

Администрация МО Долинский МО  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа» с. Стародубское  
Долинского района Сахалинской области

Приложение № \_\_\_\_  
к содержательному разделу основной образовательной программы  
начального общего образования

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ СОШ с. Стародубское  
\_\_\_\_\_  
Э. М. Фалилеева  
Приказ от 28.08.2025 г. № 285-ОД

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
внеурочной деятельности**

**Основы визуального программирования**

(наименование курса)

**Информационная культура**

(направление развития личности)

3-4 классы

2025-2026 учебный год

(срок реализации)

Карманов Максим Алексеевич  
(Ф.И.О. педагога, составившего рабочую программу)

с. Стародубское  
2025 г.

## Содержание курса 3 - 4 классы

### **Раздел 1. Введение**

Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта и объекта. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Пользуемся помощью Интернета. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета.

### **Раздел 2. Линейные алгоритмы**

Управление спрайтами: команды **идти, повернуться на угол, опустить перо, поднять перо, очистить**. Координатная плоскость. Точка отсчёта, оси координат, единица измерения расстояния, абсцисса и ордината. Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда **идти в точку с заданными координатами**. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана». Команда **плыть в точку с заданными координатами**. Режим презентации.

### **Раздел 3. Циклические алгоритмы**

Понятие цикла. Команда **повторить**. Рисование узоров и орнаментов. Конструкция **всегда**. Создание проектов «Берегись автомобиля!» и «Гонки по вертикали». Команда **если край, оттолкнуться**. Ориентация по компасу. Управление курсором движения. Команда **повернуть в направление**. Проект

«Полёт самолёта». Спрайты меняют костюмы. Анимация. Создание проектов «Осьминог», «Девочка, прыгающая на скакалке» и «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

### **Раздел 4. Алгоритмы ветвления**

Соблюдение условий. Сенсоры. Блок **если**. Управляемый стрелками спрайт. Создание коллекции игр: «Лабиринт», «Кружащийся котёнок». Пополнение коллекции игр: «Опасный лабиринт». Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот», «Тренажёр памяти». Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение»,

«Кошки-мышки», «Вырастим цветник». Циклы с условием. Проект «Будильник». Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты Переодевалки и «Дюймовочка». Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки **передать сообщение и, когда получу сообщение**. Проекты «Лампа» и «Диалог». Датчики. Проекты «Котёнок-обжора», «Презентация».

### **Раздел 5. Переменные**

Переменные. Их создание. Использование счётчиков. Проект «Голодный кот». Ввод переменных. Проект «Цветы». Доработка проекта «Лабиринт» - запоминание имени лучшего игрока. Ввод переменных с помощью рычажка. Проекты «Цветы» (вариант-2), «Правильные многоугольники». Список как упорядоченный набор однотипной информации. Создание списков.

Добавление и удаление элементов. Проекты «Гадание», «Назойливый собеседник». Поиграем со словами. Строковые константы и переменные. Операции со строками. Создание игры «Угадай слово».

### **Раздел 6. Свободное проектирование**

Создание тестов – с выбором ответа и без. Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Scratch-сообществе. Публикация проектов в Сети.

## Планируемые результаты

**Личностные:**

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования.

### **Метапредметные:**

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;
- умение оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- ИКТ-компетенцию;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

### **Предметные:**

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

## **Тематическое планирование 3-4 классы**

№	Наименование тем	Количество часов		Используемые учебные ресурсы образовательного центра «Точка роста»
		Классы		
		3	4	
1.	<b>Раздел 1. Введение.</b>			
	Тема 1. Знакомство со средой Scratch. Понятие спрайта.	1	1	Технокласс
2.	<b>Раздел 2. Линейные алгоритмы.</b>			
	Тема 1. Создание проекта	2	2	Технокласс
3.	<b>Раздел 3. Циклические алгоритмы.</b>			
	Тема 1. Понятие цикла.	1	1	Технокласс
	Тема 2. Создание мультипликационного сюжета.	2	2	Технокласс
4.	<b>Раздел 4. Алгоритмы ветвления.</b>			
	Тема 1. Условия.	2	2	Технокласс
	Тема 2. Создание коллекции игр и проектов.	2	2	Технокласс
	Тема 3. Датчик случайных чисел.	2	2	Технокласс
5.	<b>Раздел 5. Переменные.</b>			
	Тема 1. Переменные.	1	1	Технокласс
6.	<b>Раздел 6. Свободное проектирование</b>			
	Тема 1. Создание игры, проектов.	4	4	Технокласс
	<b>Итого:</b>	17	17	

### Перечень компонентов учебно-методического комплекса

Ресурсы образовательного центра «Точка роста»:

Оборудование:

технокласс, интерактивный комплекс;

сенсорная мобильная панель;

**Программные продукты:**

1. Операционная система: Windows.

2. Программа Scratch

**Литература:**

1. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>

2. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. Версия 2.0.