

Администрация Воскресенского муниципального округа  
Нижегородской области

Муниципальное образовательное учреждение  
дополнительного образования Воскресенский Детский Центр

Принято на заседании  
педагогического совета  
Протокол № 1  
«02» сентября 2025 г.

Утверждено: приказ № 22  
Директор МОУ ДО Воскресенского  
Детского Центра  
от «02» сентября 2025 г.

Подлинник электронного документа, подписанного ЭП,  
хранится в Муниципальное образовательное учреждение  
дополнительного образования Воскресенский Детский Центр,  
МОУ ДО Воскресенский ДЦ

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат: 00de50425f5125b86a496a4a8ca3bb8a2a  
Кому выдан: Смирнова Валентина Валерьевна  
Действителен: с 07 июля 2025 по 30 сентября 2026

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа  
технической направленности курса "Юный программист"

Возраст обучающихся: 5-8 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Братчикова Елена Владимировна,  
педагог дополнительного образования

р.п. Воскресенское, 2025 г.

## **I. Комплекс основных характеристик ДООП**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа технической направленности "Юный программист" (далее – 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 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– 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 МОУ ДО Воскресенский Детский Центр.

**Направленность программы:** техническая.

**Актуальность программы.** Современный мир стремительно развивается, и роль информационно-коммуникационных технологий становится ключевой практически во всех сферах жизнедеятельности. Повсюду нас окружают смартфоны, компьютеры, умные дома и бытовые приборы, управляемые программами. Программирование перестало быть узкопрофессиональной сферой и превратилось в важный элемент общего образования. Уже в раннем детстве

дети активно используют гаджеты и компьютерные устройства, однако большинство знакомится лишь с потребляющим аспектом техники, оставляя за пределами своего понимания процессы, лежащие в основе функционирования устройств и приложений.

Программа формирует базу для дальнейшего углубленного изучения STEM-дисциплин и развивает критическое мышление, внимание, память и творческое воображение обучающихся.

**Адресат программы:** дети в возрасте 5-8 лет без предъявления требований к уровню начальной подготовки.

**Построение программы:** программа является традиционной и построена на основе комплексного подхода, позволяющего сочетать обучение с развлечением. Основной упор делается на практику и творчество, позволяя детям постепенно погружаться в мир программирования в комфортной и игровой форме.

Программа делится на несколько этапов:

1. **Введение в программирование (6 часов):**

- Рассказ о роли компьютера и программ в повседневной жизни.
- Знакомство с простыми действиями и терминологией.

2. **Интерфейс и основные элементы Scratch Junior (14 часов):**

- Изучаются базовые компоненты программы, такие как интерфейс, палитра цветов и фигуры.
- Практические занятия по созданию простейших анимаций и движущихся фигур.

3. **Простые сценарии и алгоритмы (24 часа):**

- Дети начинают выстраивать несложные цепочки действий («скрипты»).
- Применяются циклические и линейные алгоритмы.

4. **Создание собственных проектов (32 часа):**

- Ученики создают полноценные интерактивные сюжеты, игры и короткие фильмы.
- Внедряются новые навыки, такие как звукозапись, обработка

картинок и др.

**5. Продвинутые навыки (32 часа):**

- Усваиваются более сложные конструкции (ветвления, вложенные циклы).
- Решаются задачи повышенной сложности.

**6. Заключительный этап (36 часов):**

- Итоговый проект, разработанный индивидуально или в группе.
- Совместные выступления и презентации созданных проектов.

Такое построение позволяет плавно переходить от простых задач к более сложным, обеспечивая систематичность и непрерывность обучения. Все занятия сопровождаются игровой деятельностью, гимнастикой и периодическими отдыхами, чтобы поддерживать здоровье и хорошее настроение детей.

**Уровень программы:** начальный уровень.

**Отличительная особенность** данной программы в том, что она построена на платформе Scratch Junior — специальной среде, предназначенной именно для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Используя интуитивно понятную среду Scratch, ребята смогут проявить свою фантазию, создавая мультфильмы, игры и интерактивные истории, параллельно приобретая базовые навыки программирования.

**Объем и срок освоения программы:** программа реализуется в течение 1 года в объеме 144 часов.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа. Продолжительность одного занятия составляет 30 минут, перерыв – 10 минут.

**Особенности реализации программы:**

Форма обучения: очно – заочная.

**Цель программы:** ознакомление детей с основами программирования, развитие логического мышления, творческих способностей и умения работать с цифровыми технологиями.

