

Администрация Воскресенского муниципального округа
Нижегородской области
Муниципальное образовательное учреждение
дополнительного образования Воскресенский Детский Центр

Принято
на заседании педагогического совета
от «31» августа 2026 г.
Протокол № 1

Утверждено
приказ № 11
от «31» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности
курса "Юный программист"

Возраст обучающихся: 5-10 лет

Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Братчикова Елена Владимировна,
педагог дополнительного образования

р.п. Воскресенское, 2026 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка	3 стр.
2. Учебный план	4 стр.
3. Календарный учебный график	11 стр.
4. Содержание программы	11 стр.
5. Воспитание	16 стр.
6. Планируемые результаты	20 стр.
7. Ресурсное обеспечение	21 стр.
8. Список литературы	27 стр.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» ориентирована на работу с детьми в области освоения основ цифрового творчества и алгоритмического мышления. В результате освоения программы дети будут знать базовые принципы работы компьютера, терминологию программирования (алгоритм, цикл, ветвление) и правила цифровой безопасности; уметь применять блочные конструкции среды Scratch для создания анимаций, игр и интерактивных историй; научатся самостоятельно проектировать цифровые продукты от замысла до финального продукта.

Программа соответствует технической направленности.

Программа разработана и реализуется в соответствии с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4.2.4283-26 Санитарно - эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи " (Зарегистрировано в Минюсте РФ 02.06.2026 N 86855).
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиеническими нормативами и требованиями к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Уставом и нормативно-локальными актами МОУДО Воскресенского Детского Центра.

Программа предусматривает сочетание теоретических бесед с практической игровой деятельностью, чередование учебной нагрузки с физкультминутками. Основные содержательные линии включают освоение интерфейса Scratch, создание сценариев, работу со звуком и графикой, командную разработку проектов.

Цель программы: формирование у обучающихся навыков проектирования цифровых продуктов (*анимации, игры*), развитие логического мышления, творческих способностей и умения работать с современными технологиями.

Задачи:

- Обучающие: освоить интерфейс и инструменты Scratch, научиться создавать простые сценарии, управлять персонажами, использовать циклы и условия.

- Развивающие: стимулировать критическое мышление, воображение, мелкую моторику через взаимодействие с сенсорными панелями.
- Воспитательные: развить интерес к технологическому творчеству, укрепить положительную самооценку через реализацию интересных проектов.

Возраст детей, на который ориентирована программа: 5–10 лет. Программа имеет два уровня реализации: стартовый уровень — для детей 5–7 лет (*первый год обучения*) и базовый уровень — для детей 8–10 лет (*второй год обучения*).

Актуальность программы обусловлена глобальной цифровизацией общества. Программирование перестало быть узкопрофессиональной сферой и стало важным элементом общего образования. Дети активно используют гаджеты, но большинство знакомится лишь с потребляющим аспектом техники. Данная программа формирует базу для дальнейшего изучения STEM-дисциплин.

Педагогическая целесообразность программы обоснована использованием средоориентированного подхода. На первом году обучения используется интуитивно понятная среда Scratch Junior, что позволяет детям старшего дошкольного возраста осваивать программирование без языкового барьера кода. Во втором классе происходит переход к классической среде Scratch, где ребята углубляют свои знания, изучая переменные, списки, сложные события и создавая полноценные игры и мультфильмы.

Дополнительная общеразвивающая программа реализуется в очно-заочной форме. Деятельность по программе осуществляется по группам. Режим занятий предполагает 2 раза в неделю по 2 академических часа (продолжительность одного занятия составляет 30 минут, перерыв — 10 минут).

Основными ожидаемыми результатами являются свободное ориентирование в инструментарии Scratch, умение строить алгоритмы, владение навыками редактирования персонажей и способность реализовать индивидуальный творческий проект.

Формами определения итогов реализации программы являются защита портфолио, участие в фестивалях технического творчества, выставки цифровых работ.

Формами (методами) определения результативности является педагогическое наблюдение, анализ результатов выполнения игровых заданий, анкетирование родителей и собеседования.

2. Учебный план (1 год обучения)

Возраст: 5–7 лет Среда программирования: Scratch Junior

№ п/п	Наименование раздела/модуля/темы	Теория	Практика	Всего	Краткое содержание занятий / форма контроля
1.	<i>Раздел «Введение в программирование»</i>	2	4	6	Знакомство с компьютером;

	(6 ч)				определение термина «программирование». Правила безопасности.
1.1.	Тема 1. Что такое программирование? Зачем оно нужно?	1	2	3	Беседа о роли компьютера; викторина на тему «Цифры вокруг нас»; разгадывание загадок.
1.2.	Тема 2. Первый запуск компьютера	1	2	3	Устройство ПК, правила безопасности; экскурсия за рабочим столом.
2.	<i>Раздел «Интерфейс и возможности Scratch Jr.» (14 ч)</i>	4	10	14	Изучение базовых компонентов среды. Элементы интерфейса, палитра блоков, создание первых проектов.
2.1.	Тема 1. Первое знакомство с интерфейсом	2	4	6	Знакомство со сценой, спрайтами, панелью инструментов; создание простого приветствия.
2.2.	Тема 2. Панель инструментов и палитра блоков	2	6	8	Типы блоков (<i>движение, внешность, звуки</i>) и их цветовая маркировка; сборка первой анимации. Изменение костюма персонажа.
2.3.	Тема 3. Создание первого проекта	—	4	4	Придумывание сюжета и создание короткого анимационного ролика.
3.	<i>Раздел «Простые сценарии и</i>	6	18	24	Освоение команд управления

