



**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)**

ПРИНЯТА
педагогическим советом
решение от 31.08.2022
протокол № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 31.08.2022 № 67 - од _____
Директор

_____ М.Д. Иваник

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»**

Возраст учащихся: **8–12 лет**
Срок реализации: **2 года**

Разработчик программы:

педагог дополнительного образования
Чистякова Александра Александровна

1 Пояснительная записка

1.1 Направленность

Направленность программы - научно-техническая. Обучение по данной программе направлено на приобретение учащимися базовых знаний в области программирования и умению создавать творческие проекты, а также привлечение их к современным информационным технологиям.

1.2 Актуальность

Программа дополнительного образования детей «Программирование в Scratch» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни, при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Курс позволяет создавать собственные проекты через программирование для решения конкретных задач, поставленных на занятиях как педагогом, так и самими обучающимися. Это является отличительной особенностью данной программы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа; методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования. Следует иметь в виду, что возрастные особенности обучающихся среднего возраста не позволяют в полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований, а раннее включение в организованную специальным образом проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки. Организация научно-познавательной деятельности обучающихся требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента можно использовать среду программирования Scratch, так как она:

- создана специально для детей и подростков (8-12 лет);
- простой интерфейс, который позволяет легко ориентироваться в среде;
- красочный дизайн помогает привлекать внимание и удерживать его;
- благодаря своей элементарности может служить не только для обучения детей, но и тех взрослых, которые не знакомы с основами программирования.

Одним из преимуществ программы Scratch является то, что она способствует не только обучению в компьютерной сфере. Она также способствует развитию

творческого, образного и логического мышления.

1.3 Адресат программы

Программа предназначена для детей в возрасте от 8 до 12 лет, которые проявляют интерес к техническому творчеству, моделированию и программированию. Для обучения в рамках данной программы не предъявляются требований к специальным знаниям, умениям и навыкам. Требования к специальным способностям, определенной физической и практической подготовке не предъявляются. Физическое здоровье детей должно позволять производить работу сидя в течение времени занятия, работу с мелкими деталями, а также работу с использованием персонального компьютера.

1.4 Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – базовый.

1.5 Срок и объем реализации программы

Срок реализации программы: 2 года

Объем реализации: 320 учебных часов (1 год обучения - 160 часов, 2 год обучения – 160 часов) 2 раза в неделю по 2 часа.

1.6 Цель и задачи программы

1.6.1 Цель программы

Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

1.6.2 Задачи программы

1.6.2.1 Обучающие задачи:

- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов.

1.6.2.2 Развивающие задачи:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и

дополнительными источниками информации;

1.6.2.3 Воспитательные задачи:

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию.

1.6.3. Организационно-педагогические условия реализации программы

Условия набора в коллектив: для обучения по программе принимаются учащиеся в возрасте 8–10 лет независимо от уровня подготовленности на основании заявления родителей (законных представителей) ребенка.

Условия формирования групп: учащиеся, успешно прошедшие обучение по программе 1-го года обучения, переводятся на 2-й год. Возможен прием учащихся на 2-й год обучения, не занимавшихся на первом году обучения, по итогам собеседования.

Количество детей в группе: в соответствии с нормой наполняемости:

на 1-м году обучения – не менее 15 человек,

на 2-м году обучения – не менее 12 человек.

Особенности организации образовательного процесса: занятия проводятся в форме:

- занятие-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- занятие-испытание игры или проекта.

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. При выполнении сложных проектов обучающиеся объединяются в пары.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная (беседа, показ, объяснение);
- коллективная (создание коллективных конструкций);
- групповая (в малых группах для решения определенных задач).