**Задачи:**

Обучающие задачи:

- ознакомление с интерфейсом и принципами работы в Scratch Junior;

- освоение базовых операций программирования (создание сценариев, управление персонажами, добавление музыки и графики);
- получение навыков самостоятельного проектирования небольших проектов.

Развивающие задачи:

- стимуляция логического и пространственного мышления;
- развитие фантазии и творческих способностей;
- совершенствование мелкой моторики и координации движений.

Воспитательные задачи:

- развитие интереса к технологическому творчеству;
- укрепление положительной самооценки и чувства успеха через реализацию интересных проектов;
- формирование культуры здорового образа жизни (регулярные перерывы и физическая активность).

### **Планируемые результаты**

Занятия в рамках программы направлены на обеспечение достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных образовательных результатов. Эти результаты формируются во всех направлениях, при этом определённые направления создают наиболее благоприятные возможности для достижения конкретных образовательных результатов.

#### **Личностные результаты**

- Повышенная уверенность в своих возможностях и чувство удовлетворенности от самостоятельно выполненных проектов.
- Положительное отношение к учебе и творчеству с применением цифровых технологий.
- Готовность к участию в проектной деятельности и осознание значимости своей работы.

#### **Метапредметные результаты**

- Развитие логического и критического мышления, умение формулировать и реализовывать пошаговые планы действий.

– Активизация воображения и творческих способностей, умение нестандартно подходить к решению задач.

– Улучшение мелкой моторики и координации движений через работу с сенсорными панелями и клавиатурой.

### **Предметные результаты**

– Свободное ориентирование в интерфейсе и инструментарии среды Scratch Junior.

– Умение строить простые алгоритмы и программы с использованием базовых конструкций (линейные, циклические и ветвящиеся).

– Владение навыками редактирования персонажей, создания сценариев, включения музыки и графики.

– Способность самостоятельно реализовать небольшой проект от замысла до финального продукта.

Освоив программу, дети получают крепкий фундамент для последующего углубленного изучения программирования и станут уверенными пользователями цифровых технологий.

## **1.2. Содержание ДООП Учебный план**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программирование	6	2	4	
2	Интерфейс и возможности Scratch Junior	14	4	10	
3	Базовые элементы программирования	24	6	18	
4	Создание собственных проектов	32	8	24	
5	Углубленное изучение возможностей Scratch	32	8	24	
6	Подготовка и защита проектов	32	8	24	
7	Промежуточная аттестация	4	0	4	Защита проекта
	Итого	144	36	108	

## **Содержание учебного плана**

### **1. Введение в программирование (6 часов)**

#### ***Что такое программирование? Зачем оно нужно?***

##### *Теоретическая часть:*

- Определение термина «программирование».
- Области применения программ в повседневной жизни.
- История появления компьютеров и важность программирования.

##### *Практическая часть:*

- Интересные факты о программистах и их работах.
- Разгадывание загадок и ребусов о цифрах и вычислениях.

#### ***Первый запуск компьютера и знакомство с ним***

##### *Теоретическая часть:*

- Устройство компьютера: монитор, клавиатура, мышь.
- Безопасность при работе с компьютером.

##### *Практическая часть:*

- Экскурсия вокруг рабочего стола: открываем окна, узнаём названия иконок.
- Простые действия с окнами: открытие и закрытие папок, запуск программ.

### **2. Введение в программирование (14 часов)**

#### ***Первое знакомство с интерфейсом Scratch Junior***

##### *Теоретическая часть:*

- Главные элементы интерфейса: сцена, панель инструментов, палитра блоков.

- Понятие "спрайт" и как выбрать персонажа.

##### *Практическая часть:*

- Создание первого проекта: простое приветствие.
- Расположение персонажа на сцене.

#### ***Панель инструментов и палитра блоков***

##### *Теоретическая часть:*

- Типы блоков: движение, внешность, звуки.

- Цветовая маркировка блоков.

#### *Практическая часть:*

- Сборка первой короткой программы с командой "двигаться".
- Преобразование спрайта: смена костюма и позы.

#### ***Создание первого проекта***

##### *Теоретическая часть:*

- Что значит «проект» в Scratch Junior.
- Порядок сборки проекта.

##### *Практическая часть:*

- Придумывание сюжета для проекта.
- Исполнение короткого анимационного ролика с движениями персонажа.

### **3. Базовые элементы программирования (24 часа)**

#### ***Простое движение персонажей***

##### *Теоретическая часть:*

- Команда "двигаться вперед" и "назад".
- Понятие координат x/y.