	<i>алгоритмы» (24 ч)</i>				персонажем. Координаты X/Y, линейные алгоритмы.
3.1.	Тема 1. Движение персонажей	2	4	6	Направление движения героя по экрану; рисование линий движением персонажа.
3.2.	Тема 2. Использование команды «Говорить»	2	4	6	Диалоги и сообщения; сказки с говорящими персонажами.
3.3.	Тема 3. Изменение размеров объектов	2	6	8	Масштабирование героев; демонстрация проектов в кругу.
3.4.	Тема 4. Добавление фона и декораций	—	4	4	Выбор или рисование фонов; расстановка элементов окружения на сцене.
3.5.	Тема 5. Объединение команд для простого сценария	—	4	4	Творческая мастерская: проект с командами «Двигаться», «Говорить», «Увеличить».
4.	<i>Раздел «Создание собственных проектов» (32 ч)</i>	8	24	32	Проектная деятельность. Анимационные повествования и игровые сюжеты.
4.1.	Тема 1. Моя первая сказочная история	2	4	6	Ключевые составляющие сказки; анимационное повествование.
4.2.	Тема 2. Я рисую природу	2	4	6	Цветовая гамма и композиция; живая картинка природы.

4.3.	Тема 3. Маленький художник (цвета и формы)	2	4	6	Геометрические фигуры; проект «Моя картина».
4.4.	Тема 4. Космос и планеты	2	4	6	Строение космоса; моделирование вращения Земли вокруг Солнца.
4.5.	Тема 5. Мой любимый зверёк	—	4	4	Внешность животного; собрать питомца из частей тела.
4.6.	Тема 6. Путешествие на машине	—	4	4	Маршрут путешествия; машина едет по дороге.
5.	<i>Раздел «Продвинутые навыки» (32 ч)</i>	8	24	32	Логические операции, циклы, сенсорные события. Сложные анимации.
5.1.	Тема 1. Логические операции («И», «ИЛИ»)	2	4	6	Операторы выбора маршрута; игра-проверочка.
5.2.	Тема 2. Алгоритмы повторения и циклы	2	4	6	Варианты циклов; танцы персонажей.
5.3.	Тема 3. Сенсорные события и реакции на клики	2	6	8	Чувствительность к нажатиям мыши; меню выбора в игре.
5.4.	Тема 4. Сложные анимации с несколькими персонажами	—	4	4	Одновременное движение нескольких героев; оркестровка действий.
5.5.	Тема 5. Музыкальные проекты и воспроизведение звуков	—	4	4	Источники музыкальных нот; запись собственного звука.

5.6.	Тема 6. Настройка поворотов и ориентации персонажей	—	4	4	Команда «Посмотреть туда»; повороты предметов.
6.	<i>Раздел «Подготовка и защита проектов» (36 ч)</i>	4	32	36	Итоговое проектирование. Выступление перед родителями.
6.1.	Тема 1. Идея проекта: придумываем собственную историю	2	4	6	Генерация идеи; составление списка ресурсов.
6.2.	Тема 2. Отладка и тестирование проекта	2	10	12	Выявление ошибок; эксперименты под руководством педагога.
6.3.	Тема 3. Промежуточная аттестация. Защита проектов	—	18	18	Профессиональная подача проекта; выступление перед родителями. Фотография на память.
ИТОГО:	—	36	108	144	—

Учебный план (2 год обучения)

Возраст: 8–10 лет Среда программирования: Scratch Classic

№ п/п	Наименование раздела/модуля/темы	Теория	Практика	Всего	Краткое содержание занятий / форма контроля
1.	<i>Раздел «Переход на среду Scratch» (14 ч)</i>	4	10	14	Обзор новых инструментов: переменные, списки, случайности.
1.1.	Тема 1. Знакомство со	2	4	6	Отличия от Scratch Jr.;

	средой Scratch				новые блоки; создание калькулятора.
1.2.	Тема 2. Переменные и списки	2	4	6	Хранение данных; игровой счётчик очков.
1.3.	Тема 3. Случайности и вероятности	—	4	4	Блок случайных чисел; симулятор погоды.
2.	<i>Раздел «Программирование игр» (32 ч)</i>	8	24	32	Создание полноценных игровых механик: физика, ИИ, RPG.
2.1.	Тема 1. Физика движущихся объектов	2	6	8	Имитация гравитации; платформер.
2.2.	Тема 2. Искусственный интеллект	2	6	8	Реакция на игрока; шутер или головоломка.
2.3.	Тема 3. Мультиязычность и пользовательский ввод	2	6	8	Текстовые поля; RPG-проект.
2.4.	Тема 4. Оптимизация кода	2	6	8	Рефакторинг; анализ готовых проектов.
3.	<i>Раздел «Интерактивные истории» (32 ч)</i>	8	24	32	Нелинейные сюжеты; озвучивание; пиксельная графика.
3.1.	Тема 1. Нелинейные сюжеты	2	6	8	Ветвящиеся диалоги; выбор жанра для проекта.
3.2.	Тема 2. Запись собственного голоса	2	6	8	Озвучивание; музыкальный мультфильм.
3.3.	Тема 3. Пиксельная	2	6	8	Стилизация

