

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО И ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ГОРОД ОКТЯБРЬСКИЙ РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

СОГЛАСОВАНО  
на заседании  
Педагогического совета  
МБУ ДО «ДДиЮТ»  
протокол № 1  
от «29» августа 2025 г

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБУ ДО «ДДиЮТ»  
\_\_\_\_\_ В.П.Ульянова  
приказ № 123  
от «29» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«SCRATCH ДЛЯ ЮНЫХ ПРОГРАММИСТОВ»**

Уровень освоения: стартовый  
Срок реализации: 1 год (72 часа)  
Возраст обучающихся: 8-12 лет  
Составитель:  
Беликова Анна Рашитовна,  
старший педагог дополнительного  
образования

г. Октябрьский, 2025 год

Внутренняя экспертиза проведена.  
Программа рекомендована к утверждению на Педагогическом совете

«27» августа 2025 г.

Набиева А.М.

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Программа направлена на развитие интереса детей и к изучению программирования и мультипликации, получение и расширение знаний в процессе освоения визуального языка программирования Scratch и созданий мультимедийных презентаций.

#### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch для юных программистов» имеет **техническую направленность**.

#### **Уровень программы**

Уровень освоения программы - **стартовый**. Освоение программного материала данного уровня предполагает знакомство обучающимися с новыми знаниями в области графического дизайна, звуковой анимации и создании презентации.

#### **Актуальность программы**

**Актуальность программы** Профессия «программист» очень востребована, так как многие процессы автоматизируются, большой популярностью пользуются интерактивные сайты, компьютерные и мобильные игры, различные приложения. Программирование в среде «Scratch» поможет ребенку сделать первые шаги в мире программирования, способствует формированию алгоритмического мышления у школьников, позволит познакомиться с сообществом таких же заинтересованных ребят. Данная программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

В результате изучения освоения программы по созданию презентации обучающиеся смогут научиться создавать мультфильмы, игры, сложные скрипты (то есть программы), рисовать в векторном и растровом графических редакторах, изменять звук, вводить, выводить и обрабатывать информацию, информативно и красочно оформить свой проект, а также доклад или любое выступление на уроке или конференции, что будет способствовать повышению мотивации обучения, совершенствованию практических навыков работы за компьютером. В последнее время стало актуально использовать презентацию и школьникам, и взрослым в любых сферах деятельности

-

#### **Отличительные особенности и новизна**

Программирование в среде «Scratch» построена на обучении в процессе практики. Кроме того, в процессе обучения ребята получают возможность дорабатывать идеи друг друга как индивидуально, так и сообща. И не надо

переживать за авторство: «Scratch» автоматически добавляет реквизиты автора в созданный контент. «Scratch» — это своего рода проводник open source идей, когда любой код можно взять в открытом источнике и модифицировать его. А проектная деятельность позволяет развить исследовательские и творческие способности обучающихся, дает возможность рационально сочетать теоретические знания и их практическое применение для решения конкретных проблем окружающей действительности в совместной деятельности подростков.

### **Педагогическая целесообразность программы**

Практическая значимость программы заключается в следующем: данной программы состоит в том, что при изучении программирования в среде Scratch, у обучающихся формируются не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования с визуализированными результатами действий, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

### **Адресат программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch для юных программистов» рассчитана на детей 8 – 12 лет.

В объединение обучающиеся принимаются все желающие.

Возрастные особенности детей в соответствии с направленностью программы заключаются в том, что это наиболее легкий период, когда можно заложить в маленьком ребенке самые главные и важные основы творческого обучения. Этот возраст – самый благоприятный для творческого развития. Он является наиболее интересным в процессе становления и развития личности.

Занятия проводятся в группах из 15 человек. Группа разновозрастная, разнополая, учитываются индивидуальные особенности каждого ребенка

### **Объем и срок освоения программы**

Программа рассчитана на 72 часа обучения.

Срок освоения - 1 год.

Режим занятий - 1 групповое занятие по 2 часа в неделю.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Занятия по программе проходят в очной форме.

Форма обучения очная групповая.

Формы проведения занятий: комбинированные, теоретические, практические, диагностические, контрольные, мастер-классы, самостоятельная и групповая продуктивная деятельность, проектная деятельность, проблемное изложение материала, с помощью которого подростки сами решают возникающие познавательные задачи, конкурсы,

соревнования, очные и заочные экскурсии, конференции, флеш-мобы, челленджи, акции, онлайн марафоны, квесты.

Формы организации деятельности на занятиях: фронтальная (со всеми одновременно), групповая (в малых группах, в парах).

Допуск к занятиям производится только после обязательного проведения и закрепления инструктажа по технике безопасности по соответствующим видам работы.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических правил, возрастных особенностей обучающихся.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование навыков использования методов и средств информационных технологий в сфере презентаций и Scratch в различных областях деятельности человека.

### **Задачи программы 1 г. о.**

#### **Предметные (обучающие):**

- познакомить с основными базовыми алгоритмическими конструкциями;
- обучить навыкам алгоритмизации задачи, освоение основных этапов решения задачи;
- обучить навыкам программирования игр, тестирования несложных программ;
- познакомить обучающихся с технологиями создания различного рода презентаций в Microsoft Office Power Point;
- научить наряду с презентациями создавать в Power Point гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры;
- создать условия для приобретения детьми практических навыков по созданию проектов;
- сформировать умение объективно оценивать процесс и результат проектирования;
- обучить безопасности при работе за компьютером и в глобальной сети.

### **Задачи программы 2 г. о.**

#### **Предметные (обучающие):**

- научить общему подходу к решению задач по программированию, разнообразию способов решения задач;
- научить писать более несложные программы на алгоритмическом языке;
- научить создавать программы, рисующие более сложные картинки;
- закрепить знания в проектной деятельности и самостоятельно создавать продукт;
- научить конструировать многомодульные программы;
- научить создавать читаемые программы (т.е. использовать «хороший стиль программирования»);
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных

программ;

- закрепить знания по созданию гиф-анимации, баннеры, анимированные открытки, интерактивные игры в Office Power Point;
- создать условия для приобретения детьми практических навыков по созданию проектов;
- закрепить знания о безопасности при работе за компьютером и в глобальной сети;

**Метапредметные (развивающие):**

- развивать познавательный интерес школьников к современным компьютерным технологиям;
- развивать творческое воображение, математическое и образное мышление учащихся;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развивать способность свободно и грамотно излагать свои мысли, используя богатство русского языка, умение выступать перед аудиторией сверстников с небольшими сообщениями, докладом;

**Личностные (воспитательные):**

- воспитывать потребность в самопознании и саморазвитии, чувство коллективизма;
- формировать мотивацию к творческому труду, работе на конечный результат;

### 1.3. Содержание программы

#### Учебный план 1 года обучения

Согласно цели и задачам, в программе разработан учебный план обучения, учитывающий общее количество часов по темам, в том числе часов, отведенных на теорию и практику