##### *Практическая часть:*

- Направление движения персонажа по экрану.
- Создание рисунка с участием движения персонажа.

#### ***Использование команды "Говорить"***

##### *Теоретическая часть:*

- Какие бывают диалоги и сообщения.
- Как добавить речь к своему герою.

##### *Практическая часть:*

- Названия вещей и животных на экране.
- Сказки с говорящими персонажами.

#### ***Изменение размеров и положения объектов***

##### *Теоретическая часть:*

- Размер и позиция объектов на сцене.

- Масштабирование персонажей.

*Практическая часть:*

- Увеличение и уменьшение персонажа.
- Расположить объект в центре сцены.

### ***Добавление фона и декораций***

*Теоретическая часть:*

- Почему важен выбор фона и деталей окружения.
- Возможность рисовать или выбирать готовые фоны.

*Практическая часть:*

- Выбор подходящего фона для проекта.
- Расстановка деревьев, зданий и других объектов на сцене.

### ***Объединение команд для простого сценария***

*Теоретическая часть:*

- Понятие сценария и порядка действий.
- Связь между командами и результатом.

*Практическая часть:*

- Небольшой проект с использованием команд "двигаться", "говорить", "увеличить".

- Проверка работы сценария.

## **4. Создание собственных проектов (32 часа)**

### ***Проект: Моя первая сказочная история***

*Теоретическая часть:*

- Ключевые составляющие сказки.
- Визуализация сюжета.

*Практическая часть:*

- Создание короткого анимируемого повествования.
- Заливка красками, украшение деталями.

### ***Проект: Я рисую природу***

*Теоретическая часть:*

- Возможности живописи в Scratch Junior.
- Выбор цветовой гаммы и композиции.

*Практическая часть:*

- Нарисовать лес, реку, солнце.
- Сделать картинку живой: ветер шевелит листья.

***Проект: Маленький художник (цвета и формы)***

*Теоретическая часть:*

- Палитра красок и геометрические фигуры.
- Выделение контуров и заливка цветом.

*Практическая часть:*

- Нанести мазки кистью и нарисовать картину.
- Менять размеры и расположение фигур.

***Проект: Космос и планеты***

*Теоретическая часть:*

- Строение космоса и астрономические явления.
- Раскраска звезд и планет.

*Практическая часть:*

- Покажите движение Земли вокруг Солнца.
- Сделайте метеорит пролететь мимо Луны.

***Проект: Мой любимый зверёк***

*Теоретическая часть:*

- Внешность и поведение животного.
- Почему этот зверёк стал любимцем?

*Практическая часть:*

- Собрать маленького зверька из имеющихся частей тела.
- Наделить питомца уникальными особенностями.

***Проект: Путешествие на машине***

*Теоретическая часть:*

- Автомобили и виды транспорта.
- Маршрут путешествия.

*Практическая часть:*

- Пусть машина едет по дороге.

- Присоедините пейзажи и препятствия.

## **5. Углубленное изучение возможностей Scratch (32 часа)**

### ***Логические операции ("и", "или")***

*Теоретическая часть:*

- Как работает оператор "и"?
- Когда применяется команда "или"?

*Практическая часть:*

- Создать проект, использующий логические операторы.
- Реализуйте условия выбора маршрута или состояния персонажа.

### ***Алгоритмы повторения и циклов***

*Теоретическая часть:*

- Понятие цикла и зачем он нужен.
- Варианты циклов: бесконечно, пока не...

*Практическая часть:*

- Счёт шагов и передвижение персонажа.
- Прогулки и танцы персонажей.

### ***Сенсорные события и реакции на клики***

*Теоретическая часть:*

- Чувствительность к нажатиям мыши.
- Использование сенсоров и реагирование на событие.

*Практическая часть:*

- Прикасаемся к объектам и смотрим реакцию.
- Создаем меню выбора в игре.

### ***Сложные анимации с несколькими персонажами***

*Теоретическая часть:*

- Несколько действующих лиц на сцене.
- Одновременное движение и взаимодействие персонажей.

*Практическая часть:*

- Оркеструйте одновременные действия героев.
- Переходы и диалоги между персонажами.

## ***Музыкальные проекты и воспроизведение звуков***

### *Теоретическая часть:*

- Источники музыкальных нот и композиций.
- Реплики и мелодии персонажей.

### *Практическая часть:*

- Сделайте музыкальное сопровождение к вашему проекту.
- Запишите собственные звуки и добавьте их в сцену.