	графика				изображений; создание пиксельной игры.
3.4.	Тема 4. Библиотеки спрайтов	2	6	8	Загрузка внешних графических файлов; создание библиотеки персонажей.
4.	<i>Раздел «Командная разработка» (32 ч)</i>	6	26	32	Совместные проекты: распределение ролей, реализация крупного проекта.
4.1.	Тема 1. Распределение ролей	2	4	6	Планирование; роли художника, сценариста, кодера.
4.2.	Тема 2. Совместная реализация	2	18	20	Организация работы; крупномасштабный игровой проект.
4.3.	Тема 3. Презентация результатов	2	4	6	Критерии оценки; демонстрация этапов разработки.
5.	<i>Раздел «Продвинутые навыки» (32 ч)</i>	8	24	32	Новые инструменты Scratch: сложные события, условия, таймеры.
5.1.	Тема 1. Сложные события и условия	2	6	8	Условия «если... то... иначе»; игра «Тир».
5.2.	Тема 2. Циклы и ветвления	2	6	8	Вложенные конструкции; лабиринты.
5.3.	Тема 3. Библиотеки спрайтов	2	6	8	Загрузка внешних графических файлов; создание библиотеки персонажей.

5.4.	Тема 4. Управление временем	2	6	8	Таймеры и задержки; квест-игра.
6.	Раздел «Аттестация» (4 ч)	—	4	4	Открытая презентация лучших работ года.
6.1.	Итог: Оценка полученного опыта	—	4	4	Анкетирование участников; открытая презентация портфолио.
ИТОГО :	—	36	108	144	—

3. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Всего занятий в неделю
1 год (Scratch Junior)	01.09.2026	31.05.2027	36	72	144	2 раза по 2 академических часа (занятие — 30 минут + перерыв)
2 год (Scratch)	01.09.2026	31.05.2027	36	72	144	2 раза по 2 академических часа (занятие — 30 минут + перерыв)

4. Содержание программы

1 год обучения (5–7 лет / Стартовый уровень)
Среда: Scratch Junior.

Раздел 1. Введение в программирование (6 часов). Знакомство с компьютером, его устройством и безопасностью; определение термина «программирование».

Тема 1. Что такое программирование? Зачем оно нужно?

Теория: Беседа о роли компьютера в жизни человека, история появления компьютеров.

Практика: Викторина на тему «Цифры вокруг нас»; разгадывание загадок.

Тема 2. Первый запуск компьютера.

Теория: Устройство ПК: монитор, клавиатура, мышь. Правила безопасности.

Практика: Экскурсия за рабочим столом: открытие окон, работа с иконками.

Раздел 2. Интерфейс и возможности Scratch Junior (14 часов). Изучение базовых компонентов среды.

Тема 1. Первое знакомство с интерфейсом.

Теория: Элементы интерфейса: сцена, палитра блоков, спрайты.

Практика: Создание простого проекта-приветствия.

Тема 2. Панель инструментов и палитра блоков.

Теория: Типы блоков (*движение, внешность, звуки*) и их цветовая маркировка.

Практика: Сборка первой короткой анимации с командой «Двигаться». Изменение костюма персонажа.

Тема 3. Создание первого проекта.

Теория: Понятие сценария и порядок сборки проекта.

Практика: Придумывание сюжета и создание короткого анимационного ролика.

Раздел 3. Простые сценарии и алгоритмы (24 часа). Освоение команд управления персонажем.

Тема 1. Движение персонажей.

Теория: Координаты X/Y, команды движения вперёд/назад.

Практика: Направление движения героя по экрану. Рисование линий движением персонажа.

Тема 2. Использование команды «Говорить».

Теория: Диалоги и сообщения.

Практика: Сказки с говорящими персонажами.

Тема 3. Изменение размеров и положения объектов.

Теория: Масштабирование и позиционирование героев.

Практика: Увеличение и уменьшение объекта. Работа в кругу — демонстрация проектов.

Тема 4. Добавление фона и декораций.

Теория: Выбор или рисование фонов.

Практика: Расстановка элементов окружения на сцене.

Тема 5. Объединение команд для простого сценария.

Теория: Линейные алгоритмы.

Практика: Творческая мастерская: проект с использованием команд «Двигаться» + «Говорить» + «Увеличить».

Раздел 4. Создание собственных проектов (32 часа). Практическое применение навыков через проекты.

Тема 1. Моя первая сказочная история.

Теория: Ключевые составляющие сказки.

Практика: Анимационное повествование.

Тема 2. Я рисую природу.

Теория: Цветовая гамма и композиция.

Практика: Живая картинка природы.

Тема 3. Маленький художник (цвета и формы).

Теория: Геометрические фигуры.

Практика: Проект «Моя картина».

Тема 4. Космос и планеты.

Теория: Строение космоса.

Практика: Моделирование вращения Земли вокруг Солнца.

Тема 5. Мой любимый зверёк.

Теория: Внешность животного.

Практика: Собрать питомца из частей тела.

Тема 6. Путешествие на машине.

Теория: Маршрут путешествия.

Практика: Машина едет по дороге.

Раздел 5. Продвинутые навыки. Углублённое изучение возможностей Scratch (32 часа). Изучение циклов и логики.

Тема 1. Логические операции («И», «ИЛИ»).

Теория: Операторы выбора маршрута.

Практика: Игра-проверочка.

Тема 2. Алгоритмы повторения и циклы.

Теория: Варианты циклов.

Практика: Танцы персонажей.

Тема 3. Сенсорные события и реакции на клики.

Теория: Чувствительность к нажатиям мыши.