Материально-техническое оснащение программы:

- классное помещение нормативной площадью для занятий 15 учащихся с партами и стульями для их размещения;
- электрические розетки 220 В – не менее 6 штук;
- персональные компьютеры с операционной системой Windows 7 (или новее) – 15 шт.;
- манипулятор «Мышь» – 15 шт.;
- проектор – 1 шт.;

- доска – 1 шт.;
- доступ в Интернет;

Кадровое обеспечение программы: программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий квалификационным характеристикам по должности «педагог дополнительного образования»

1.7 Планируемые результаты освоения программы

Личностные

- будет повышаться интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- будут проявлять ответственное отношение к учению, делу;
- смогут конструктивно оценивать свои работы и работы других членов коллектива;
- смогут творчески подходить к решению задач.
- смогут улучшить свои коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно-исследовательской деятельности;

Метапредметные

умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение строить логическое рассуждение и делать выводы;

Предметные

Будут знать:

- основные термины и понятия в данной сфере;
- практические и теоретические знания в среде программирования Scratch;
- основные навыки создания проектов;

Будут уметь:

- работать в среде Scratch;
- применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ;
- работать самостоятельно или коллективом;
- разрабатывать проекты

**Учебный план программы
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»
первого года обучения**

№	Название темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инструктаж по ТБ. Введение	1	1	0	Беседа. Диагностическая игра.
2	Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	7	3	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
3	Создание простого мультфильма	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
4	Создание игры «Футбол»	12	4	8	Конкурс. Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
5	Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
6	Создание игры «Лабиринт»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
7	Создание мультфильма с привидениями	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
8	Создание игры «Котёнок на поле»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.

9	Создание игры про волшебника	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
10	Кот математик. Знакомство с переменными	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
11	Создание игры «Кот с реактивным ранцем»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
12	Создание простейшей игры «платформер»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
13	Создание игры «Лови вкусняшки»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
14	Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
15	Зачет	6	0	6	Создание и защита проектов.
16	Итоговое занятие	2	0	2	Беседа.
	Итого:	160	52	108	

**Учебный план программы
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»
второго года обучения**

№	Название темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Повторение основных понятий.	1	1	0	Беседа. Диагностическая игра.
2.	Основные понятия Scratch	3	1	2	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
3.	Разбор блоков в Scratch	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
4.	Отрицательные числа	6	2	4	Конкурс. Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
5.	Градусы	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
6.	Координаты X и Y	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
7.	Десятичные дроби	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
8.	Проценты	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.

9.	Функции	6	2	4	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
10.	Создание игры «Ферма»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
11.	Создание игры «Атака Зомби»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ.
12.	Создание игры «Собираем яблочки»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
13.	Создание игры «Стритрейсинг»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
14.	Создание игры «Космическая Битва»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
15.	Создание игры «Танцевальный коврик»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
16.	Создание игры «Диверсант»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
17.	Создание игры «Битва за день рождения Кота»	12	4	8	Беседа. Самостоятельная работа. Анализ выполненных работ
18.	Творческие проекты	12	0	12	Беседа. Самостоятельная

					работа. Анализ выполненных работ
19.	Зачет	4	2	2	Защита проектов.
20.	Итоговое занятие	2	0	2	Беседа.
	Итого:	160	50	110	

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Критерии, параметры и показатели оценки результатов обучения:

Оценка проводится по трехуровневой системе.

Критерии оценки **предметных** результатов:

Объект наблюдения	Критерии оценки		
	низкий уровень освоения материала	средний уровень освоения материала	высокий уровень освоения материала
Теоретические знания	Учащийся не знает ответов; не знает специфической терминологии; не может правильно ответить больше чем на один вопрос.	Учащийся неуверенно чувствует себя при обсуждении вопросов; необходимы подсказки педагога.	Учащийся правильно использует термины; отвечает без сомнений и правильно на все вопросы; уверенно чувствует себя при обсуждении вопросов.
Практические умения	Задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, участник не знает алгоритм действий, требуются подсказки или помощь педагога.	Задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, алгоритм воспроизведен, но допущен один пропуск или одна перестановка действий в алгоритме. Требуется периодический контроль или помощь товарищей или педагога.	Задание выполнено быстро, грамотно, самостоятельно, участник знает и соблюдает алгоритм действий.

Материалы для проведения мониторинга метапредметных результатов

Метапредметные ожидаемые результаты

- Умение разяснять и аргументировать высказывания;
- Умение ставить цели и решать задачи;
- Целеполагание.

Мониторинг метапредметных результатов заключается в педагогическом наблюдении за действиями учащихся в процессе совместной деятельности (на занятиях, выездах и т.п.), проявляющими их умения:

- Разяснять и аргументировать высказывания. Задавать друг другу вопросы. Слушать друг друга;
- Самостоятельно ставить и решать учебные задачи, разрабатывать пути их решения, а также контролировать и оценивать свои достижения;
- Целеполагание.

