работы и предназначен для закрепления знаний, умений и навыков по пройденным темам;
- текущий, проводимый в ходе учебного занятия и закрепляющий знания по данной теме;
- итоговый, проводимый после завершения всей учебной программы. Формы проверки результатов:
- наблюдение за детьми в процессе работы;
- соревнования;
- индивидуальные и коллективные технические проекты.

Формы подведения итогов реализации программы:

- выполнение курсовых и зачетных работ;
- практические работы;
- презентация результатов

Ожидаемые результаты освоения программы:

Личностные	-проявлять силу воли, упорство в достижении цели; -повышение своего образовательного уровня и уровня готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ; - понимать ценность здоровья.
Метапредметные	Познавательные УУД: - анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных); - самостоятельное создание алгоритмов (способов) деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.

	-использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач; Регулятивные УУД: -формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха; Коммуникативные УУД: -умение слушать и вступать в диалог; -участвовать в коллективном обсуждении проблем; - способность интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми. - управление поведением партнёра — контроль, коррекция, оценка его действий;
Предметные	Должен знать: - основные принципы программирования и построения алгоритмов; - особенности построения программ на визуальном языке программирования Kodu game lab; - основные средства реализации взаимосвязей объектов; - основные принципы скриптинга и игростроения. Должен уметь: - создавать и прорабатывать различные уровни и их местность в игре; - прописывать модель событий в игре; - управление персонажами и взаимосвязь объектов в игре; - определять цели и задачи работы; - распределять работу по ролям.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля	часы		
		всего	теория	практика
1	«Алгоритмы для детей»	33	10	23
2	Программирование на визуальном языке Kodu game lab.	36	10	26
3	Обучаемся вместе в среде программирования Scratch	39	12	27
	ИТОГО:	108	32	76

Модуль 1 «Алгоритмы для детей»

Цель модуля: развитие у детей алгоритмического мышления.

Задачи модуля:

- Познакомить с основами программирования;
- Познакомить с основными принципами логического построения кода программы;
- Развивать познавательный интерес к знаниям, стремление применять знания на практике;
- Развивать творческий подход к работе за компьютером.

№ п/п	Тема, содержание	часы		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие. Общий обзор курса. Инструктаж, техника безопасности.	1.5	0.5	1
2	Понятие алгоритм. Программа Кейс «Программирование на бумаге в клеточку»	1.5	0.5	1
3	Концепция алгоритмов в реальной жизни. Кейс «Бумажные самолетики»	1.5	0.5	1
4	Устройство компьютера, логика программирования, на примере построения логических цепочек действий. Кейс «Алгоритм посещения занятий».	1.5	0.5	1
5	Алгоритм перемещения в линейной последовательности. Кейс «Художник»	3	1	2
6	Заикливание. Практика в преобразовании наборов действий в один цикл. Кейс «Танцевальные движения»	1.5	0.5	1
7	Концепция повторения циклов преимущества использования структуры цикла вместо повторения вручную . Кейс «Лабиринт»	6	2	4
8	Совместное программирование. Кейс «Эстафетное программирование»	1.5	0.5	1
9	Поиск и устранение проблем в алгоритме или программе Кейс «Отладка»	3	1	2

10	Условные команды. Использование условных выражения для адаптации программы к конкретной информации. Условный оператор. Кейс «Условные карты»	3	1	2
11	Событие- это действие, которое заставляет что-то происходить. Кейс «Большое событие»	1.5	0.5	1
12	Создание собственной мини-игры. Кейс: «Порхающий код»	1.5	0.5	1
13	Применение полученных навыков кодирования для создания анимационной истории. Кейс: «Лаборатория игр: Создай историю»	1.5		1.5
14	Урок информационной безопасности. Кейс: «Твой цифровой след»	1.5	0.5	1
15	Художник: вложенный цикл	1.5	0.5	1
16	Подведение итогов модуля. Выходной контроль	1.5		1.5
	ИТОГО:	33	10	23