Практика: Меню выбора в игре.

Тема 4. Сложные анимации с несколькими персонажами.

Теория: Одновременное движение нескольких героев.

Практика: Оркестровка действий.

Тема 5. Музыкальные проекты и воспроизведение звуков.

Теория: Источники музыкальных нот.

Практика: Запись собственного звука.

Тема 6. Настройка поворотов и ориентации персонажей.

Теория: Команда «Посмотреть туда».

Практика: Повороты предметов.

Раздел 6. Подготовка и защита проектов (36 часов). Итоговое проектирование.

Тема 1. Идея проекта: придумываем собственную историю.

Теория: Генерация идеи.

Практика: Составление списка ресурсов.

Тема 2. Отладка и тестирование проекта.

Теория: Выявление ошибок.

Практика: Эксперименты под руководством педагога.

Тема 3. Промежуточная аттестация. Защита проектов.

Теория: Профессиональная подача проекта.

Практика: Выступление перед родителями. Фотография на память.

2 год обучения (8–10 лет / Базовый уровень) *Переход на классическую среду Scratch.*

Раздел 1. Переход на среду Scratch (14 часов). Обзор новых инструментов.

Тема 1. Знакомство со средой Scratch.

Теория: Отличия от Scratch Jr., новые блоки (переменные, списки, случайные числа).

Практика: Создание простого калькулятора.

Тема 2. Переменные и списки.

Теория: Хранение данных.

Практика: Игровой счётчик очков.

Тема 3. Случайности и вероятности.

Теория: Блок случайных чисел.

Практика: Симулятор погоды.

Раздел 2. Программирование игр (32 часа). Создание полноценных игровых механик.

Тема 1. Физика движущихся объектов.

Теория: Имитация гравитации.

Практика: Платформер.

Тема 2. Искусственный интеллект.

Теория: Реакция на игрока.

Практика: Шутер или головоломка.

Тема 3. Мультиязычность и пользовательский ввод.

Теория: Текстовые поля.

Практика: RPG-проект.

Тема 4. Оптимизация кода.

Теория: Рефакторинг.

Практика: Анализ готовых проектов.

Раздел 3. Интерактивные истории (32 часа). Нелинейные сюжеты.

Тема 1. Нелинейные сюжеты.

Теория: Ветвящиеся диалоги.

Практика: Выбор жанра для проекта.

Тема 2. Запись собственного голоса.

Теория: Озвучивание.

Практика: Музыкальный мультфильм.

Тема 3. Пиксельная графика.

Теория: Стилизация изображений.

Практика: Создание пиксельной игры.

Раздел 4. Командная разработка (32 часа). Совместные проекты.

Тема 1. Распределение ролей.

Теория: Планирование.

Практика: Роли художника, сценариста, кодера.

Тема 2. Совместная реализация.

Теория: Организация работы.

Практика: Крупномасштабный игровой проект.

Тема 3. Презентация результатов.

Теория: Критерии оценки.

Практика: Демонстрация этапов разработки.

Раздел 5. Продвинутые навыки (32 часа). Новые инструменты Scratch.

Тема 1. Сложные события и условия.

Теория: Условия «если... то... иначе».

Практика: Игра «Тир».

Тема 2. Циклы и ветвления.

Теория: Вложенные конструкции.

Практика: Лабиринты.

Тема 3. Библиотеки спрайтов.

Теория: Загрузка внешних графических файлов.

Практика: Создание библиотеки персонажей.

Тема 4. Управление временем.

Теория: Таймеры и задержки.

Практика: Квест-игра.

Раздел 6. Аттестация (4 часа). Защита итогового портфолио.

Итог:

Теория: Оценка полученного опыта.

Практика: Открытая презентация лучших работ года.

Планируемые результаты

По итогам 1-го года обучения (5–7 лет / Scratch Junior)
в рамках дополнительной общеразвивающей программы обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

В области обучения:

- Знание базовых принципов работы компьютера; понимание того, что такое программирование и зачем оно нужно.
- Формирование навыков безопасного поведения при работе с компьютером (*соблюдение правил гигиены зрения, осанки*).
- Способность «оживлять» картинки: дети научатся делать так, чтобы герои двигались по экрану, разговаривали и меняли свои наряды (костюмы)*.
- Умение создавать простые истории о сказочных героях, животных или космосе прямо на экране.
- Способность самостоятельно реализовать небольшой проект от замысла до финального продукта под руководством педагога.
- Формирование первичных навыков цифрового творчества и проектной деятельности.

В области воспитания:

- Сформированность интереса к технологическому творчеству и цифровому миру.
- Укрепление положительной самооценки через успешную реализацию интересных проектов.
- Освоение основ культуры здорового образа жизни за счёт регулярных физкультминуток во время занятий.

- Развитие элементарных навыков совместной деятельности: умение работать в парах или малых группах над общим творческим заданием, проявлять доброжелательность и уважение к результатам сверстников.
- Воспитание чувства гордости за свои достижения и осознание значимости собственной работы для окружающих.

По итогам 2-го года обучения (8–10 лет / Scratch Classic) в рамках дополнительной общеразвивающей программы обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

В области обучения:

- Свободное ориентирование в интерфейсе среды Scratch Classic. Понимание отличий между Scratch Jr. и классической версией.
- Осознание взаимосвязи физических явлений и программирования: моделирование гравитации, столкновений, движения по траекториям средствами визуального программирования.
- Создание полноценных игровых механик (*платформер, шутер, головоломка*) и нелинейных интерактивных историй с озвучиванием и пиксельной графикой.
- Способность самостоятельно создавать собственные уникальные спрайты и фоны для своих проектов, а также использовать внешние графические ресурсы.
- Опыт коллективного проектирования и реализации крупного игрового проекта в команде с распределением ролей (*художник, сценарист, программист*).
- Навык оптимизации кода и рефакторинга готовых решений.