Таблица наблюдений для оценки метапредметных результатов

№	Фамилия, имя	Объект наблюдения			Общий итог (среднее кол-во баллов)
		Умение разъяснить и аргументировать высказывания	Целеполагание	Умение ставить цели и решать задачи	
1					
2					
3					

Критерии оценки метапредметных результатов:

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Разъяснить и аргументировать высказывания. Задавать друг другу вопросы. Слушать друг друга.	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – Ребенок не учитывает возможность разных оснований для оценки одного и того же предмета или выбора; соответственно, исключает возможность разных точек зрения: ребенок принимает одну из сторон, считая иную позицию однозначно неправильной	<u>2 балла (средний уровень)</u> - Ребенок понимает возможность разных подходов к оценке предмета или ситуации и допускает, что разные мнения по-своему справедливы либо ошибочны, но не может обосновать свои ответы.	<u>3 балла (высокий уровень)</u> - Ребенок демонстрирует понимание относительности оценок и подходов к выбору, учитывает различие позиций и может высказать и обосновать свое собственное мнение.
Целеполагание	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – - Предъявляемое требование	<u>2 балла (средний уровень)</u> – - Принимает и выполняет только	<u>3 балла (высокий уровень)</u> – - Столкнувшись с новой практической

	<p>осознается лишь частично. Включаясь в работу, быстро отвлекается или ведет себя хаотично. Может принимать лишь простейшие цели (не предполагающие промежуточные цели-требования).</p> <p>- Принимает и выполняет только практические задачи (но не теоретические), в теоретических задачах не ориентируется.</p> <p>- Плохо различает учебные задачи разного типа; отсутствует реакция на новизну задачи, не может выделить промежуточные цели, нуждается в операционном контроле со стороны педагога, не может ответить на вопросы о том, что он собирается делать или сделал.</p> <p>- Осознает, что</p>	<p>практические задачи, в теоретических задачах не ориентируется.</p> <p>- Принятая познавательная цель сохраняется при выполнении учебных действий и регулирует весь процесс их выполнения; четко выполняется требование познавательной задачи.</p> <p>- Осознает, что надо делать и сделал в процессе решения практической задачи; в отношении теоретических задач не может осуществлять целенаправленных действий.</p> <p>- Охотно осуществляет решение познавательной задачи, не изменяя ее (не подменяя практической задачей и не выходя за ее требования), четко может дать</p>	<p>задачей, самостоятельно формулирует познавательную цель и строит действие в соответствии с ней.</p> <p>- Самостоятельно формулирует познавательные цели, выходя за пределы требований программы.</p> <p>- Невозможность решить новую практическую задачу объясняет отсутствие адекватных способов; четко осознает свою цель и структуру найденного способа.</p> <p>- Выдвигает содержа-тельные гипотезы, учебная деятельность приобретает форму активного исследования способов действия.</p>
--	---	---	--

	<i>надо делать в процессе решения практической задачи; в отношении теоретических задач не может осуществлять целенаправленных действий.</i>	<i>отчет о своих действиях после принятого решения.</i>	
Самостоятельно ставить и решать учебные задачи, разрабатывать пути их решения, а также контролировать и оценивать свои достижения	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – Характеризуется стремлением понять, запомнить и воспроизвести знания, овладеть способом его применения по образцу (автоматическое восприятие, иногда без понимания). <i>Этот уровень отличается неустойчивостью волевых усилий, отсутствием у учащихся интереса к углублению знаний, отсутствием вопросов типа: «Почему?»</i>	<u>2 балла (средний уровень)</u> Характеризуется стремлением учащегося к выявлению смысла изучаемого содержания, стремлением познать связи между явлениями и процессами, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. <i>Характерный показатель: большая устойчивость волевых усилий, которая проявляется в том, что ребенок стремится довести начатое дело до конца, при затруднении не</i>	<u>3 балла (высокий уровень)</u> - Характеризуется интересом и стремлением не только проникнуть глубоко в сущность явлений и их взаимосвязей, но и найти для этой цели новый способ. <i>Характерная особенность – проявление высоких волевых качеств учащегося, упорство и настойчивость в достижении цели, широкие и стойкие познавательные интересы. Данный уровень активности обеспечивается возбуждением высокой степени рассогласования между тем, что</i>

		<i>отказывается от выполнения задания, а ищет пути решения.</i>	<i>учащийся знал, что уже встречалось в его опыте и новой информацией, новым явлением.</i>
--	--	---	--

Материалы для проведения мониторинга личностных результатов

Личностные ожидаемые результаты

- Нравственно-этическая ориентация;
- Смыслообразование в учебной деятельности.