## ***Настройка поворотов и ориентации персонажей***

### *Теоретическая часть:*

- Основные направления поворота.
- Использования вращения персонажей.

### *Практическая часть:*

- Реализуйте вращение предметов и направление взгляда.
- Используйте команду "посмотреть туда".

## **6. Подготовка и защита проектов (36 часов). Промежуточная аттестация**

### ***Идея проекта: придумываем собственную историю***

#### *Теоретическая часть:*

- Генерация оригинальной идеи.
- Обсуждение вариантов сюжета и стиля исполнения.

#### *Практическая часть:*

- Проработка концепции и плана действий.
- Составление списка нужных ресурсов.

### ***Сбор и настройка графики***

#### *Теоретическая часть:*

- Где брать графику и как правильно подбирать рисунки.
- Установка нужного масштаба и размещение объектов.

#### *Практическая часть:*

- Скачать и настроить нужные иллюстрации.
- Поддерживайте гармонию цветовой гаммы.

### ***Создание структуры сюжета и логика программы***

### *Теоретическая часть:*

- Логичное построение программы.
- Основные элементы игрового процесса.

### *Практическая часть:*

- Соединяйте блоки, следуя задумке.
- Протестируйте правильность работы программы.

### ***Анимация персонажей и озвучивание***

#### *Теоретическая часть:*

- Виды анимаций и подходов к озвучиванию.
- Создание выразительных диалогов.

#### *Практическая часть:*

- Движущиеся герои и живая графика.
- Добавьте музыкальные вставки и звуки природы.

### ***Отладка и тестирование проекта***

#### *Теоретическая часть:*

- Как выявлять ошибки и устранять проблемы.
- Правильное применение тестов.

#### *Практическая часть:*

- Найдите и исправьте недостатки вашего проекта.
- Опубликуйте готовый продукт.

### ***Итоговая презентация проекта***

#### *Теоретическая часть:*

- Профессиональная подача проекта.
- Критерии оценки качества проекта.

#### *Практическая часть:*

- Подготовка доклада о своём проекте.
- Выступление перед родителями и друзьями.

### ***Рефлексия и награждение***

#### *Теоретическая часть:*

- Оценка полученного опыта и проделанной работы.

- Похвала за старания и успехи.

*Практическая часть:*

- Получение дипломов и памятных подарков.
- Фотография на память и прощание с курсом.

### Тематическое планирование

№	Тема занятия	Количество часов		Форма текущего контроля
		Теория	Практика	
<b>1. Введение в программирование (6 часов)</b>				
1.1	Что такое программирование? Зачем оно нужно?	1	2	
1.2	Первый запуск компьютера и знакомство с ним	1	2	Викторина
<b>2. Интерфейс и возможности Scratch Junior (14 часов)</b>				
2.1	Первое знакомство с интерфейсом Scratch Junior	2	4	Показ созданного проекта
2.2	Панель инструментов и палитра блоков	2	4	Коллективная беседа с педагогом
2.3	Создание первого проекта	-	2	Группа показывает проекты
<b>3. Базовые элементы программирования (24 часа)</b>				
3.1	Простое движение персонажей	2	2	Тест в игровой форме
3.2	Использование команды "Говорить"	2	2	Отвечаем на вопросы голосом персонажа
3.3	Изменение размеров и положения объектов	2	4	Демонстрация проектов в кругу
3.4	Добавление фона и декораций	2	4	Вместе обсуждаем лучшие проекты
3.5	Объединение команд для простого сценария	-	4	Творческая мастерская (выполняем вместе)
<b>4. Создание собственных проектов (32 часа)</b>				
4.1	Проект: Моя первая сказочная история	2	4	Педагог консультирует по ходу дела