В области воспитания:

- Развитие целеустремлённости, дисциплинированности и терпеливости при работе над сложными проектами.
- Способность принимать самостоятельные решения и нести ответственность за результаты своей работы.
- Овладение навыками эффективной коммуникации и конструктивного взаимодействия в группе.
- Осознание ценности созидательного труда и готовности делиться своими знаниями и умениями с окружающими.

5. Воспитание

Цель воспитания: развитие личности ребёнка, способной воспринимать мир с интересом и радостью; осознавать себя частью российского народа; формировать гуманное отношение к окружающему миру и людям через приобщение к цифровому творчеству в рамках технической направленности программы.

Задачи воспитания:

1. Формирование навыков безопасного поведения при работе за компьютером: соблюдение гигиены зрения, осанки, времени непрерывного

использования экрана (для 5–7 лет — первичные знания, для 8–10 лет — осознанная ответственность).

2. Стимулирование любознательности, инициативы и творческого подхода к решению задач.

3. Развитие навыков эффективной коммуникации и совместной деятельности:

– Для детей 5–7 лет: работа в парах или малых группах над общим творческим заданием, проявление доброжелательности.

– Для детей 8–10 лет: распределение ролей в команде, организация коллективных проектов, развитие ответственности за общий результат.

4. Укрепление положительной самооценки через успешную реализацию интересных проектов.

5. Освоение основ культуры здорового образа жизни за счёт регулярных физкультурминуток во время занятий.

6. Привитие понимания важности честности, справедливости и уважения к старшим и младшим.

Целевые ориентиры воспитания

Возраст	Цели
Старший дошкольный возраст (5–7 лет)	Любозытство к процессу познания и творческому подходу к выполнению заданий. Умение эффективно взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, проявляя эмпатию и взаимопонимание. Потребность соблюдать правила этикета и уважать чужую собственность. Понимание ценности собственной безопасности и здоровья. Эмоционально-положительное восприятие процесса обучения программированию как увлекательного занятия.
Младший школьный возраст (8–10 лет)	Сформированность личностной позиции по отношению к изучаемому учебному материалу, целям и результатам собственных действий. Осознание себя как части российской культуры и истории, понимание ценностей созидательного труда. Способность проявлять инициативу и самостоятельность в проектной деятельности

	Готовность нести ответственность за результаты своей работы в коллективе. Овладение навыками конструктивного общения и разрешения конфликтов в группе.
--	--

Формы и методы воспитания

В процессе реализации воспитательных задач используются следующие формы и педагогические технологии:

- Игровые методы: использование игровых форматов для активного привлечения детей к изучению программирования (*например, квесты по поиску ошибок, игровые тесты, викторины*). Игровая деятельность является ведущей на первом году обучения.
- Творческие задания: стимулирование самовыражения через разработку собственных проектов, мультфильмов и игр.
- Позитивное подкрепление: одобрение успехов и достижений, поощрение хорошего поведения и проявления творчества (*дипломы, сертификаты, похвальные листы*).
- Диалогическое общение: сотрудничество педагога и детей в поиске оптимальных решений и взаимопонимания.
- Экскурсионные мероприятия: посещение научно-технических парков, музеев робототехники, участие в фестивалях цифрового творчества.
- Совместная проектная работа: организация семейных мастер-классов и командных проектов внутри группы.

Условия воспитания

- Создание комфортной психологической обстановки доверия и вдохновения, где каждый ребёнок чувствует свою значимость.
- Наличие современного кабинета, оборудованного планшетами/ноутбуками с установленным приложением Scratch Junior / Scratch Classic, а также интерактивными досками и наглядным материалом.
- Применение дифференцированного подхода к каждому ребёнку, учитывающего его индивидуальные особенности, уровень подготовки и предпочтения.
- Включённое участие родителей в воспитательном процессе через консультационную работу, совместную подготовку домашних заданий и оформление портфолио.
- Регулярная организация физкультурных минуток и динамических пауз во время занятий для профилактики утомления и сохранения здоровья обучающихся.

Критерии анализа результатов воспитания

Анализ эффективности воспитательной работы проводится комплексно и включает:

- Педагогическое наблюдение за развитием коммуникативных навыков и умением работать в группе.
- Анкетирование и собеседования с родителями для выявления уровня удовлетворённости качеством предоставляемых услуг и динамики развития ребёнка.
- Итоговая диагностика по завершении каждого учебного года, фиксирующая динамику личностного роста и сформированность целевых ориентиров.
- Анализ участия обучающихся в выставках, конкурсах и фестивалях технического творчества.
- Оценка качества рефлексии учащихся после завершения крупных проектов («Что получилось хорошо? Что можно улучшить?»), что позволяет оценить степень осознанности своих действий.