Мониторинг личностных результатов заключается в педагогической оценке нравственно-этической ориентации. Оценивается уровень нравственного развития обучающегося посредством педагогического наблюдения.

Таблица фиксации личностных результатов

№	Фамилия, имя	Уровень нравственного развития	Смыслообразование
1			
2			
3			
4			

Критерии оценки личностных результатов:

Объект наблюдения	Критерии оценки		
Уровень нравственного развития.	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – доконвенциональный: - ориентация на наказание и послушание; - наивная гедонистическая ориентация.	<u>2 балла (средний уровень)</u> – конвенциональный: - ориентация на соответствие ближайшему окружению/малой группе; - установка на поддержание	<u>3 балла (высокий уровень)</u> – постконвенциональный: - утилитаризм и представление о морали как продукте общественного договора; - универсальные этические принципы.

		установленного порядка социальной справедливости и фиксированных правил.	
Смыслообразование	<u>1 балл (низкий уровень)</u> – - частично сформированы познавательные мотивы и интересы; - частично сформированы социальные мотивы (чувство долга, ответственность); - склонность выполнять облегченные задания; - слабо ориентирован на процесс обучения.	<u>2 балла (средний уровень)</u> – - частично устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к приобретению новых знаний и умений.	<u>3 балла (высокий уровень)</u> - - устанавливает связи между учением и будущей профессиональной деятельностью; - стремится к самоизменению— приобретению новых знаний и умений; - мотивирован на высокий результат учебных достижений.

Мониторинг образовательной программы

Основными видами отслеживания результатов освоения учебного материала являются входной, промежуточный и итоговый контроль. Осуществляется контроль следующим образом:

Входной контроль: Проводится в начале учебного года. Отслеживается уровень подготовленности обучающихся. Контроль проводится в форме теста и выполнения практических заданий. После анализа результатов первоначального контроля проводится корректировка тематических планов, пересматриваются учебные задания, если это необходимо.

Текущий контроль: Проводится после каждого раздела образовательной программы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися

нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков.

Формы проведения:

- опрос обучающихся,
- собеседование с ними,
- наблюдения во время выполнения практических заданий,
- просмотр и оценка выполненных работ.

По окончании 1-го полугодия по тем же критериям проводится промежуточный контроль. Его цель - выявление степени обученности детей за первое полугодие и проведение по результатам контроля (при необходимости) корректировки тематических планов.

Формы проведения: тест, демонстрация творческих работ.

Итоговый контроль: Проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся.

Формы проведения:

- Тесты
- Творческие задания
- Презентация проектов

**Методическое обеспечение программы
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»
первый год обучения**

№	Раздел программы	Форма занятий	Используемые материалы	Методы и приемы	Форма подведения итогов
1	Инструктаж по ТБ. Введение	Лекция	Информационный стенд ТБ, Видеоматериалы для демонстрации	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос
2	Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	Лекция, беседа	Демонстрационные макеты	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос
3	Создание простого мультфильма	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Опрос, написание зачетной программы
4	Создание игры «Футбол»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Опрос, написание зачетной программы
5	Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Опрос, написание зачетной программы
6	Создание игры «Лабиринт»	Лекция, беседа, практикум, инд. задание	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Опрос, написание зачетной программы
7	Создание мультфильма с привидениями	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
8	Создание игры «Котёнок на поле»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Опрос, написание зачетной программы
9	Создание игры про волшебника	Лекция, тренировка, турнир	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
10	Кот математик. Знакомство с переменными	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы

11	Создание игры «Кот с реактивным ранцем»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
12	Создание простейшей игры «платформер»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
13	Создание игры «Лови вкусняшки»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
14	Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос, написание зачетной программы
15	Зачет	Инд. задание	Весь спектр имеющегося оборудования и ПО для робототехники	Исследовательский	Тест, опрос, написание зачетной программы
16	Итоговое занятие	Инд. задание	Весь спектр имеющегося оборудования	Исследовательский	устный опрос