Содержание

Тема, содержание	Часов	Теория	Практика
Вводное занятие. Общий обзор модуля. Инструктаж, техника безопасности.	1.5	Цели и задачи курса. Правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно – гигиенических норм. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.	
Понятие алгоритм. Программа Кейс «Программирование на бумаге в клеточку»	1.5	Понятие алгоритма. Понятие программы	Выполнение кейса.
Концепция алгоритмов в реальной жизни. Кейс «Бумажные самолетики»	1.5	Перевод реальных ситуаций в онлайн-сценарии и наоборот.	Выполнение кейса.
Устройство компьютера, логика программирования, на примере построения логических цепочек действий. Кейс «Алгоритм посещения занятий».	1.5	Разбор устройства компьютера, принципы его работы, логика. Алгоритмы.	Выполнение кейса.
Алгоритм перемещения в линейной последовательности. Кейс «Художник»	3	Алгоритмы в линейной последовательности. Рисование простых фигур с помощью алгоритмов.	Выполнение кейса.
Зацикливание. Практика в	1.5	Циклы - способ описания	Выполнение

преобразовании наборов действий в один цикл. Кейс «Танцевальные движения»		действий, которые повторяются определенное количество раз.	кейса.
Концепция повторения циклов преимущества использования структуры цикла вместо повторения вручную . Кейс «Лабиринт»	6	Преимущества использования структуры цикла вместо повторения вручную. Разделение длинной последовательности инструкций на наименьшую возможную последовательность.	Выполнение кейса.
Совместное программирование. Кейс «Эстафетное программирование»	1.5	Обмен идеями с помощью кодов и символов	Выполнение кейса.
Поиск и устранение проблем в алгоритме или программе . Кейс «Отладка»	3	Как исправить то, что не работает? Виды ошибок. Проблемы в программах и их отладка.	Выполнение кейса.
Условные команды. Использование условных выражения для адаптации программы к конкретной информации. Условный оператор. Кейс «Условные карты»	3	Заявления, которые работают только при определенных условиях. Использование условных выражений для адаптации программы к конкретной информации. Условный оператор.	Выполнение кейса.
Событие- это действие, которое заставляет что-то происходить. Кейс «Большое событие»	1.5	Определение события. Серия событий. События которые дают сигналы.	Выполнение кейса.
Создание собственной мини-игры. Кейс: «Порхающий код»	1.5	Обработчики событий для обнаружения щелчков мыши и столкновений объектов.	Выполнение кейса.
Применение полученных навыков кодирования для создания анимационной истории. Кейс: «Лаборатория игр: Создай историю»	1.5		Выполнение кейса.
Урок информационной безопасности. Кейс: «Твой цифровой след»	1.5	Безопасность при посещении веб-сайтов. Как распознать разрешенные сайты. Какая информация подходит для размещения в Интернете.	Выполнение кейса.
Художник: вложенный цикл	1.5	Циклы внутри других циклов.	Выполнение кейса.
Подведение итогов модуля. Выходной контроль	1.5		Беседа, тестирование

Модуль 2 «Программирование на визуальном языке Kodu game lab»

Цель модуля: выработка навыков алгоритмического мышления, а также формирование интереса учащихся к программированию через изучение среды визуально - объектного программирования KoduGameLab.

Задачи модуля:

- пропедевтика базовых понятий программирования и получение первоначального практического опыта;
- развитие алгоритмического стиля мышления.

№ п/п	Тема, содержание	часы		
		всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	1.5	0.5	1
2	Первый запуск «Kodu game lab», знакомство с интерфейсом программы, инструментами разработки. Кейс «Вулкан».	1.5	0.5	1
3	Последовательность действий, конвейер событий. Командная работа, разбиение задачи на зоны ответственности. Кейс «Библиотека уровней».	6	2	4
4	Игростроение. Дизайн-документ, как основа для точного выполнения задач. Кейс «Диз-док мечты».	6	2	4
5	Дизайн уровней, проработка концепции игры, персонажей. На основе кейса «Диз-док мечты».	3	1	2
6	Программирование управления, ботов, погодных явлений. На основе кейса «Диз-док мечты».	6	1	5
7	Счетчики. Применение, разбиение счетчиков по цвету на задачи, написание алгоритмов, подсчет очков, определение победителя. На основе кейса «Диз-док мечты».	3	1	2
8	Кейс «Головоломки.Продумывание различных головоломок в «Kodu game lab», используя механику и физику визуального языка программирования.	3	1	3