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Знакомство с программой «Scratch»</b>	<b>52</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	
<b>1</b>	Вводное. ТБ. Диагностика. <b>Интерфейс среды программирования Scratch.</b>	2	1	1	тестирование
1.2	Основные приемы программирования и создание проектов в среде Scratch.	20	10	10	практика
1.3	Разработка групповых проектов в среде Scratch	18	8	10	практика
1.4	Выполнение творческой работы – создание личного проекта в среде Scratch	10	4	6	практика
1.5	Итоговое занятие	2	-	2	зачет, тест
	<b>Технологии создания презентации</b>	<b>20</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	
2.1	Принципы стилизового оформления презентаций. Объекты презентаций.	2	1	1	практика
2.2	Форматы изображений. Работа с изображением	2	1	1	практика
2.3	Что такое баннер. Фигуры. Формат. Стили и применение.	2	1	1	практика
2.4	Шаблоны для заставок. Формат GIF	2	1	1	практика
2.5	Текст, редактирование текста. Заголовки.	2	1	1	практика
2.6	Анимация элементов слайда. Форматы видео. Автоматическая смена слайдов.	2	1	1	практика
2.7	Роль звукового сопровождения в презентации. Музыка для слайд-шоу и автоматических презентаций.	2	1	1	практика
2.8	Мастер-класс «18 ошибок в создании презентации	1	0	1	практика
2.9	Мастер-класс «Добавление тени и трехмерных эффектов».	2	0	1	практика
2.10	Мастер-класс «Работа с объектами Word Art».	1	-	1	теория
2.11	Защита проекта. Практическая работа в Power Point. Работа над сценарием презентации.	2	-	2	зачет тест
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	

## Учебный план 2 года обучения

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Продолжение работы в программе «Scratch»</b>	<b>52</b>	<b>25</b>	<b>27</b>	
<b>1</b>	<b>Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch.</b>	2	1	1	тестирование
1.2	Повторение основ программирования в среде Scratch. Знакомство со страной «Программия».	20	10	10	практика
1.3	Разработка групповых проектов в среде Scratch	18	8	10	практика
1.4	Безопасность в сети Интернет	10	4	6	практика
1.5	Итоговое занятие	2	-	2	зачет, тест
<b>Технологии презентации</b>		<b>20</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	
2.1	Принципы интерактивной презентации в Power Point.	2	1	1	практика
2.2	Форматы изображений. Работа с многофункциональным изображением	4	2	2	практика
2.3	Проект «Интерактивная игра»	4	-	4	практика
2.4	«Создания коллажей онлайн.». Беседа	4	2	2	практика
2.5	Проектная деятельность «Эксперимент» по теме на выбор учащегося	4	-	4	практика
2.6	Защита проекта. Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации.	2	-	2	зачет тест
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>28</b>	<b>44</b>	



## **Содержание учебного плана программы 1 года обучения**

### **1. Знакомство с программой «Scratch». (72 часа)**

#### **1.1 Вводное. ТБ. Диагностика. Интерфейс среды программирования Scratch. (2 часа)**

**Теория:** Собеседование с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в кабинете.

#### **1.2 Основные приемы программирования и создание проектов в среде Scratch. (20 часов)**

##### **Что такое Scratch. Установка и запуск Scratch. (2 часа)**

**Теория:** Основные элементы интерфейса программы Scratch. Меню и инструменты. Основные характеристики исполнителя, их особенности в среде исполнителя Scratch.

**Практика:** Установка Scratch. на свой компьютер. Создание, сохранение и открытие проектов в среде Scratch. Настройка среды. Знакомство с проектами сообщества Scratch.

##### **Цветные блоки. Назначение блоков. (2 часа)**

**Теория:** Коричневые блоки, Синие блоки, Фиолетовые блоки.

**Практика:** Творческие задания для детей - создание исполнителей и фонов в проекте: «Круглые рисунки».

##### **Что такое скрипты и их применение. (2 часа)**

**Теория:** Скрипты, порядок выполнения скриптов. Спрайты. Информация спрайта. Что могут спрайты. Операции над спрайтами. Костюмы. Выбор костюмов.

**Практика:** Создание алгоритма первого проекта в среде Scratch. Анимация «Научим кота бегать», запуская скрипт разными событиями: клик мышкой, нажатие разных клавиш.

##### **Создание декораций - фонов. (2 часа)**

**Теория:** Изменение внешнего вида спрайта и фона. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах.

**Практика:** Упражнение: «Автомобиль с пятью скоростями», «Осьминог».

##### **Растровая и векторная графика. Особенности работы с растровым и векторным режимами графического редактора Scratch. (2 часа)**

**Теория:** Общие инструменты рисования. Обозначение центра изображения. Установка прозрачных цветов. Инструменты растрового и векторного режимов рисования. Слои изображения. Группировка фигур. Основные команды движения и события.

**Практика:** Создание костюмов. Рисование в Scratch в растровом режиме: домик, кувшинку, кораблик, рыбку, робота. Рисование в векторном режиме: машину, монстра.

##### **Что такое анимация. Анимирование костюма. (2 часа)**

**Теория:** Эффекты изображений: учим спрайты исчезать и появляться - телепортация с помощью эффектов, изменять цвет и т. д. Размер и видимость. Диалоги - спрайты умеют думать и говорить. Слои. Навигация.

**Практика:** Упражнение: «Оживляем динозавра», «Программируем страшилки».

### **Координатная плоскость. Что такое система координат. (2 часа)**

**Теория:** Знакомимся с координатой X, Y. Перемещение объектов по горизонтали и по вертикали. Что такое угол поворота. Крутой поворот. Вращение спрайтов. Блоки перемещения по координатной плоскости.

**Практика:** Задания: расшифруй пословицы, определи координаты точек, нарисуй рисунок по координатам. Рисование по координатам в среде Scratch. Задания с использованием команд движения: «Движение царапки по периметру сцены», «Движение по диагонали на нажатие клавиш».

### **Темно-зеленые блоки - группа Перо, Желтые блоки. (2 часа)**

**Теория:** Перьевая черепаха. Исследуем печать. Паузы. Простые циклы. Цикл «Повторить». Запись цикла со счетчиком в виде блок – схемы. Понятия: «Заголовок цикла», «Тело цикла». Циклы и эффект цвета. Циклы и эффект призрака. Вращение. Бесконечный цикл. Автоматическая печать. Вложенные циклы. Работа с алгоритмами. Советы и секреты. Добавление звуков к спрайтам. Проигрывание звука. Запись звука. Как проигрывать аудиофайлы. Переворачиваем звуки. Игра на барабанах и другие звуки. Создание своей музыки. Полный звукоряд. Устанавливаем темп и такт. Контроль громкости звука. Ноты. Как рисуют ноты

**Практика:** Игры с пером. Рисование разных фигур, букв, лесенок, штрихпунктирных линий, спиралей, цветных пятен, узоров из фигур.

### **Знакомство с понятием «Костюмы». (2 часа)**

**Теория:** Учим спрайты совершать повторяющиеся действия.

**Практика:** Задания: «Вращающиеся квадраты», «Танцующий динозавр», «Снежинка», «Цветок», «Разные орнаменты», «Создаем рисунки из многоугольников», «Организуем ансамбль», «Танцы на сцене», «Фейерверки». Создаем песни: «Маленькой ёлочке», «Чижик-пыжик».

### **Светло-зелёные блоки, голубые - группа «Операторы». (2 часа)**

**Теория:** Арифметические операторы. Сенсоры восприятия внутренних и внешних событий: управление с клавиатуры, столкновения спрайтов, касания.

**Практика:** Задания: «Учим кота реагировать на звук, на изменение фона и на распознавание движения», «Рисование квадратов случайных цветов в ответ на передачу сообщения», «Бесконечное движение между фонами», «Лампа», «Презентация».