Методическое обеспечение программы «SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ» второй год обучения

№	Раздел программы	Форма занятий	Используемые материалы	Методы и приемы	Форма подведения итогов
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Повторение основных понятий.	Лекция, практикум	Информационный стенд ТБ,	Объяснительно-иллюстрационный	Опрос
2	Основные понятия Scratch	Лекция, беседа, практикум	Видеоматериалы, демонстрационные пособия	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
3	Разбор блоков в Scratch	Лекция, беседа, практикум	Иллюстративные материалы, методическое пособие	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
4	Отрицательные числа	Лекция, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
5	Градусы	Лекция, беседа, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
6	Координаты X и Y	Лекция, беседа, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
7	Десятичные дроби	Беседа, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
8	Проценты	Лекция, беседа, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
9	Функции	Лекция, беседа, практикум	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Устный опрос, выполнение практического задания
10	Создание игры «Ферма»	Лекция, беседа,	ПО Scratch 3.0	Объяснительно-иллюстрационн	Устный опрос,

		практикум, инд. задание		ый, исследовательск ий	выполнение практическог о задания
11	Создание игры «Атака Зомби»	Лекция, инд. и групповые задания	ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
12	Создание игры «Собираем яблочки»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
13	Создание игры «Стритрейсинг»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
14	Создание игры «Космическая Битва»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
15	Создание игры «Танцевальный коврик»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
16	Создание игры «Диверсант»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
17	Создание игры «Битва за день рождения Кота»		ПО Scratch 3.0	Объяснительно- иллюстрационн ый, исследовательск ий	Устный опрос, выполнение практическог о задания
18	Творческие проекты	Инд. задание	Весь спектр имеющегося оборудования и ПО для робототехники	Исследовательск ий	Защита проекта
19	Зачет	Инд. задание	Весь спектр имеющегося оборудования и ПО для робототехники	Исследовательск ий	Тест, устный опрос, написание зачетной программы
20	Итоговое занятие	Инд. задание	Весь спектр имеющегося оборудования и ПО для робототехники	Исследовательск ий	Тест, устный опрос, сборка зачетной конструкции

Информационные источники

Нормативная база

1. Федеральный закон Российской Федерации № 273-ФЗ от 29.12.2012. «Об образовании в Российской Федерации».
2. Закон Санкт-Петербурга от 17.07.2013 года № 461-83 «Об образовании в Санкт-Петербурге».
3. Конституция Российской Федерации, Принята всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020
4. Конвенция о правах ребенка, Принята резолюцией 44/25 Генеральной Ассамблеи от 20 ноября 1989 года.
5. Программа «Развитие образования в Санкт-Петербурге на 2013-2020 годы» //Распоряжение Правительства Санкт-Петербурга от 10 сентября 2013 № 66-рп.
6. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р)
7. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года //Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 №996-р.
8. Государственная программа "Патриотическое воспитание граждан Российской Федерации на 2016 - 2020 годы" //Постановление Правительства Российской Федерации от 30 декабря 2015 г. № 1493.
9. Стратегия развития системы образования Санкт-Петербурга 2011-2020 гг. «Петербургская Школа 2020».
10. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам //Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 №196.
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 г. Москва "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания, обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

Список литературы для использования педагогом

1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.
2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.

3. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Методика обучения программированию на Scratch 2 для учителей и родителей. Знакомство с интерфейсом». Изд. Электронное издание 2014.

Список литературы в адрес учащихся и родителей

1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики». Изд. Электронное издание 2014.
2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков, «Программирование на Scratch 2. Делаем сложные игры». Изд. Электронное издание 2014.
3. Ю.В. Торгашева, «Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch». Изд. Питер 2016.

Перечень интернет – источников

1. Вдохновение и поддержка учителей [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.legoengineering.com>, свободный
2. Портал Scratch. [Электронный ресурс] - Режим доступа: <https://scratch.mit.edu/>, свободный. Позволяет организовать практические занятия и обмениваться опытом



**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕН
приказом от 31.08.2022 № 67 - од _____
Директор

_____ М.Д. Иваник

Календарный учебный график
дополнительной общеразвивающей программы
«Scratch: игры и анимация»
на 2022–2023 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	17.09.22	01.07.23	40	80	160	2 занятия по 2 часа в неделю
1 год	17.09.22	01.07.23	40	80	160	2 занятия по 2 часа в неделю

Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул, в форме работы творческих групп, сборных творческих групп.