9	Кейс «Головоломки». Создание 3 уровней различных головоломок, добавление возможности участвовать второму игроку, определение победителя. Выходной контроль.	6	1	5
ИТОГО:		36	10	26

Содержание

Тема, содержание	Часов	Теория	Практика
Вводное занятие	1.5	Цели и задачи курса. Правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно – гигиенических норм. Инструктаж по технике безопасности.	
Первый запуск «Kodu game lab», знакомство с интерфейсом программы, инструментами разработки. Кейс «Вулкан».	1.5	Знакомство с «Kodu game lab».	Выполнение кейса.
Последовательность действий, конвейер событий. Командная работа, разбиение задачи на зоны ответственности. Кейс «Библиотека уровней».	6	Понятие конвейера, проработка последовательности. Принцип командной работы, разделение задачи, определение ролей.	Выполнение кейса.
Игростроение. Дизайн-документ, как основа для точного выполнения задач. Кейс «Диз-док мечты».	6	Основы игростроения. Дизайн-документ. Как его составлять, что в него входит, для чего он нужен, что главное в нем.	Составление собственного дизайн-документа игры на основе своих предпочтений. Выполнение кейса.
Дизайн уровней, проработка концепции игры, персонажей. На основе кейса «Диз-док мечты».	3	Дизайн уровней и проработка мира, персонажей.	Выполнение задания на основе кейса «Диз-док мечты».
Программирование управления, ботов, погодных явлений. На основе кейса «Диз-док мечты».	6	Программирование на визуальном языке «Kodu game lab». Понятие скрипта, взаимосвязь объектов.	Выполнение задания на основе кейса «Диз-док мечты».

Счетчики. Применение, разбиение счетчиков по цвету на задачи, написание алгоритмов, подсчет очков, определение победителя. На основе кейса «Диз-док мечты».	3	Счетчики. Применение, разбиение счетчиков по цвету на задачи, написание алгоритмов, подсчет очков, определение победителя.	Выполнение задания на основе кейса «Диз-док мечты».
Кейс «Головоломки». Продумывание различных головоломок в «Kodu game lab», используя механику и физику визуального языка программирования.	3	Головоломки, их виды. Способы «возрождения» персонажа в игре.	Выполнение кейса.
Кейс «Головоломки». Создание 3 уровней различных головоломок, добавление возможности участвовать второму игроку, определение победителя. Выходной контроль	6	Управление для второго игрока, определение победителя по счетчику.	Выполнение кейса.

Модуль 3 «Обучаемся вместе с Scratch»

Цель модуля: формирование алгоритмического и структурного мышления учащихся, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся

Задачи модуля:

- Овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования и применение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
- Приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала;
- Развитие познавательной деятельности учащихся в области новых информационных технологий;
- Совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию.

№ п/п	Тема, содержание	часы		
		всего	теория	практика
1	Вводное занятие	1.5	1.5	
2	Знакомство со Scratch.	1.5	0.5	1
3	Знакомство с эффектами	1.5	0.5	2
4	Знакомство с отрицательными числами	3	1	2
5	Циклы	9	3	6
6	Условный блок	6	2	4
7	Знакомство с координатами X и Y	6	2	4
8	Творческий блок. Свободное проектирование. Создание мультфильмов и игр.	5	1	4
	Выходной контроль.	1.5	0.5	1
	ИТОГО:	39	12	27

Содержание

Тема, содержание	Часов	Теория	Практика
Вводное занятие	1.5	Цели и задачи курса. Правила внутреннего распорядка, соблюдение санитарно – гигиенических норм. Инструктаж по технике безопасности.	
Знакомство с программной средой Scratch.	1.5	Основные понятия (сцена, проект, спрайт, скрипт) - Интерфейс программы - Главное меню	Практическая работа: «создание и редактирование спрайта»
Знакомство с эффектами	3	Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.	Создание проекта с различными эффектами
Знакомство с отрицательными числами	1.5	Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.	Использование отрицательного числа в программе при создании игры
Циклы. Кейс: «Полет самолета»	9	Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение	Выполнение кейса