## **1.3 Разработка групповых проектов в среде Scratch. (18 час)**

### **Командные блоки. Блоки-функции (репортеры). Блоки-триггеры.**

#### **Контрольные блоки. (2 часа)**

**Теория:** Что означает форма блока. Разновидности данных в Scratch. Числовые данные. Строковые данные.

**Практика:** Проект «Кот и птичка в клетке».

#### **Создание героев и декораций проекта. (2 часа)**

**Теория:** Программирование проекта. Отладка программы. Решаем задачи, используя операторы.

**Практика:** Задания: «Простая арифметика со Скретчем», «Делаем кота большим и маленьким»

#### **Создание мультфильмов. (2 часа)**

**Теория:** по сказки «Колобок», «Репка»

**Практика:** Выполнение сказки самостоятельно.

#### **Создание проекта. (2 часа)**

**Теория:** Создаем проекты: «Дюймовочка», или «Путешествие в страну безопасного интернета» или на свою тему.

**Практика:** Выполнение проекта самостоятельно.

#### **Презентации, комикс. (2 часа)**

**Теория:** создание макета презентации и комикса.

**Практика:** «Моя семья». Создание комиксов «Охота за привидениями», «Мой город».

#### **Открытки, клип. (2 часа)**

**Теория:** Создание клипов в среде Scratch.

**Практика:** «Говорящий алфавит», «Как незнайка учил ноты».

Создание открыток «С днём рождения», «С Новым годом».

#### **Тесты. (2 часа)**

**Теория:** Тесты по школьным предметам: Литературный герой.

**Практика:** Выполнение теста самостоятельно.

#### **Игры. (2 часа)**

**Теория:** «Интерактивное общение», «Играем в города по географии», «Зоопарк по биологии»

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

#### **Проект. (2 часа)**

**Теория:** Проект «Убеги от преследователя».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

### **1.4 Выполнение творческой работы – создание личного проекта в среде Scratch. (10 час)**

#### **Понятие личный проект. (2 часа)**

**Теория:** Структура и реализация проекта в среде Scratch. Этапы разработки проекта (постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка).

**Практика:** Создание материалов для проекта. Проверка и исправление ошибок. Представление своего проекта, публикация проекта в интернете.

#### **Составление сценария проекта. (2 часа)**

**Теория:** Создание собственного проекта в среде Scratch с персонажами из каталога и собственными персонажами. Обсуждение тем проектов обучающихся. Приемы работы с планом создания проекта.

**Практика:** Преобразование проекта на Scratch в формат exe и в swf. Создание анимации, комиксов и игр в Scratch.

#### **Составление сценария проекта. (2 часа)**

**Теория:** Создание проектов и использованием озвучки, музыки, аудиоэффектов и защита.

**Практика:** проект «Пора в космос».

#### **Составление сценария проекта. (2 часа)**

**Теория:** Добавление видеоэффектов в проект, интерактивного взаимодействия персонажа с пользователем.

**Практика:** проект «Пора в космос».

### **1.5 Итоговое занятие по модулю 1. (2 час)**

**Теория:** Основные понятия: Костюмы, Блоки, сцена, скрипты..

**Практика:** Тест по пройденному материалу.

## **2. Технологии создания презентации (20 часов).**

### **2.1 Принципы стилового оформления презентаций. Объекты презентации. (2 часа)**

**Теория:** Правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ. Просмотр «Примеры презентаций». Беседа «Цели и задачи презентации». Беседа «Понятие презентации и компьютерной презентации, их назначение и применение». Беседа «Презентация компании».

**Практика:** Упражнения «Собери цветок», «Четвертый лишний», «Что изменилось?», «Придумай название», «Танец маленьких зверят», «Определи звуки».

### **2.2 Форматы изображений. Работа с изображением. (2 часа)**

**Теория:** Выбор макетов слайдов и их применение. Последовательность действий при создании электронных презентаций.

**Практика:** Создание более 5 слайдов с применением графических изображений.

### **2.3 Что такое баннер. Фигуры. Формат. Стили и применение. (2 часа)**

**Теория:** Значение слова Баннер.

**Практика:** Создание баннера по формату и стилю на заданную тему.

### **2.4 Шаблоны для заставок. Формат GIF. (2 часа)**

**Теория:** Поиск и загрузка шаблонов формата GIF.

**Практика:** Компоновка по стилю и тематике.

### **2.5 Текст, редактирование текста. Заголовок. (2 часа)**

**Теория:** Выделение текста и подбора читабельного шрифта для создания презентации.

**Практика:** Создание читабельного шрифта для поздравительной открытки.

### **2.6 Анимация элементов слайда. Форматы видео. Автоматическая смена слайдов. (2 часа)**

**Теория:** Создание анимационных роликов в презентации.

**Практика:** Работа над самостоятельным проектом по созданию слайдов по школьному предмету на выбор.

### **2.7 Роль звукового сопровождения в презентации. Музыка для слайд - шоу и автоматических презентаций. (2 часа)**

**Теория:** Поиск и загрузка музыки для презентации.

**Практика:** Создание слайда со звуковыми эффектами “Разминка для глаз”.

### **2.8 Мастер-класс «18 ошибок в создании презентации. (1 час)**

**Теория:** Различие презентаций по ошибкам.

### **2.9 Мастер-класс «Добавление тени и трехмерных эффектов». (2 час)**

**Теория:** Добавление эффектов к объектам на слайдах.

**Практика:** Упражнение на прозрачность, размер тени, размытие, угол тени над объектом, расстояние.

### **2.10 Мастер-класс «Работа с объектами Word Art». (1 час)**

**Теория:** Добавление и удаление объектов Word Art

**Практика:** Упражнение на выравнивание текста, по высоте. по контуру. по стилю.

### **2.11 Защита проекта. (2 часа)**

**Теория:** Беседа “Дизайн презентации”.

**Практика:** Индивидуальная работа по разработке творческого проекта. Разработка сценария. Выбор темы. Постановка проблемы. Составление плана. Рисование объектов на слайдах. Фиксация в презентации результата проекта. Работа в PowerPoint над проектом.

Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации.

## **Содержание учебного плана программы 2 года обучения**

### **1. Продолжение работы в программе «Scratch». (72 часа)**

#### **1.1 Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch. (2 часа)**

**Теория:** Собеседование с обучающимися. Инструктаж по технике безопасности и правила поведения в кабинете.

#### **1.2 Повторение основ программирования в среде Scratch. Знакомство со страной «Программия». (20 часов)**

##### **Знакомство со страной «Программия». (2 часа)**

**Теория:** Повторение основ программирования в среде Scratch. Измерение информационного объема текста в стандартной кодировке.

**Практика:** Игра «Догонялки». Создание игр «Лабиринт».

##### **Растровая графика. Векторная графика. (2 часа)**

**Теория:** Графическая информация. Цвет в компьютерной графике.

**Практика:** Викторины: «Пиксельная головоломка».

##### **Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в программе

**Практика:** Создание игры «Атака вируса».

##### **Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch.

**Практика:** Создание игры «Погоня за золотом».

##### **Кодирование графики и шифра. (2 часа)**

**Теория:** Разработка игры

**Практика:** Самостоятельное задание «Шифруем все».

##### **Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** самостоятельное задание «Черепашка».

##### **Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** Самостоятельное задание «Рисующий волшебник».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** Самостоятельное задание «Расширяющаяся спираль».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** Самостоятельное задание «Барабан».