**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 31.08.22 № 67 од
Директор

_____ М.Д. Иваник

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»
1 год обучения**

**Особенности программы и организации образовательного процесса первого года
обучения**

Количество детей в группе: в соответствии с нормой наполняемости – не менее 15 человек.

Цель программы

Обучение учащихся базовым знаниям программирования

Задачи программы

Обучающие:

- ознакомление учащихся с комплексом базовых алгоритмов
- реализация межпредметных связей с физикой, информатикой и математикой;
- практическое закрепление получаемых знаний, решение учащимися кибернетических задач, путем создания игр и анимации.

Развивающие:

- развитие у школьников инженерного мышления, навыков конструирования, программирования и эффективного использования кибернетических систем;
- развитие творческого мышления и изобретательности учащихся, освоение индивидуального творческого процесса в области технического моделирования;
- развитие мелкой моторики, внимательности и аккуратности.

Воспитательные:

- повышение мотивации учащихся к изобретательству и созданию собственных разработок;
- формирование стремлений к получению качественного законченного результата и элегантным решениям технических задач у учащихся;

- воспитание как черт ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыков командной работы;
- организация и участие в играх и состязаниях в качестве закрепления изучаемого материала и в целях мотивации обучения.

Планируемый результат освоения программы первого года обучения:

Личностные:

- повысится интерес к информатике, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- будет проявляться ответственное отношение к учению, делу.

Метапредметные:

- будут уметь организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- • будут уметь строить логическое рассуждение и делать выводы;
- будут уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач.

Предметные:

- Будут знать основные термины и понятия в данной сфере;
- Практические и теоретические знания в среде программирования Scratch и основные навыки создания проектов;
- Будут уметь работать в среде Scratch;

Содержание программы

1. Инструктаж по ТБ. Введение

Теория: проведение инструктажа по технике безопасности (общая техника безопасности, техника безопасности в классе), историческая справка о программировании.

2. Как устроен Scratch. Создание «первой» программы

Теория: Вводное занятие. Техника безопасности. Правила студии. Интерфейс среды разработки. Спрайты. Скрипты. Костюмы. Добавление и удаление спрайтов.

Практика: Создание простейшей программы перемещения спрайта со сменой костюмов.

Итоговый контроль: практическая работа

3. Создание простого мультфильма

Теория: Операции встроенного редактора. Создание и редактирование спрайтов. Практика: Создание программы с перемещением спрайта, имеющего пользовательские костюмы.

Итоговый контроль: практическая работа.

4. Создание игры «Футбол»

Теория: Перемещение спрайтов в заданном направлении по шагам. Контроль края сцены.

Изменение направления движения.

Практика: Программа перемещения спрайта с контролем края сцены и изменением внешности и направления. Итоговый контроль: практическая работа.

5. Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»

Теория: Эффекты трансформации спрайтов.

Практика: Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации. Итоговый контроль: практическая работа.

6. Создание игры «Лабиринт»

Теория: Знакомство с понятием событие. Типы событий. Контроль событий клавиатуры.

Практика: Перемещение спрайта с помощью клавиш курсора. Итоговый контроль: практическая работа.

7. Создание мультфильма с привидениями

Теория: Одновременное использование смены костюмов, перемещения по координатам и контроль края сцены.

Практика: Программа перемещения спрайта с изменением координат, сменой костюмов и контролем края сцены. Итоговый контроль: практическая работа.

8. Создание игры «Котёнок на поле»

Теория: Контроль событий спрайтов.

Практика: Скрипт обработки столкновения спрайтов. Итоговый контроль: практическая работа.

9. Создание игры про волшебника

Теория: Возможности работы со звуком в среде Scratch. Использование звуковых эффектов.

Практика: Программа извлечения звуков. Итоговый контроль: практическая работа.

10. Кот математик. Знакомство с переменными

Теория: Создание переменных. Правила именования. Отображение переменных. Операции вывода переменных.