		спрайтов при помощи циклов	
Условный блок Кейс: «Опасный лабиринт»	6	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности. Условный оператор «если..»	Выполнение кейса
Знакомство с координатами X и Y Кейс: «Робот рисует»	6	Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам.	Выполнение кейса
Творческий блок. Создание мультфильмов и игр. Свободное проектирование.	5	Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие. Включение в деятельность обсуждения проектов.	Практическая работа: Создаём собственную игру, мультфильм
Выходной контроль.	1.5	. Хранилище проектов.	Публикация проектов.

Воспитание

Цель воспитания - создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме, создание условий для развития у обучающихся мотивации к познанию, обучению, самоуправлению, ведению ЗОЖ, формирование гражданской позиции и профориентации.

Задачи воспитания

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- создание обучающемуся ситуации успеха;
- самоопределение обучающегося в предстоящей деятельности;
- создание психологической почвы и стимулирование самовоспитания обучающегося.

- формирование и пропаганда здорового образа жизни.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья;
- воспитание уважения к жизни, достоинству, свободе каждого человека, понимания ценности жизни, здоровья и безопасности, развитие физической активности;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимание значения техники в жизни российского общества;
- ценностей технической безопасности и контроля;
- воспитание уважения к труду, результатам труда, уважения к старшим;

Формы, методы воспитания.

Диагностическое анкетирование по определению уровня воспитанности и социализации учащихся в достижении цели и задач данной программы.

Формы воспитания: индивидуальные; групповые; массовые.

Методы воспитания:

- Объяснительно-иллюстративный- предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- Эвристический - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);
- Проблемный - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения детьми;
- Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
- Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый- самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие ребёнка при решении.

- Метод проектов - технология организации образовательных ситуаций, в которых ребёнок ставит и решает собственные задачи, и технология сопровождения самостоятельной деятельности детей.

Условия воспитания, анализ результатов:

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии обучающихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, обучающихся играет личный пример педагога.

Диагностика результатов:

- Анкетирование - представляет собой методический прием получения психологической информации при помощи составленных в соответствии с определенными правилами систем вопросов. Посредством анкетирования педагог получает материал для установления суждений и личностных качеств обучающихся;
- Наблюдение - один из основных методов, используемых в педагогической практике. Оно представляет собой метод длительного и целенаправленного описания психических особенностей, проявляющихся в деятельности и поведении учащихся, на основе их непосредственного восприятия с обязательной систематизацией получаемых данных и формулированием возможных выводов;
- Беседа- метод установления в ходе непосредственного общения психических особенностей учащегося, позволяющий получить интересующую информацию с помощью предварительно подготовленных вопросов;
- Тестирование - это стандартизированный метод, используемый для измерения различных характеристик отдельных лиц. Часто он является наименее трудоемким способом получения сведений об объективных данных или субъективных позициях. Тест как научный инструмент есть результат тщательной и трудоемкой работы экспертов. Нежелательно, чтобы тесты содержали неопределенные и расплывчатые понятия, такие как «посредственный», «в среднем», «выше», «часто». У каждого человека свое понимание этих слов. В крайнем случае, должно присутствовать пояснение, что считать средним показателем.

Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

Календарный план воспитательной работ

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1	«Безопасная дорога - детям»	сентябрь	Игра на уровне коллектива	Фото и видео материал участия детей
2	«История праздника «День народного единства»	октябрь	Беседа на уровне коллектива	Фото и видео материал с выступлениями детей
3	День защитника Отечества	февраль	Онлайн- активность на уровне коллектива	Таблица с результатами
4	«Весна Великой Победы»	май	Тематическая беседа на уровне коллектива	Фото и видео материал с выступлениями детей

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Модуль программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Дидактически й материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
«Алгоритмы для детей»	Лекция, дискуссия практическое занятие	Работа в группах, индивидуальная работа с ПО	Записи в тетрадах, Упражнения на сайте code.org	Компьютер с доступом в интернет	Выполнение кейса. Прогресс интерактивного курса.
Программирование на визуальном языке Kodu game lab.	Лекция, дискуссия практическое занятие	Беседа по теме занятия, индивидуальная работа с ПО	Записи в тетрадах, видеоуроки	Компьютер с установленной средой	Выполнение кейса.
Обучаемся вместе с Scratch	Лекция, дискуссия практическое занятие	Работа в группах, индивидуальная работа с ПО	Записи в тетрадах, руководства на сайте scratch.mit.edu, видеоуроки	Компьютер с установленной средой и доступом в интернет	Публикация проектов

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. James Floyd Kelly Kodu for Kids: The Official Guide to Creating YourOwn Video Games: Учебник - USA, 2013 г.
2. С.М. Окулов - Основы программирования. Лаборатория знаний, 2015 г.
3. Н.В. Макарова, Ю.Н. Нилова, С.Б. Зеленина - Основы программирования, 2016 г.
4. <https://piktomir.ru/>
5. <https://www.kodugamelab.com/downloads/>
6. <https://scratch.mit.edu/>

Приложение 1.

Календарный учебный график

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	02.09.2026	13.50-14.20	1	Вводное занятие.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
2.	07.09.2026	13.50-14.20	1	Устройство компьютера.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
3.	07.09.2026	14.30-15.00	1	Понятие алгоритм.	Практическое занятие	Каб.22	Защита работы
4.	09.09.2026	13.50-14.20	1	Концепция алгоритмов в реальной жизни.	Практическое занятие	Каб.22	Практическое задание
5.	14.09.2026	13.50-14.20	1	Знакомство с программой ПиктоМир	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
6.	14.09.2026	14.30-15.00	1	Понятие исполнителя	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
7.	16.09.2026	13.50-14.20	1	Алгоритм перемещения в линейной последовательности.	Практическое занятие	Каб.22	Беседа
8.	21.09.2026	13.50-14.20	1	Понятие Циклы	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
9.	21.09.2026	14.30-15.00	1	Повторы по квадратной траектории.	Практическое занятие	Каб.22	Опрос
10.	23.09.2026	13.50-14.20	1	Понятие Функции.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
11.	28.09.2026	13.50-14.20	1	Повторы с использованием циклов и функций.	Практическое занятие	Каб.22	Защита проекта
12.	28.09.2026	14.30-15.00	1	Закрепление материала.	Практическое занятие	Каб.22	Тест
13.	30.09.2026	13.50-14.20	1	Играем вместе «Зашифрованная буква».	Практическое занятие	Каб.22	Беседа
14.	05.10.2026	13.50-14.20	1	Продолжение. Использование для повторов вспомогательного алгоритма (функции).	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос

15.	05.10.2026	14.30-15.00	1	Буковки: Циклы и функции	Лекция-беседа	Каб.22	Сборка
16.	07.10.2026	13.50-14.20	1	Квадраты: повторы циклами	Лекция-беседа	Каб.22	Проверка
17.	12.10.2026	13.50-14.20	1	Квадраты: повторы функциями.	Практическое занятие	Каб.22	Отладка
18.	12.10.2026	14.30-15.00	1	Квадраты: закрепление изученного материала.	Практическое занятие	Каб.22	Корректировка
19.	14.10.2026	13.50-14.20	1	Понятие Условие.	Лекция-беседа	Каб.22	Оценка
20.	19.10.2026	13.50-14.20	1	Использование условий в алгоритме.	Практическое занятие	Каб.22	Отчет
21.	19.10.2026	14.30-15.00	1	Универсальность алгоритма с использованием условий.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
22.	21.10.2026	13.50-14.20	1	Эстафетное программирование	Зачёт	Каб.22	Исследование
23.	26.10.2026	13.50-14.20	1	Поиск и устранение проблем в алгоритме или программе .	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
24.	26.10.2026	14.30-15.00	1	Пчела: Условные команды.	Лабораторная работа	Каб.22	Отчет
25.	28.10.2026	13.50-14.20	1	Событие.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
26.	02.11.2026	13.50-14.20	1	Большое событие.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
27.	02.11.2026	14.30-15.00	1	Создание собственной мини-игры.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
28.	04.11.2026	13.50-14.20	1	Создание анимационной истории	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
29.	09.11.2026	13.50-14.20	1	Лаборатория игр: Создай историю.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
30.	09.11.2026	14.30-15.00	1	Информационная безопасность.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
31.	11.11.2026	13.50-14.20	1	Вложенные циклы.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос

32.	16.11.2026	13.50-14.20	1	Художник: вложенный цикл	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
33.	16.11.2026	14.30-15.00	1	Итоговое занятие.	Зачёт	Каб.22	Анкетирование
34.	18.1.12026	13.50-14.20	1	Вводное занятие.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
35.	23.11.2026	13.50-14.20	1	Первый запуск Kodu game lab.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
36.	23.11.2026	14.30-15.00	1	Добавление ландшафта	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
37.	25.11.2026	13.50-14.20	1	Добавление персонажа. Программирование управления	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
38.	30.11.2026	13.50-14.20	1	Программирование фильтра объектов	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
39.	30.11.2026	14.30-15.00	1	Сбор предметов. Счетчик.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
40.	02.12.2026	13.50-14.20	1	Параметры игрового мира	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
41.	07.12.2026	13.50-14.20	1	Лабиринт. Обучающий уровень 1	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
42.	07.12.2026	14.30-15.00	1	Лабиринт. Обучающий уровень 2	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
43.	09.12.2026	13.50-14.20	1	Лабиринт. Обучающий уровень 3	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
44.	14.12.2026	13.50-14.20	1	Создание путей, выбор поведения персонажей.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
45.	14.12.2026	14.30-15.00	1	Пути. Дороги и стены	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
46.	16.12.2026	13.50-14.20	1	Наследование. Родительские и дочерние действия. Отрицание	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
47.	21.12.2026	13.50-14.20	1	Таймер, индикатор здоровья	Практическое	Каб.22	Практическая

					занятие		работа
48.	21.12.2026	14.30-15.00	1	Разработка и создание собственного мира в KoduGameLab	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
49.	23.12.2026	13.50-14.20	1	Телепортация. Создание базового острова и персонажа.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
50.	28.12.2026	13.50-14.20	1	Телепортация. Глобальная переменная.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
51.	28.12.2026	14.30-15.00	1	Создание игры "Гонки". Ландшафт и персонажи	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
52.	30.12.2026	13.50-14.20	1	Создание игры "Гонки". Программирование персонажей	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
53.	11.01.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Гонки". Программирование ботов	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
54.	11.01.2027	14.30-15.00	1	Создание игры "Гонки". Применение глобальной переменной для создания копий персонажей.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
55.	13.01.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Гонки". Программирование условий победы	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
56.	18.01.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Гонки". Программирование условий и действий по типу поверхности.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
57.	18.01.2027	14.30-15.00	1	Создание игры "Гонки". Окончание этапа игры и возвращение на исходный остров.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
58.	20.01.2027	13.50-14.20	1	Программирование управления, ботов, погодных явлений.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
59.	25.01.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Утром спасение". Сюжет. Ландшафт и персонаж	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
60.	25.01.2027	14.30-15.00	1	Создание игры "Утром спасение". Добавление	Практическое	Каб.22	Практическая