Календарный план воспитательной работы (на учебный год)

№ п/п	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения	Практический результат
1.	День открытых дверей для родителей	Сентябрь	Экскурсия- знакомство	Фото- и видеоматериалы, знакомство с Центром и педагогами
2.	Конкурс творческих работ «Цифровой гербарий»	Октябрь	Выставка-конкурс	Создание анимированных открыток об осени или о растениях России
3.	Семейный мастер-класс «Создаём игру вместе!»	Ноябрь	Семинар	Совместное творчество детей и родителей, создание простого проекта
4.	Новогодний квест «Код цифрового Деда Мороза»	Декабрь	Игра-квест	Создание новогоднего проекта или анимации

				поздравления
5.	Ярмарка цифровых игр	Февраль	Презентация	Представление своих игровых проектов, обмен опытом
6.	Конкурс проектов «Мой цифровой герой»	Март	Творческий конкурс	Эстетическое развитие, работа над визуальным стилем персонажа
7.	Лаборатория юных исследователей	Апрель	Исследовательская неделя	Проектная деятельность, разработка мини-исследований
8.	Праздник творчества и вдохновения	Май	Фестиваль искусств	Совершенствование навыков публичного выступления, закрытие учебного года

6. Планируемые результаты

По итогам первого года обучения (5–7 лет / Scratch Junior)

В результате освоения программы обучающийся будет:

Знать:

- Назначение основных частей компьютера (*монитор, клавиатура, мышь*) и правила безопасного поведения при работе за ним.
- Основные элементы интерфейса среды программирования Scratch Junior (*сцена, спрайты, блоки команд*).
- Понятие алгоритма как последовательности действий.

Уметь:

- Создавать простые анимации и интерактивные истории из готовых спрайтов и фонов.
- Управлять движением персонажа по экрану с помощью координат X/Y.
- Использовать команды «Говорить», «Двигаться», «Изменение размеров».
- Собирать простой линейный алгоритм из блоков команд.
- Работать над проектом от замысла до финального продукта под руководством педагога.

По итогам второго года обучения (8–10 лет / Scratch Classic)

В результате освоения программы обучающийся будет:

Знать:

- Отличия классической версии Scratch от Scratch Junior; назначение новых типов блоков (*переменные, случайности, циклы, ветвления*).
- Основы работы со случайными числами, переменными и списками.
- Принципы создания нелинейных сюжетов и игровых механик (*физика движения, искусственный интеллект*).

Уметь:

- Самостоятельно создавать сложные сценарии с использованием циклов, ветвлений и событийной логики.
- Записывать собственный голос и интегрировать его в проект.
- Рисовать собственные пиксельные изображения или использовать внешние графические ресурсы для создания уникальных персонажей и фонов.
- Рефакторить код — упрощать и оптимизировать свои проекты.
- Участвовать в коллективном проекте с распределением ролей (*художник, программист, дизайнер уровней*), нести ответственность за свою часть работы.

7. Ресурсное обеспечение

1. Материально-техническое обеспечение (оснащение и оборудование)

Кабинет оснащен современным оборудованием в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения:

- Компьютерная техника: персональные компьютеры или ноутбуки со средой Scratch Junior для первого года и классической версией Scratch для второго года.
- Программное обеспечение: установлен российский офисный пакет «Р7-Офис» — для создания итоговых презентаций, отчетов по проектам и оформления портфолио обучающихся.
- Периферийные устройства:
 - Мыши, клавиатуры;
 - Наушники с микрофоном — для записи звуков и озвучивания проектов;
 - Веб-камера — для проведения видеоконференций и дистанционного взаимодействия.
- Мультимедийное оборудование:
 - Интерактивная доска или большой монитор для демонстрации инструкций и образцов проектов;
 - Проектор (*при наличии*) для показа презентаций и видеороликов.
- Специальные приспособления:
 - Настенные плакаты и наклейки с символикой программ Scratch / Scratch Jr.;
 - Магнитно-маркерные доски для записи идей и заметок;
 - Игровые наборы для развития мелкой моторики и концентрации внимания (*например, конструкторы LEGO Education, пазлы, логические игры*);

- Мягкие модули для организации зоны отдыха во время физкультминуток.

- Рабочее пространство: кабинет оборудован удобными рабочими местами с правильным освещением; предусмотрена зона релаксации для динамических пауз.

2. Методическое обеспечение

Учебно-методический комплекс включает:

- Нормативную базу: Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г., приказы Минпросвещения России о дополнительных общеобразовательных программах.

- Литература:

- Михайлова А.Н. «Первый шаг в мир программирования». Издательство Манн, Иванов и Фербер, 2023.

- Краснова Г.М. «Интерактивное программирование для дошкольников». Феникс, 2024.

- Руководство пользователя Scratch Junior и Scratch Classic.

- Дополнительная литература из списка рекомендованной литературы программы.

- Дидактические материалы:

- Карточки-задания для выполнения практических работ («Собери алгоритм», «Найди ошибку»).

- Образцы готовых проектов для разбора на уроках.

- Наглядные пособия по интерфейсу среды программирования.

- Памятки по технике безопасности при работе за компьютером.

- Авторские разработки педагога: конспекты занятий, сценарии мероприятий, методические рекомендации по проведению воспитательной работы.

3. Информационно-телекоммуникационное обеспечение

Для реализации программы необходим стабильный доступ в интернет:

- Платформы и ресурсы:

- Официальный сайт scratch.mit.edu — среда разработки и галерея проектов.

- Порталы детского программирования: kodland.ru, it-kids.ru.

- Электронные библиотеки с методической литературой (Консультант+, Национальная электронная библиотека).