4.2	Проект: Я рисую природу	2	4	Самостоятельная работа с подсказками
4.3	Проект: Маленький художник (цвета и формы)	2	4	Помогаем друг другу создавать рисунок
4.4	Проект: Космос и планеты	2	4	Пробуем пройти "экзаменационное" испытание
4.5	Проект: Мой любимый зверёк	-	4	Экспериментируем и исследуем вместе
4.6	Проект: Путешествие на машине	-	4	Преподаватели оценивают проекты вместе
<b>5. Углубленное изучение возможностей Scratch (32 часа)</b>				
5.1	Логические операции ("и", "или")	2	4	Занимательная игра-проверочка
5.2	Алгоритмы повторения и циклов	2	4	Практическое задание в игровой форме
5.3	Сенсорные события и реакции на клики	-	4	Презентация наших забавных работ
5.4	Сложные анимации с несколькими персонажами	-	4	Объясняет педагог, делаем сами
5.5	Музыкальные проекты и воспроизведение звуков	2	4	Творческое задание на составление песен
5.6	Настройка поворотов и ориентации персонажей	2	4	Консультируем друг друга
<b>6. Подготовка и защита проектов (36 часов)</b>				
6.1	Идея проекта: придумываем собственную историю	2	4	Вопросы и размышления вслух
6.2	Сбор и настройка графики	2	4	Делаем графику своими силами
6.3	Создание структуры сюжета и логика программы	2	4	Обсуждаем ход нашего приключения
6.4	Анимация персонажей и озвучивание	-	6	Анализ работ, делаем выводы

6.5	Отладка и тестирование проекта	-	6	Педагог смотрит наши эксперименты
6.6	Промежуточная аттестация. Защита проектов	-	4	

## **Комплекс организационно-педагогических условий ДООП**

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

Дата начала реализации программы: 01.09.2025 г.

Продолжительность реализации программы: 36 учебных недель

Количество учебных дней (занятий): 72 по 2 занятия в неделю

Каникулы: Осенние 27.10 по 04.11.2025 г.

Зимние 30.12.2025 г. по 11.01.2026 г.

Весенние 30.03.2026 г. по 05.04.2026 г.

Нерабочие дни: согласно постановлению правительства РФ

Дата окончания реализации программы: 31.05.2026 г.

### **2.2. Формы промежуточной аттестации и текущего контроля**

Для оценки эффективности освоения материала и отслеживания прогресса учащихся используются следующие формы промежуточной аттестации и текущего контроля:

Текущий контроль:

- Регулярное наблюдение за деятельностью учащихся в ходе выполнения практических заданий.
- Оценка качества выполнения упражнений и тестовых заданий непосредственно на занятии.
- Проверочные мини-тесты и опросники по основным темам курса.
- Консультации и индивидуальные беседы с учениками для выявления затруднений и коррекции подходов.

Промежуточная аттестация:

- Выполнение тематических проектов по заданиям, связанным с прохождением определенных этапов обучения.

Особенности проведения контроля:

Промежуточная аттестация проводится в завершение курса, а текущий контроль осуществляется регулярно каждую неделю.

По завершении курса организуется защита финального проекта, в ходе которой ученики демонстрируют своё мастерство и успехи в области программирования.

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

**Цель воспитания:** Развитие личности ребёнка, способной воспринимать мир с интересом и радостью, осознавать свою принадлежность к российской культуре, воспитывать чувство патриотизма, формировать гуманное отношение к окружающему миру и людям.

#### **Задачи воспитания:**

- Формирование первичных знаний о правилах безопасного поведения в цифровой среде и бытовой жизни.
- Стимулирование любознательности, инициативы и творческого подхода к решению задач.
- Развитие навыков эффективной коммуникации и командной работы.
- Формирование устойчивого интереса к миру технологий.
- Привитие понимания важности честности, справедливости и уважения к старшим и младшим.

#### **Целевые ориентиры воспитания:**

- Осознание себя частью российского народа, понимание ценности национальной культуры и истории.
- Любопытство к процессу познания и творческий подход к выполнению заданий.
- Умение эффективно взаимодействовать с ровесниками и взрослыми, проявляя эмпатию и взаимопонимание.
- Потребность соблюдать правила этикета и уважения к чужой собственности.
- Осознание ценности собственного здоровья и безопасности, формирование привычки вести активный образ жизни.

### **3.2. Формы и методы воспитания**

### **Формы воспитания:**

- Учебные занятия с играми и активными видами деятельности.
- Участие в конкурсах, викторинах и соревнованиях по программированию.
- Экскурсионные визиты в научно-технические парки и музеи.
- Оформление портфолио с собственными работами и проектами.
- Проведение бесед и обсуждений на темы, касающиеся нравственности и патриотизма.

### **Методы воспитания:**

- Метод эмоционального заражения: положительное воздействие взрослых, вдохновляющих примером увлечённости и добросовестности.
- Метод творческих заданий: стимулирование творческого мышления и самовыражения через разработку собственных проектов.
- Метод позитивного подкрепления: одобрение успехов и достижений, поощрение хорошего поведения.
- Метод диалогического общения: сотрудничество педагога и детей в поиске оптимальных решений и взаимопонимания.
- Метод целенаправленного формирования навыков: создание ситуаций, в которых дети применяют изученный материал на практике.