**Кодирование графики. (2 часа)**

**Теория:** Программирование игры в среде Scratch

**Практика:** Самостоятельное задание «Алгоритм».

**1.3 Разработка групповых проектов в среде Scratch. (18 часов)**

**Теория:** Повторение формы блока. Строковые данные.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Создание открыток «С днём рождения».

**Практика:** Выполнение открытки самостоятельно.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Бешеные обезьяны».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Проект. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Неуловимые герои».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Игра. (2 часа)**

**Теория:** Игра Задания: «След от полёта».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Игра комикс. (2 часа)**

**Теория:** Создание макета презентации комикса.

**Практика:** Создание комиксов «Танцующая балерина», «Бегущий человек».

**Презентация. (2 часа)**

**Теория:** Создание макета презентации комикса.

**Практика:** «Мои увлечения», «Моя семья».

**Создание клипов. (2 часа)**

**Теория:** «Паук плетёт паутину».

**Практика:** Выполнение игры самостоятельно.

**Тесты по школьным предметам. (2 часа)**

**Теория:** «Великие ученые».

**Практика:** разработка проекта по парам.

**Тесты по школьным предметам. (2 часа)**

**Теория:** «Играем в города по географии»

**Практика:** разработка проекта по парам.

**1.4 Безопасность в сети Интернет. (10 часов)**

**Персональные данные. (2 часа)**

**Теория:** Категории персональных данных. Биометрические персональные данные. Безопасный профиль в социальных сетях.



**Практика:** Практическая работа. Создание буклета «Техника безопасности при работе с компьютером».

### **Техника безопасности при работе с компьютером. (2 часа)**

**Теория:** Компьютер и мобильные устройства в чрезвычайных ситуациях. Компьютер и зрение. Воздействие радиоволн на здоровье и окружающую среду (Wi-Fi, Bluetooth, GSM).

**Практика:** Гигиена при работе с ПК Управление личностью через сеть.

### **Интернет и компьютерная зависимость (аддикция). (2 часа)**

**Теория:** Комплекс упражнений при работе за компьютером.

**Практика:** Управление личностью через сеть.

### **Типы вирусов. (2 часа)**

**Теория:** Отличия вирусов и закладок. Как распространяются вирусы. Что такое антивирусная защита

**Практика:** Доклад на тему: «Правила поведения в сети с мошенниками и злоумышленниками», или «Как не стать жертвой сетевых шуток и розыгрышей».

### **Защита данных. (2 часа)**

**Теория:** Меры личной безопасности при сетевом общении. Настройки приватности в социальных сетях.

**Практика:** «Создание мультимедийной презентации «ПК и ЗОЖ. Организация рабочего места».

### **Итоговое занятие. (2 часа)**

**Теория:** Игра «Математика».

**Практика:** Создание собственной игры с препятствиями.

## **2. Технологии презентации (20 часов)**

### **2.1 Принципы интерактивной презентации в Power Point. (2 часа)**

**Теория:** Что такое: гиперссылка, управляющая кнопка, анимационные эффекты.

**Практика:** Создание анимированного слайда по математике.

### **2.2 Форматы изображений. Работа с многофункциональным изображением. (4 часа)**

**Теория:** Создание модульного рисунка.

**Практика:** Выполнение рисунка «Городской пейзаж».

### **2.3 Проект «Интерактивная игра» (4 часа)**

**Теория:** Подбор цветного фона, шрифты.

**Практика:** Создание интерактивной игры "Осенний калейдоскоп".

### **2.4 «Создания коллажей онлайн». (4 часа)**

**Теория:** Подбор музыки, шрифта, фото. Подбор сюжета.

**Практика:** Создание коллажа ко Дню Победы.

### **2.5 Проектная деятельность «Эксперимент» по теме на выбор учащегося. (4 часа)**

**Теория:** Выбор темы по школьному предмету

**Практика:** Разработка проекта с целями и задачами.

## **2.6 Защита проекта. Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации. (2 часа)**

**Теория:** Сценарий, оформление

**Практика:** Защита проекта

### **1.4. Планируемые результаты освоения программы**

К концу 1 года обучения по программе обучающиеся овладевают следующими компетентностями:

#### **Предметные (обучающие)**

Будут знать:

- пользовательский интерфейс обучающей среды Scratch;
- палитру команд языка программирования Scratch;
- основы создания простых игр и мультфильмов в среде Scratch;
- базовые алгоритмические конструкции;
- способы работы мультимедиа презентации, интерактивные игры и открытки, баннеры, гиф-анимацию, видеоролики в программе по созданию презентаций, терминологию;
- приемы создания проектов и их защита.

К концу 2 года обучения:

Будут уметь:

- работать с переменными, списками, словарями, множествами, конструкциями циклов.
- создать интерактивные презентации на разные темы по школьным предметам.
- создавать и программировать игры, мультфильмы, тесты, открытки, клипы;
- планировать и создавать проекты самостоятельно;
- изучать основные принципы работы в мультимедийных презентациях;
- обрабатывать изображения и фотографии;
- правильно компоновать текст, подбирать читабельный шрифт;
- научатся презентовать собственный продукт.
- простейшие программы на алгоритмическом языке в среде Scratch
- программы, рисующие несложные картинки.
- уметь конструировать многомодульные программы.
- уметь создавать читаемые программы (т.е. использовать «хороший стиль программирования»)

#### **Метапредметные (развивающие):**

- развивать умения продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, развитие способности и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания;



## **Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

Режим организации занятий по программе определяется календарным учебным графиком, который является приложением №1 к программе. Начало учебного года - с 1 сентября.

С 1 по 10 сентября - введение в программу, комплектование групп. количество учебных недель - 36, количество учебных часов - 72. Окончание учебного года - 31 мая.

Занятия проводятся по утвержденному расписанию.

В период школьных каникул занятия проходят по расписанию в соответствии с содержанием программы.

### **2.2. Условия реализации программы**

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы необходимо:

Для успешной реализации программы «Scratch для юных программистов» и созданий презентаций имеются:

- кабинет;
- столы;
- стулья;
- ноутбуки;
- проектор;
- тематические презентации;
- образовательная программа.

Информационное обеспечение

- электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы, информационные технологии.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим специальную подготовку. Требования к педагогу: высшее профессиональное образование. Регулярно повышает свою квалификацию на курсах для работников образования.

### **2.3. Формы аттестации и контроля**

Оценка образовательных результатов обучающихся по программе «Scratch для юных программистов» носит вариативный характер.

Педагогом, работающим по программе «Scratch для юных программистов», составлена система аттестации и контроля, включающая в себя проведение рубежной диагностики на начало и конец каждого года обучения.

К формам аттестации и контроля относятся: педагогическое наблюдение, проведение диагностики уровня воспитанности учащихся (для оценки личностных результатов), проведение диагностики предметных результатов, участие в конкурсах.

Подведение итогов по теме проводятся в форме презентации проектов, также используется форма участия в конкурсах. Подведение итогов работы объединения за год проходит в форме презентации авторского проекта.