				и программирование ботов	занятие		работа
61.	27.01.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Утром спасение". Смена для и ночи. Условия победы	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
62.	01.02.2027	13.50-14.20	1	Страницы программ. Изменение поведения персонажей	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
63.	01.02.2027	14.30-15.00	1	Возможности и функции опции "Родитель"	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
64.	03.02.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Рыбки". Водный мир	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
65.	08.02.2027	13.50-14.20	1	Создание игры "Рыбки". Программирование персонажа	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
66.	08.02.2027	14.30-15.00	1	Создание игры "Рыбки". Программирование ботов	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
67.	10.02.2027	13.50-14.20	1	Игры с несколькими уровнями	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
68.	15.02.2027	13.50-14.20	1	Собственный проект с выбором тем	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
69.	15.02.2027	14.30-15.00	1	Работа над собственным проектом	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
70.	17.02.2027	13.50-14.20	1	Работа над собственным проектом. Проверка.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
71.	22.02.2027	13.50-14.20	1	Презентация собственных проектов	Урок-конференция	Каб.22	Практическая работа
72.	22.02.2027	14.30-15.00	1	Итоговое занятие.	Зачет	Каб.22	Практическая работа
73.	24.02.2027	13.50-14.20	1	Вводное занятие.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
74.	01.03.2027	13.50-14.20	1	Знакомство со Scratch. Интерфейс.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
75.	01.03.2027	14.30-15.00	1	Сцена. Редактирование фона. Добавление фона из файла.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа

76.	03.03.2027	13.50-14.20	1	Понятие спрайтов. Добавление новых спрайтов.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
77.	10.03.2027	13.50-14.20	1	Синий ящик – команды движения.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
78.	15.03.2027	14.30-15.00	1	Темно-зеленый ящик – команды рисования.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
79.	15.03.2027	13.50-14.20	1	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
80.	17.03.2027	13.50-14.20	1	Оживление объекта с помощью добавления костюмов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
81.	22.03.2027	14.30-15.00	1	Желтый ящик – контроль.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
82.	22.03.2027	13.50-14.20	1	Лиловый ящик – добавление звуков.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
83.	24.03.2027	13.50-14.20	1	Использование в программах условных операторов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
84.	29.03.2027	14.30-15.00	1	Продолжение: Использование в программах условных операторов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
85.	29.03.2027	13.50-14.20	1	Функциональность работы циклов.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
86.	31.03.2027	13.50-14.20	1	Цикличность выполнения действий в зависимости от поставленных условий.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
87.	05.04.2027	14.30-15.00	1	Зеленый ящик – операторы.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
88.	05.04.2027	13.50-14.20	1	Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
89.	07.04.2027	13.50-14.20	1	События.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
90.	12.04.2027	14.30-15.00	1	Оранжевый ящик – переменные.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа

91.	12.04.2027	13.50-14.20	1	Списки.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
92.	14.04.2027	13.50-14.20	1	Голубой ящик – сенсоры.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
93.	19.04.2027	14.30-15.00	1	Ввод-вывод данных.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
94.	19.04.2027	13.50-14.20	1	Последовательность и параллельность выполнения скриптов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
95.	21.04.2027	13.50-14.20	1	Взаимодействие между спрайтами.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
96.	26.04.2027	14.30-15.00	1	Управление через обмен сообщениями.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
97.	26.04.2027	13.50-14.20	1	Синхронизация работы спрайтов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
98.	28.04.2027	13.50-14.20	1	Виды компьютерных игр.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
99.	03.05.2027	14.30-15.00	1	Алгоритмическая разработка листинга программы.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
100.	03.05.2027	13.50-14.20	1	Разработка базовых спрайтов для игры.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
101.	05.05.2027	13.50-14.20	1	Формирование базовых скриптов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
102.	10.05.2027	14.30-15.00	1	Синхронизация работы скриптов для разных спрайтов.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
103.	10.05.2027	13.50-14.20	1	Переход из одной сцены в другую.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
104.	12.05.2027	13.50-14.20	1	Создание интерфейса игры.	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
105.	17.05.2027	14.30-15.00	1	Сообщество Scratch в Интернете. Просмотр и публикация проектов.	Лекция-беседа	Каб.22	Опрос
106.	17.05.2027	13.50-14.20	1	Разработка творческого проекта	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа
107.	19.05.2027	13.50-14.20	1	Защита творческого проекта	Практическое занятие	Каб.22	Практическая работа

108.	24.05.2027	13.50-14.20	1	Итоговое занятие.	Зачет	Каб.22	Тестирование
------	------------	-------------	---	-------------------	-------	--------	--------------