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

Воспитательный процесс построен на комфортных условиях обучения и взаимодействии детей в группе. Основное внимание уделяется созданию обстановки доверия и вдохновения, безопасности и уважения.

#### **Условия воспитания:**

- Наличие современного кабинета с оборудованием, соответствующим стандартам безопасности и удобства.
- Применение дифференцированного подхода к каждому ребёнку, учитывая его индивидуальные особенности и предпочтения.
- Включённое участие родителей в воспитательном процессе через консультационную работу и совместное оформление домашних заданий.

#### **Анализ результатов воспитания:**

- Педагогическое наблюдение за развитием навыков и личностных качеств ребёнка.
- Анкетирование и собеседования с родителями, выявление уровня удовлетворённости качеством предоставляемых услуг.
- Итоговая диагностика по завершении программы, фиксирующая динамику развития ребёнка.

### 3.4. Календарный план воспитательной работы

#### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Сроки проведения	Форма проведения	Практический результат
1	День открытых дверей	январь	Знакомство с центром	Формирование интереса к занятиям Фото- и видеоматериалы
2	Игровая экскурсия в мир роботов	февраль	Музей роботехники	Повышение мотивации к учебе Фото- и видеоматериалы
3	Семейный мастер-класс по созданию игры	март	Семинар	Развитие навыков программирования Фото- и видеоматериалы с выступлением детей
4	Фестиваль игр	апрель	Ярмарка игр	Участие в фестивале и представление своих проектов Фото- и видеоматериалы с выступлением детей
5	Конкурс проектов «Самый яркий герой»	май	Конкурс	Эстетическое развитие и творчество Фото- и видеоматериалы с выступлением детей
6	Лаборатория	май	Исследовательская	Формирование

	ЮНЫХ исследователей		работа	исследовательских навыков Фото- и видеоматериалы с выступлением детей
7	Праздник творчества и вдохновения	июнь	Фестиваль искусств	Совершенствование навыков публичного выступления Завершение учебного года и переход на новый уровень Фото- и видеоматериалы с выступлением детей

#### 4. Методическое обеспечение ДООП

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

1. Игровые методы:

– Использование игровых форматов обучения для активного привлечения детей к изучению программирования.

2. Практикующие методы:

– Постоянное применение знаний на практике, создание собственных проектов в среде Scratch.

– Задания на проектирование игр, мультфильмов и интерактивных историй.

3. Проблемно-исследовательский метод:

– Постановка перед детьми творческих задач, требующих поиска решения.

– Пример: придумывание сюжета и логика поведения героев в игре.

4. Проектный метод:

– Работа над индивидуальным проектом, включающая этапы планирования, разработки и защиты готового результата.

– Участие в соревнованиях и конкурсах проектов, повышающих мотивацию и стремление к успеху.

5. Интерактивные методы:

– Совместное творчество в парах или командах.

6. Индивидуализирующие методы:

– Учёт уровня подготовки и предпочтений каждого ребёнка, подбор индивидуального плана обучения.

– Предоставление свободы выбора тем и направлений проектов.

### **5. Материально-техническое оснащение ДООП**

Кабинет оснащен планшетами или ноутбуками с установленным приложением Scratch Junior, удобным рабочим местом, специализированными игрушками и пособиями для улучшения концентрации и отдыха.

#### Оборудование и инвентарь:

– Персональные компьютеры или ноутбуки с установленной операционной системой Windows/MacOS, поддерживающей работу с программой Scratch.

– Высокоскоростной доступ в интернет для загрузки обновлений и обмена информацией.

– Интерьер класса, оборудованный удобными рабочими местами и соответствующим освещением.

– Интерактивная доска или большой монитор для демонстрации инструкций и образцов проектов.

– Набор периферийных устройств (мышки, клавиатуры, наушники, микрофоны).

#### Специальные приспособления:

– Наклейки и плакаты с символикой программы Scratch для украшения помещения и улучшения мотивации.

– Настольные доски и магнитные маркеры для записи идей и заметок.

## **6. Список литературы**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
7. Михайлова А.Н. "Первый шаг в мир программирования", издательство Манн, Иванов и Фербер, 2023 г.
8. Краснова Г.М. "Интерактивное программирование для дошкольников", издательство Феникс, 2024 г.
9. Руководство пользователя Scratch Junior.
10. Порталы и сообщества, посвященные детскому программированию: kodland.ru, it-kids.ru.