№п\п	Наименование модуля	Предмет оценивания	Формы и методы оценивания	Критерии оценивания	Показатели оценивания
1	Интерфейс среды программирования Scratch. Знакомство с программой «Scratch»	Заинтересованность учащихся программированием	Беседа	<p><b>1 балл</b> - учащийся не заинтересован в занятиях компьютерным программированием, отвечает вяло, безынициативно, причиной прихода в объединение объявляет желание родителей или «за компанию»;</p> <p><b>2 балла</b> – учащийся обозначает желание заниматься компьютерным программированием, много об этом говорит, но в работе с компьютером проявляет безынициативность, лень;</p> <p><b>3 балла</b> – учащийся знает, что такое программирование, хочет создавать компьютерные программы, понимает всю важность и ответственность этой работы</p>	Теоретически знания
	Умение работать в среде Scratch	Теоретические знания по теме	Опрос	<p><b>1 балл</b> – учащийся не может ответить на вопросы педагога или отвечает с ошибками, путается в терминах;</p> <p><b>2 балла</b> – учащийся допускает ошибки в ответах, но в целом</p>	Теоретически знания о сред Scratch

				<p>понимает теоретический материал;</p> <p><b>3 балла</b> – у учащегося сформированы уверенные знания о терминах, понятиях изученной темы, отвечает на вопросы уверенно, ошибок почти не допускает</p>	
		Практические умения по теме	Выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение	<p><b>1 балл</b> – учащийся выполняет только простейшие задания или часто прибегает к помощи педагога и других учащихся, перед сложными заданиями пасует;</p> <p><b>2 балла</b> – учащийся хорошо справляется с простыми заданиями, при выполнении заданий усложненных прибегает к помощи педагога, но стремится доделать задания до конца самостоятельно;</p> <p><b>3 балла</b> - учащийся показывает уверенное владение практическими умениями, выполняет практические задания без ошибок.</p>	Учащиеся выполняют серию практических заданий течение изучения всей темы

2	Умение работать в среде мультимедийных презентаций	Теоретические знания по теме	Опрос	<p><b>1 балл</b> – учащийся не может ответить на вопросы педагога или отвечает с ошибками, путается в терминах;</p> <p><b>2 балла</b> – учащийся допускает ошибки в ответах, но в целом понимает теоретический материал;</p> <p><b>3 балла</b> – у учащегося сформированы уверенные знания о терминах, понятиях изученной темы, отвечает на вопросы уверенно, ошибок почти не допускает.</p>	Теоретические знания о среде Power Point.
		Практические умения по теме	Выполнение практических заданий, педагогическое наблюдение	<p><b>1 балл</b> – учащийся выполняет только простейшие задания или часто прибегает к помощи педагога и других учащихся, перед сложными заданиями пасует;</p> <p><b>2 балла</b> – учащийся хорошо справляется с простыми заданиями, при выполнении заданий усложненных прибегает к помощи педагога, но стремится доделать задания до конца самостоятельно;</p> <p><b>3 балла</b> - учащийся показывает</p>	Учащиеся выполняют серию практических заданий в течение изучения всей темы

				уверенные владение практическими умениями, выполняет практические задания без ошибок.	
--	--	--	--	---	--

Диагностика образовательных результатов проводятся: в начале и в конце учебного года с целью определения уровня освоения учащимися дополнительной общеобразовательной программы и при необходимости ее коррекции

## 2.4. Оценочные материалы

Каждому уровню соответствует определенное количество баллов:

- низкий уровень: от 3 до 5 баллов;
- средний уровень: от 6 до 7 баллов;
- высокий уровень: от 8 до 10 баллов.

ФИО учащегося	Параметры диагностики		Баллы	Уровень
	Умение работать в среде Scratch	Умение создавать презентации		

В начале обучения по программе «Scratch для юных программистов» проводится определение начального уровня знаний, умений и навыков. Текущий контроль осуществляется путем наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение заданий, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ.

## 2.5. Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы (Учебно-методический комплекс)

Формы организации учебного занятия:

- коллективная;
- индивидуальная;

Используются следующие образовательные технологии:

- информационно-коммуникативные;
- индивидуализации обучения;
- формирования критического мышления;
- проектной деятельности;
- проблемного обучения;
- здоровьесберегающие;
- игровые;
- модульного обучения;
- педагогической мастерской;

- интегрированного обучения;
- группового обучения;
- коллективного взаимообучения;
- программированного обучения;
- развивающего обучения;
- исследовательской деятельности;
- коллективной творческой деятельности

Виды учебных занятий:

- беседа;
- экспедиция, экскурсия;
- проблемное занятие;
- конференция;
- мультимедиа;
- решение творческих задач;
- творческий отчет;
- конкурсы и др.

## **2.6. Рабочая программа воспитания**

### **1.Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей**

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачами воспитания по программе являются:**

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование общей культуры как составляющей личности ребёнка через воспитание в творческом коллективе, приобщение к техническому творчеству, развитие творческого созидательного мировоззрения;
- формирование и развитие личностного отношения детей к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения,

социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

## **2. Целевые ориентиры воспитания детей по программе:**

Основные целевые ориентиры воспитания направлены на воспитание и формирование:

- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;

- традиционных духовно-нравственных ценностей народов России с учётом личного мировоззренческого, национального, конфессионального самоопределения, неприятия антигуманных и асоциальных поступков, поведения, противоречащих этим ценностям;

- уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий, уважения к старшим, к людям труда;

- уважения 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;

- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;

- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;

- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;

- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений;

- опыта социально значимой деятельности в волонтерском движении, экологических, гражданских, патриотических, историко-краеведческих, художественных, производственно-технических, научно-исследовательских, туристских, физкультурно-спортивных и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей.

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве;

- навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;

- опыта участия в технических проектах и их оценки.

## **2. Формы и методы воспитания**

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке; изучение биографий деятелей российской и мировой науки — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

**Практические занятия** детей (конструирование, подготовка к конкурсам, соревнованиям, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

**Участие в проектах и исследованиях** способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

**В коллективных играх** проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

**Итоговые мероприятия:** конкурсы, соревнования, выступления, презентации проектов и исследований, — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.



**Ключевой формой воспитания** детей при реализации программы является организация их взаимодействий в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах, в подготовке и защите проектных работ.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### **3. Условия воспитания, анализ результатов**

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

## **2.7. Календарный план воспитательной работы**

Основная цель программы воспитания – личностное развитие обучающихся средствами творчески ориентированной деятельности технической направленности.

Календарный план воспитательной работы состоит из модулей:

- «Воспитание на учебном занятии»
- «Воспитание в детском объединении»
- «Взаимодействие с родителями»
- «Профессиональное самоопределение»

Модуль	Дела, события, мероприятия	Сроки
Взаимодействие с родителями	Родительское собрание Дни открытых дверей Анкетирование Индивидуальное собеседование с родителями ( в течение года)	
Воспитание на учебном занятии	Инструктажи по ТБ, ПБ, ПДД, антитеррористической безопасности	декабрь
	Открытое итоговое занятие и/или мероприятий	апрель-май
Воспитание в объединении	Экскурсии Календарные праздники (День Матери, Новый год, День учителя, День Победы и др.)	в течение года
Профессиональное самоопределение	Экскурсия или посещение творческих выставок	в течение года

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Нормативно – правовые документы