- Программное обеспечение:

- Среда визуального программирования Scratch Junior (первый год);

- Классическая версия Scratch (второй год);

- Средства дистанционного взаимодействия:

- Сферум — образовательная платформа для организации учебного процесса, ведения электронного журнала и общения педагогов с родителями.

4. Оценочные материалы

Формы подведения итогов по каждой теме или разделу программы:

- Текущий контроль: Наблюдение педагога за деятельностью обучающихся во время практической работы; проверочные мини-тесты и опросники

по основным теоретическим темам; консультации и индивидуальные беседы для выявления затруднений.

- Промежуточная аттестация: Защита тематических проектов по заданиям, связанным с прохождением определённых этапов обучения; творческие задания.

- Итоговая аттестация: Презентация финального проекта перед родителями и сверстниками; открытая защита портфолио лучших работ года.

Педагогический инструментарий оценки эффективности программы:

- Лист наблюдений за развитием навыков у каждого ребёнка.
- Анкета удовлетворённости родителей качеством предоставляемых услуг.
- Критерии оценивания творческих проектов (оригинальность идеи, сложность алгоритмов, эстетика оформления).

Проверочные мини-тесты и опросники по основным теоретическим темам

1 год обучения (5–7 лет / Scratch Junior)

Раздел: Введение в программирование (6 ч)

Проверочный тест «Компьютер — наш друг»

- *Вопрос:* Что такое компьютер?

Варианты: А) Прибор для работы с информацией; Б) Телевизор; В) Игрушка.

(Правильный ответ: А).

- *Вопрос:* Как правильно сидеть за компьютером? Покажи на картинке правильную позу. (На выбор три картинки).

- *Вопрос:* Для чего нужна мышь?

Варианты: А) Чтобы рисовать; Б) Чтобы управлять курсором; В) Чтобы слушать музыку. (Б).

Творческое задание «Мой первый проект» Создай короткий анимационный ролик по теме «Что я знаю о компьютере». Герой должен сказать одну фразу (например, «Привет! Я умею считать!») и сделать два шага вперёд.

Раздел: Интерфейс и возможности Scratch Jr. (14 ч)

Опросник «Знакомство со средой» (Педагог показывает интерфейс на большом экране.)

- Где находится сцена?
- Найди палитру блоков. Какие цвета там есть?
- Какой блок заставляет персонажа двигаться вправо?
- Как называется персонаж в программе? (спрайт).

Практическое задание «Собери алгоритм» Перед тобой карточки с командами:

- Двигаться →
- Говорить «Мяу»
- Увеличиться

Выложи эти блоки так, чтобы спрайт сначала увеличился, потом сказал «Мяу», а затем пошёл направо.

Карточка-задание «Ошибка в коде» (по вашей теме «Объединение команд») Перед тобой скрипт:

Двигаться вперед (10 шагов)

Говорить "Привет"

Если касается [Финиш v]

Увеличиться

Почему герой не останавливается у финиша? (Подсказка: условие проверки стоит после действия).

Ответ: Условие нужно поставить перед движением или использовать цикл «повторять пока не...».

Раздел: Простые сценарии и алгоритмы (24 ч)

Тестовый вопрос «Координаты X/Y» Какое значение координаты Y будет у героя, если он поднялся вверх к самому верхнему краю экрана?
А) Очень большое число; Б) Ноль; В) Отрицательное число. (Правильный ответ: А).

Задание «Поворот» (по вашей теме «Настройка поворотов и ориентации персонажей») Какой командой ты воспользуешься, чтобы заставить героя смотреть прямо на игрока?
А) Повернуться на угол; Б) Посмотреть туда; В) Изменить размер. (Правильный ответ: Б).

Проектная работа «Моя сказочная история» (по вашему содержанию) Создай мультфильм про любое животное. Герой должен:

1. Сказать свою любимую фразу;
2. Сделать три шага;
3. Изменить свой костюм.

2-й год обучения (8–10 лет / Scratch Classic)

Переход на среду Scratch (14 ч)

Теоретический вопрос «Переменные» Для чего используется переменная в игре-платформере?

А) Хранит количество собранных монеток; Б) Заставляет героя прыгать; В) Меняет цвет фона. (Правильный ответ: А).

Анализ кода «Счётчик очков»

Посмотри на этот скрипт:

когда зелёный флаг нажат

установить [очки v] в (0)

если <касается [монетка v]?>

то изменить [очки v] на (-1)

Почему очки уменьшаются вместо того, чтобы увеличиваться при сборе монетки? (Ответ): Нужно заменить (-1) на (1) или использовать команду увеличить.

Творческая задача «Калькулятор» (по вашему содержанию) Создай простой калькулятор, который складывает два числа, введенных пользователем. Используй переменные Число1, Число2 и Сумма. На выходе должна появиться надпись с результатом.

Программирование игр (32 ч)

Вопрос «Гравитация» (по вашим темам «Физика движущихся объектов» и «Искусственный интеллект») Почему в платформах часто используют условную

конструкцию «Если коснулся пола, то гравитацию отключить»? (Ответ): Чтобы герой стоял на земле, а не проваливался сквозь неё.

Анализ ошибки «Платформа» (адаптировано под вашу тему «Алгоритмы повторения и циклы»)

Скрипт платформы:

```
всегда повторять {  
    если <нажата клавиша [стрелка вверх]> то  
        прыгнуть (10)  
}
```

Проблема: Персонаж падает сквозь платформу вниз, когда стоит неподвижно.

(Решение): Добавить проверку столкновения с полом внутри цикла: если НЕ касается [пол v], тогда применить гравитацию.