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в редакции от 17.02.2023г);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. №996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09. 2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
6. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»
7. Закон Республики Башкортостан от 01 июля 2013 года N 696-з Об образовании в Республике Башкортостан (в редакции Законов Республики Башкортостан от 26.12.2014 N 171-з, от 27.02.2015 N 192-з, от 01.07.2015 N 253-з, от 18.09.2015 N 260-з, от 30.01.2017 N 464-з (редакции 16.06.2017, с изм. от 24.12.2018), от 22.06.2018 N 642-з, от 22.06.2018 N 644-з, от 22.06.2018 N 648-з, от 25.12.2018 N 50-з, от 03.04.2019 N 92-з, от 10.07.2019 N 140-з, от 10.07.2019 N 141-з, от 07.10.2019 N 155-з, от 19.12.2019 N 188-з, от 30.12.2019 N 206-з, от 04.02.2020 N 220-з, от 04.06.2020 N 272-з, от 04.06.2020 N 273-з, от 02.07.2020 N 300-з, от 07.12.2020 N 344-з, от 05.05.2021 N 407-з, от 24.12.2021 N 510-з, от 02.02.2023 N 675-з, от 26.04.2024 N 111-з, от 10.06.2024 N 126-з, от 03.06.2025 N 281-з, от 30.06.2025 N 308-з)
8. Постановление Правительства Республики Башкортостан от 01.11.2022 №690 «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей в Республике Башкортостан до 2030 года»;
9. Устав МБУ ДО «ДДиЮТ» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан;
10. Положение о порядке разработки, утверждения и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 12 апреля 2022 г. № 03-20/52);
11. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционного обучения и электронных технологий (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 27 марта 2020 г. № 31-1);
12. Положение о периодичности и порядке текущей и промежуточной аттестации обучающихся муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дворец детского и юношеского творчества» городского округа город Октябрьский Республики Башкортостан (утверждено приказом МБУ ДО «ДДиЮТ» от 25 декабря 2018 г. № 142).

### **Основная литература**

1. Кокс Джойс Microsoft PowerPoint 2013. Русская версия / Джойс Кокс, Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2020. - 496 с.
2. Ламберт Д. Microsoft PowerPoint 2016. Русская версия. Серия Шаг за шагом. / Джоан Ламберт. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2021. - 498 с.
3. Алексей Каптерев, Алексей Бурба Точка контакта: Презентация/ А. Каптерев, А. Бурба - РИПОЛ Классик, 2020. – 56 с.

4. Алексей Каптерев Мастерство презентаций/ А. Каптерев - Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 336 с.
5. Лазарев, Дмитрий Презентация: Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2023. - 142 с.
6. Робин Уильямс Дизайн. Книга для недизайнеров/ Робин Уильямс - Символ-Плюс, 2022
7. Шульгин, В. П. Создание эффектных презентаций с использованием PowerPoint 2013 и других программ / В.П. Шульгин, М.В. Финков, Р.Г. Прокди. - М.: Наука и техника, 2022. - 256 с.
8. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. «Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch» — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2021 г.
9. Рындак В.Г., Джинжер В.О., Денисова Л.В. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»,
10. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», С.П.: БХВ-Петербург,, 2023 г.
11. Мажед Маржи «Scratch для детей. Самоучитель по программированию» пер. с англ. Гескиной М. и Таскаевой С. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2020. — 288 с.
12. Куринный С.В. «Scratch 3. Справочник команд» 2023 г.

#### **Список электронных книг:**

1. Гарт Рейнольдс «Presentation Zen: Design»  
[https://nekotler.ru/dzen\\_presentation/](https://nekotler.ru/dzen_presentation/)
2. Официальный сайт [Электронный ресурс] ] «Slidedocs», Nancy Duarte (FREE) <https://www.duarte.com/slidedocs/>
3. Правила оформления компьютерных презентаций - [http://comp-science.narod.ru/pr\\_prez.htm](http://comp-science.narod.ru/pr_prez.htm)

#### **Список литературы для обучающихся:**

1. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия А.В. Зарецкий
2. Соболев А. Игры с Чипом. М.: Детская литература, 2023
3. Лазарев, Дмитрий Презентация. Лучше один раз увидеть! / Дмитрий Лазарев. - М.: Альпина Паблишер, 2024. - 142 с.

#### **Список электронных ресурсов для обучающихся:**

1. Онлайн редактор Scratch- <https://scratch.mit.edu/projects/editor/>  
Официальный сайт Scratch [Электронный ресурс] ]. – URL:  
<http://scratch.mit.edu>
2. Учись со Scratch[Электронный ресурс] ]. – URL:  
<http://setilab.ru/scratch/category/commun>
3. Изучаем Scratch [Электронный ресурс]. – URL:  
<http://scratch.sostradanie.org>
4. Учебник по Scratch [Электронный ресурс]. –

URL:<http://odjiri.narod.ru/tutorial.html>

5. Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: [http://пролого.рф/pervo\\_logo\\_30/](http://пролого.рф/pervo_logo_30/).

6. Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. – URL: <http://int-edu.ru/logo>

7. Увлекательный тест для программистов [Электронный ресурс] <https://www.profguide.io/test/programmer.html>

8. Тест по среде программирования [Электронный ресурс] <https://learningapps.org/9409853>

9. Презентации он-лайн <http://www.myshared.ru>

Видео канал «Изучаем мир ИТ» -

<https://zen.yandex.ru/id/5e9a612424270736479fad54>

10. Видео канал «Пиксель - школа программирования для детей» -

<https://www.youtube.com/channel/UCenaLQKkLwAUmxmwzV8fJjg>

11. Видео канал «Айтигенио - онлайн-школа» -

<https://www.youtube.com/channel/UCSBeL28cCqIyHFXmCTK1Ejw>

Приложение №1

**Календарный учебный график**

1 группа - понедельник 15:00 -16:30

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт	<b>Знакомство с программой «Scratch»</b>		
сентябрь	01.09		Вводное. ТБ. Диагностика. Интерфейс среды программирования Scratch.	2	
	08.09		Панель инструментов. Закладка Фоны. Список спрайтов.	2	
	15.09		Область скриптов, построение проекта из цветных блоков.	2	
	22.09		Движение, Внешность. Пример героя: кот или медведь.	2	
	29.09		Закладка Звук. Графический редактор. Что такое циклы, сцена.	2	
октябрь	06.10		Направления и Костюмы. Информация и его создание.	2	
	20.10		Рассмотрение различных эффектов. Создание и импорт сторонних спрайтов в среду Scratch.	2	
	27.10		Пополнение каталогов. Импорт в среду Scratch	2	
ноябрь	10.11		Создание собственных персонажей, фонов и эффектов.	2	
	17.11		Составление сценария, правила взаимодействия нескольких героев, задание определенных действий	2	
	24.11		Анимация с обработкой	2	

			событий. Движение спрайта с системой координат.		
декабрь	1.12		Звуки и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов в проект.	2	
	8.12		Создание поздравительной открытки в Scratch на заданную тему	2	
	14.12		Видеоэффекты в Scratch. Работа с переменными. Анимация с элементами ИИ.	2	
	22.12		Изменение персонажа в зависимости от окружающих условий. Создание диалога с пользователем.	2	
	29.12		Преобразование проектов на Scratch в формат exe и в swf. Создание анимации, комиксов и игр в Scratch.	2	
январь	12.01		Добавление видеоэффектов в проект, интерактивного взаимодействия персонажа с пользователем	2	
	19.01		Составление сценария, правила взаимодействия нескольких героев, задание определенных действий.	2	
	26.01		Анимация с обработкой событий. Звуки и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов в проект.	2	
февраль	2.02		Видеоэффекты в Scratch. Работа с переменными.	2	
	09.02		Изменение персонажа в зависимости от окружающих условий. Создание диалога с пользователем.	2	
	16.02		Создание проектов и использованием озвучки, музыки, аудиоэффектов и защита.	2	
	23.02		Итоговое занятие по модулю 1. Выполнение заданий по основным разделам программы. Защита проектов.	2	
март	2.03		Итоговое занятие по модулю 1	2	
	9.03		Итоговое занятие по модулю 1	2	
	16.03		<b>Технологии создания презентации</b> Принципы стилизового оформления презентаций. Объекты	2	

			презентации.		
	23.03		Форматы изображений. Работа с изображением	2	
	30.03		Что такое баннер. Фигуры. Формат. Стили и применение.	2	
апрель	6.04		Шаблоны для заставок. Формат GIF	2	
	13.04		Текст, редактирование текста. Заголовки.	2	
	20.04		Анимация элементов слайда. Форматы видео. Автоматическая смена слайдов.	2	
	27.04		Роль звукового сопровождения в презентации. Музыка для слайд-шоу и автоматических презентаций.	2	
май	4.05		Мастер-класс «18 ошибок в создании презентации	2	
	11.05		Мастер-класс «Добавление тени и трехмерных эффектов».	2	
	18.05		Мастер-класс «Работа с объектами Word Art».	2	
	25.05		Защита проекта. Практическая работа в PowerPoint. Работа над сценарием презентации.	2	



## Календарный учебный график

2 группа - среда 15:00 -16:30

Месяц	Дата проведения		Наименование темы, раздела	Количество часов	Примечание
	план	факт	<b>Знакомство с программой «Scratch»</b>		
сентябрь	3.09		Вводное. ТБ. Диагностика. Интерфейс среды программирования Scratch.	2	
	10.09		Панель инструментов. Закладка Фоны. Список спрайтов.	2	
	17.09		Область скриптов, построение проекта из цветных блоков.	2	
	24.09		Движение, Внешность. Пример героя: кот или медведь.	2	
октябрь	01.10		Направления и Костюмы. Информация и его создание.	2	
	08.09		Рассмотрение различных эффектов. Создание и импорт сторонних спрайтов в среду Scratch.	2	
	15.10		Пополнение каталогов. Импорт в среду Scratch	2	
	22.10		Создание собственных персонажей, фонов и эффектов.	2	
	29.10		Составление сценария, правила взаимодействия нескольких героев, задание определенных действий	2	
ноябрь	05.11		Анимация с обработкой событий. Движение спрайта с системой координат.	2	
	12.11		Звуки и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов	2	

			в проект.		
	19.11		Создание поздравительной открытки в Scratch на заданную тему	2	
	26.11		Видеоэффекты в Scratch. Работа с переменными. Анимация с элементами ИИ.	2	
декабрь	3.12		Изменение персонажа в зависимости от окружающих условий. Создание диалога с пользователем.	2	
	10.12		Преобразование проектов на Scratch в формат exe и в swf. Создание анимации, комиксов и игр в Scratch.	2	
	17.12		Добавление видеоэффектов в проект, интерактивного взаимодействия персонажа с пользователем	2	
	24.12		Составление сценария, правила взаимодействия нескольких героев, задание определенных действий.	2	
январь	14.01		Анимация с обработкой событий. Звуки и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов в проект.	2	
	21.01		Видеоэффекты в Scratch. Работа с переменными. Анимация с элементами ИИ.	2	
	28.01		Изменение персонажа в зависимости от окружающих условий. Создание диалога с пользователем.	2	
февраль	4.02		Преобразование проектов на Scratch в формат exe и в swf. Создание анимации, комиксов и игр в Scratch.	2	
	11.02		Добавление видеоэффектов в проект, интерактивного взаимодействия персонажа с пользователем	2	
	18.02		Составление сценария, правила взаимодействия нескольких героев, задание определенных действий.	2	
	25.02		Анимация с обработкой событий. Звуки и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов в проект.	2	
март			Видеоэффекты в Scratch. Работа	2	

	4.03		с переменными.		
	11.03		Изменение персонажа в зависимости от окружающих условий. Создание диалога с пользователем.	2	
	18.03		Создание проектов и использованием озвучки, музыки, аудиоэффектов и защита.	2	
	25.03		Итоговое занятие по модулю 1. Выполнение заданий по основным разделам программы. Защита проектов.	2	
апрель	1.04		<b>Технологии создания презентации</b> Принципы стилового оформления презентаций. Объекты презентации.	2	
	8.04		Форматы изображений. Работа с изображением	2	
	15.04		Что такое баннер. Фигуры. Формат. Стили и применение.	2	
	22.04		Шаблоны для заставок. Формат GIF	2	
	29.04		Текст, редактирование текста. Заголовки.	2	
май	6.05		Анимация элементов слайда. Форматы видео. Автоматическая смена слайдов.	2	
	13.05		Роль звукового сопровождения в презентации. Музыка для слайд-шоу и автоматических презентаций.	2	
	20.05		Итоговое занятие	2	

Приложение № 2  
Оценочные материалы

**Тест по программе Scratch**

1. Как переводится с английского название программы?

Варианты ответов

- А. Царапка
- Б. Котёнок
- В. Лисёнок

2. Для чего предназначена программа Скретч?

- А. Для программирования в режиме конструктора
- Б. Для рисования мультиков
- В. Для написания сайтов

3. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?

- А. Движение
- Б. Внешность
- В. Фигуры
- Г. Контроль
- Д. Сенсоры
- Е. Картинки

4. Что такое спрайт?

- А. Объект программы
- Б. Напиток
- В. Загадочное существо

5. Что такое скрипт?

- А. Звуки в программе
- Б. Программа, по которой действует герой
- В. Отдельные действия спрайта

6. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?

- А. Нет

Б. Да

В. Да, предварительно записав её через микрофон

7. Можно ли рисовать спрайт самим?

А. Да

Б. Нет

8. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?

А. Да

Б. Нет

9. Есть ли в Скретч графический редактор?

А. Нет

Б. Да

10. Зачем спрайту нужны костюмы?

А. Для красоты

Б. Чтоб не замёрзнуть

В. Для создания анимации

Ответы:

1.Б

2.В

3.А

4.Б

5.В

6.В

7.В

8.Б

9.А

10.А

## Приложение № 3

### Оценочные материалы

#### Тест по программе PowerPoint

1. Какую клавишу нужно нажать, чтобы вернуться из режима просмотра презентации:

- Backspace.
- + Escape.
- Delete.

2. Выберите правильную последовательность при вставке рисунка на слайд:

- + Вставка – рисунок.
- Правка – рисунок.
- Файл – рисунок.

3. Есть ли в программе функция изменения цвета фона для каждого слайда?

- + Да.
- Нет.
- Только для некоторых слайдов.

4. Microsoft PowerPoint нужен для:

- Создания и редактирования текстов и рисунков.
- Для создания таблиц.
- + Для создания презентаций и фильмов из слайдов.

5. Что из себя представляет слайд?

- Абзац презентации.
- Строчку презентации.
- + Основной элемент презентации.

6. Как удалить текст или рисунок со слайда?

- Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Backspace.
- Щелкнуть по ненужному элементу ПКМ и в появившемся окне выбрать «Удалить».
- + Выделить ненужный элемент и нажать клавишу Delete.

7. Какую клавишу/комбинацию клавиш необходимо нажать для запуска демонстрации слайдов?

- Enter.
- + F5.
- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+Shift.

8. Какую клавишу/комбинацию клавиш нужно нажать, чтобы запустить показ слайдов презентации с текущего слайда?

- Enter.
- + Зажать комбинацию клавиш Shift+F5.
- Зажать комбинацию клавиш Ctrl+F5.

9. Каким образом можно вводить текст в слайды презентации?