Проект «Шутер» (по вашему содержанию) Создай простую игру-шутер, где игрок управляет персонажем стрелками, стреляет по мишеням пробелом и собирает бонусы. Обязательно используй искусственный интеллект врага («движется к игроку»).

Интерактивные истории (32 ч)*

Вопрос «Нелинейность» (по вашим темам) Чем отличается линейная история от нелинейной? (Ответ): В линейной истории сюжет всегда идёт по одному пути. В нелинейной у читателя/игрока есть выбор, который меняет развитие событий.

Проект «Сказка-лабиринт» (по вашему содержанию) Создай интерактивную историю, где игроку предстоит выбрать путь. От выбора зависит финал сказки. Обязательные условия:

- Минимум две ветви сюжета.
- Использование блока «Если... То... Иначе» для реализации выбора.
- Запись собственного голоса для озвучивания ключевых реплик героев.

Критерии оценивания творческих проектов

I. Оригинальность идеи (максимум — 5 баллов)

Оценивается уникальность замысла проекта, его новизна и нестандартный подход к решению задачи.

- 1 балл: Проект повторяет шаблон или готовый пример без изменений.
- 2 балла: В проекте есть небольшие изменения по сравнению с примером (например, изменён цвет персонажа, добавлена одна фраза).
- 3 балла: Идея частично оригинальная; сюжет или механика игры заимствованы из примеров, но дополнены авторскими деталями.
- 4 балла: У проекта интересная идея, которая отличается от стандартных сюжетов (сказка про необычное животное, оригинальное космическое путешествие). Присутствует элемент неожиданности.
- 5 баллов: Уникальный проект с полностью оригинальной идеей. Сюжет или геймплей не имеют аналогов среди изученных материалов. Проявлено яркое воображение.

II. Сложность алгоритмов (максимум — 5 баллов)

Оцениваются логика программы, количество используемых блоков и сложность взаимодействия объектов.

- 1 балл: используется только один тип команд (*только движение*) или простой линейный алгоритм.
- 2 балла: используются два типа команд (*движение + говорение*); присутствует простая последовательность действий.
- 3 балла: применяются циклы («повторять») и простые условия «Если... То» (*например, персонаж меняет костюм при касании объекта*).
- 4 балла: Работа со случайными числами, переменными или списками. Реализована сложная событийная логика (*сенсорные события мыши/клавиатуры*).
- 5 баллов: Использование вложенных условий, сложных циклов, одновременного движения нескольких персонажей. Алгоритм проработан детально, нет логических ошибок.

Для первого года обучения (Scratch Junior) максимальный уровень сложности будет ниже, так как среда ограничена набором инструментов.

III. Эстетика оформления (*максимум — 5 баллов*)

Оценивается визуальное оформление сцены, героев и звуковое сопровождение.

- 1 балл: на сцене минимум объектов; фон стандартный, спрайт не анимирован.
- 2 балла: Фон выбран подходящий, но статичный. Спрайт имеет 1–2 костюма.
- 3 балла: Соблюдена гармония цветовой гаммы. Персонажи двигаются плавно, использованы стандартные звуки.
- 4 балла: Элементы фона расставлены гармонично, создана атмосфера сюжета. Герои имеют несколько уникальных костюмов. Записаны собственные голоса или подобраны оригинальные звуки.
- 5 баллов: Высокий уровень художественного вкуса. Все объекты нарисованы самостоятельно или тщательно доработаны. Пиксельная графика выполнена аккуратно. Звуковое сопровождение идеально подходит под настроение истории.

Итоговая оценка

Итоговый результат можно рассчитать двумя способами:

1. Суммарный балл. Сложите все три критерия. Максимально возможный балл — 15. Это даст более подробную картину сильных сторон работы ребёнка.
2. Средний балл. Сложите все три критерия и разделите на 3. Получится число от 1 до 5. Этот способ удобен для выставления общей отметки за проект.

8. Список литературы

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. СП 2.4.2.4283-26 Санитарно - эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи " (Зарегистрировано в Минюсте РФ 02.06.2026 N 86855).
6. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Литература для педагога

1. Михайлова, А.Н. Первый шаг в мир программирования : учебное пособие / А.Н. Михайлова. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2023. — 192 с.
2. Краснова, Г.М. Интерактивное программирование для дошкольников : методическое пособие / Г.М. Краснова. — Ростов-на-Дону: Феникс, 2024. — 224 с.
3. Руководство пользователя Scratch Junior. — Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/scratchjr/guide/>. — Загл. с экрана. — Яз. рус., англ.

Литература для обучающихся (рекомендуемая)

1. Слейтон, Роберт. Программирование для самых маленьких: пер. с англ. / Роберт Слейтон; переводчик И.И. Иванова. — Москва: Питер, 2022. — 64 с.: ил. — ISBN 978-5-4461-1737-4.
2. Михайлова, А.Н. Первые шаги в мире алгоритмов : рабочая тетрадь для детей / А.Н. Михайлова. — Москва: Клевер-Медиа-Групп, 2022. — 64 с.: ил.
3. Кодланд. Программирование для малышей: интерактивные задания на сайте / коллектив авторов. — Электронный ресурс. — Режим доступа: <https://kodland.ru/>. — Загл. с экрана. — Яз. рус.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 164080145689967333156820043111337528412520734840

Владелец Смирнова Валентина Валерьевна

Действителен с 08.05.2026 по 08.05.2027