- Кликнуть ЛКМ в любом месте и начать писать.
- + Текст можно вводить только в надписях.
- Оба варианта неверны.

тест

10. Какую функцию можно использовать, чтобы узнать, как презентация будет смотреться в напечатанном виде?

- + Функция предварительного просмотра.
- Функция редактирования.
- Функция вывода на печать.

11. Какой способ заливки позволяет получить эффект плавного перехода одного цвета в другой?

- Метод узорной заливки.
- Метод текстурной заливки.
- + Метод градиентной заливки.

12. В Microsoft PowerPoint можно реализовать:

- Звуковое сопровождение презентации.
- Открыть файлы, сделанные в других программах.
- + Оба варианта верны.

13. Выберите пункт, в котором верно указаны все программы для создания презентаций:

- PowerPoint, WordPress, Excel.
- PowerPoint, Adobe XD, Access.
- + PowerPoint, Adobe Flash, SharePoint.

14. Как запустить параметры шрифта в Microsoft PowerPoint?

- Главная – группа абзац.
- + Главная – группа шрифт.
- Главная – группа символ.

15. Объектом обработки Microsoft PowerPoint является:

- Документы, имеющие расширение .txt
- + Документы, имеющие расширение .ppt
- Оба варианта являются правильными.

16. Презентация – это...

- Графический документ, имеющий расширение .txt или .psx
- + Набор картинок-слайдов на определенную тему, имеющий расширение .ppt

- Инструмент, который позволяет создавать картинки-слайды с текстом.

17. Для того чтобы активировать линейки в Microsoft PowerPoint, нужно выполнить следующие действия:

- В меню Вид отметить галочкой пункт Направляющие.

- В меню Формат задать функцию Линейка.

+ В меню Вид отметить галочкой пункт Линейка.

### Критерии оценивания презентаций

Название критерия	Оцениваемые параметры
Тема презентации	Соответствие темы презентации заявленной теме выступления
Дидактические и методические цели и задачи презентации	<ul style="list-style-type: none"><li>• Соответствие целей поставленной теме</li><li>• Достижение поставленных целей и задач</li></ul>
Выделение основных идей презентации	<ul style="list-style-type: none"><li>• Соответствие целям и задачам</li><li>• Содержание умозаключений</li><li>• Вызывают ли интерес у аудитории</li><li>• Количество идей (рекомендуется для запоминания аудиторией не более 4-5)</li></ul>
Содержание	<ul style="list-style-type: none"><li>• Достоверная информация об исторических справках и текущих событиях</li><li>• Все заключения подтверждены достоверными источниками</li><li>• Язык изложения материала понятен аудитории</li><li>• Актуальность, точность и полезность содержания</li></ul>
Подбор информации для создания проекта – презентации	<ul style="list-style-type: none"><li>• Графические иллюстрации для презентации</li><li>• Статистика</li><li>• Диаграммы и графики</li><li>• Экспертные оценки</li><li>• Ресурсы Интернет</li><li>• Примеры</li><li>• Сравнения</li><li>• Цитаты и т.д.</li></ul>
Подача материала проекта – презентации	<ul style="list-style-type: none"><li>• Хронология</li><li>• Приоритет</li><li>• Тематическая последовательность</li><li>• Структура по принципу «проблема-решение»</li></ul>
Логика и переходы во время проекта –	<ul style="list-style-type: none"><li>• От вступления к основной части</li><li>• От одной основной идеи (части) к другой</li></ul>



презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• От одного слайда к другому</li> <li>• Гиперссылки</li> </ul>
Заключение	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Яркое высказывание - переход к заключению</li> <li>• Повторение основных целей и задач выступления</li> <li>• Выводы</li> <li>• Подведение итогов</li> <li>• Короткое и запоминающееся высказывание в конце</li> </ul>
Дизайн презентации	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Шрифт (читаемость)</li> <li>• Корректно ли выбран цвет (фона, шрифта, заголовков)</li> <li>• Элементы анимации</li> </ul>
Техническая часть	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Грамотное оформление текста, правила, пунктуация</li> <li>• Подходящий словарь</li> </ul>

### Лист оценивания

СОЗДАНИЕ СЛАЙДОВ	Максимальное количество баллов	Самооценка	Оценка группы	Оценка учителя
Титульный слайд с заголовком	5			
Минимальное количество – 10 слайдов	10			
Использование дополнительных эффектов PowerPoint (смена слайдов, звук, графики)	5			
Библиография	5			
Содержание	5			
Использование эффектов анимации	10			
Вставка графиков и таблиц	5			
Грамотное создание и сохранение документов в папке рабочих материалов	5			
Текст хорошо написан и сформированные идеи ясно изложены и структурированы	10			
Слайды представлены в логической последовательности	5			
Красивое оформление	10			

презентации				
Дружеский интерфейс				
Грамматика	10			
Подходящий словарь				
Отсутствие ошибок и опечаток				
<b>Общие баллы</b>				
<b>Окончательная оценка:</b>				

#### Приложение №4




#### Планы (сценарии) занятий

Вводная часть:		
Действия педагога	Предполагаемые действия детей	Примечание
Организационная часть – приветствие, сообщение темы занятия		Возможно - работа с журналом,
Основная часть:		
<b>Первый этап</b> - проверка итогов предыдущей работы, разбор нескольких вопросов на повторение	Прописываются правильные ответы и действия детей	Действия педагога, моменты обращения педагога к дидактическому материалу Выбор того или иного действия в зависимости от ответов и действий учащихся, похвала учащегося, направление его действий в нужное русло. Методы активизации включения в предстоящую познавательную деятельность всех учащихся Орг. моменты - обращение внимания на правила безопасности, время выполнения заданий и т.п.
<b>Второй этап</b> - презентация нового материала Каждый этап основной части занятия прописывается в		Приемы, способствующие активизации мысли учащихся в процессе освоения нового материала

отдельной строке		
<b>Третий этап-</b> практика под руководством педагога.		
<b>Четвертый этап-</b> независимая самостоятельная практика		
<b>Пятый этап-</b> самоконтроль и самооценка результатов работы.		
Заключительная часть. Что узнали? Чему научились? Другими словами: достигнута ли цель занятия? Форму подведения итогов учебного занятия педагог определяет самостоятельно. Занятие заканчивается сообщением темы следующего занятия.		

## Приложение № 5

### Алгоритм создания презентации

1	Открыть PowerPoint (ПУСК – Программы – PowerPoint или значком  на рабочем столе или панели задач
2	Выбрать Пустую презентацию
3	Создание слайда – автомакет Титульный слайд Формат – Фон – Другие цвета - выбрать подходящий цвет. Способы заливки – выбрать способ. Формат – Применить шаблон оформления – выбрать подходящий шаблон
4	Заголовок слайда – Ввести название презентации Подзаголовок слайда – Ввести текст: Ф.И. автора, класс.
5	Вставка – Новый слайд – выбрать подходящий автомакет
6	Произвести оформление слайда согласно п. 3
7	Произвести заполнение слайда согласно разметке слайда.
8	Создать новый слайд с помощью значка на панели инструментов 
9	Произвести оформление и заполнение слайда.
10	Создать и заполнить необходимое количество слайдов.
11	Переходить по готовым слайдам можно с помощью левой панели PowerPoint
12	Осуществить анимацию объектов слайдов можно с помощью: Показ слайдов – Настройка анимации или значка на панели инструментов 
13	Запустить презентацию на выполнение клавишей F5 или с помощью Показ слайдов.