Практика: Вывод переменных. Калькулятор с кнопками. Итоговый контроль: практическая работа.

11. Создание игры «Кот с реактивным ранцем»

Теория: Применения циклов в скриптах. Виды циклов.

Практика: Скрипт бесконечного движения. Скрипт движения с заданным количеством повторений. Итоговый контроль: практическая работа.

12. Создание простейшей игры «платформер»

Теория: Использование вложенных циклов.

Практика: Программа перемещения по алгоритму, заданному с помощью циклов. Итоговый контроль: практическая работа.

13. Создание игры «Лови вкусняшки»

Теория: Контроль событий мыши.

Практика: Вывод переменных с контролем их величин. Итоговый контроль: практическая работа.

14. Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»

Теория: Вложенные условные операторы.

Практика: Многоступенчатая проверка величин переменных. Итоговый контроль: практическая работа.

15. Зачет

Практика: Написание теста по основным пройденным понятиям.

16. Итоговое занятие

Теория: общие сведения о программе второго года обучения



**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 31.08.22 № 67 од
Директор

_____ М.Д. Иваник

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«SCRATCH: ИГРЫ И АНИМАЦИЯ»**

2 год обучения

**Особенности программы и организации образовательного процесса второго года
обучения**

Количество детей в группе: в соответствии с нормой наполняемости – не менее 12 человек.

Цель программы второго года обучения

Дальнейшее знакомство со средой программирования Scratch и порталом scratch.mit.edu. Написание более сложных компьютерных программ в среде Scratch с дальнейшим усложнением.

Задачи программы второго года

Обучающие:

- ознакомление учащихся с комплексом базовых алгоритмов
- реализация межпредметных связей с физикой, информатикой и математикой;
- практическое закрепление получаемых знаний, решение учащимися кибернетических задач, путем создания игр и анимации.

Развивающие:

- развитие у школьников инженерного мышления, навыков конструирования, программирования и эффективного использования кибернетических систем;
- развитие творческого мышления и изобретательности учащихся, освоение индивидуального творческого процесса в области технического моделирования;
- развитие мелкой моторики, внимательности и аккуратности.

Воспитательные:

- повышение мотивации учащихся к изобретательству и созданию собственных разработок;

- формирование стремлений к получению качественного законченного результата и элегантным решениям технических задач у учащихся;
- воспитание как черт ответственности и независимости в индивидуальной работе, так и навыков командной работы;
- организация и участие в играх и состязаниях в качестве закрепления изучаемого материала и в целях мотивации обучения.

Планируемые результаты освоения программы второго года обучения:

Личностные:

- смогут конструктивно оценивать свои работы и работы других членов коллектива;
- смогут творчески подходить к решению задач.
- смогут улучшить свои коммуникативные компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно-исследовательской деятельности;

Метапредметные:

- смогут самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;
- смогут самостоятельно планировать пути достижения целей, выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

Предметные:

- Овладеют основным навыкам создания проектов;
- Научатся работать самостоятельно и коллективом;
- Будут применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ.

Содержание программы

1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Повторение основных понятий.

Теория: проведение инструктажа по технике безопасности (общая техника безопасности, техника безопасности в классе), повторение основных понятий среды программирования Scratch

2. Основные понятия Scratch

Теория: Разбор блоков в Scratch. Знакомство с группой команд условных операторов. Отрицательные числа. Математические операции. Градусы Координаты X и Y. Десятичные дроби. Проценты. Функции.

Практика: Совместное использование операций сравнения и логических операций. Сложный тест с учётом различных вариантов написаний ответа. Создание программы с перемещением спрайта в заданные координаты. Итоговый контроль: практическая работа.

3. Создание игры «Ферма»

Теория: Одновременный контроль нескольких сообщений. Ограничения использования сообщений. Оптимальная организация логики программы.

Практика: Программа с централизованной логикой, собранной в одном спрайте. Организация контроля состояния спрайтов и сцены. Итоговый контроль: практическая работа.

4. Создание игры «Атака Зомби»

Теория: Создание сообщений. Передача сообщений между объектами.

Практика: Программа со сложным кнопочным интерфейсом для перемещения спрайтов.

Итоговый контроль: практическая работа.

5. Создание игры «Собираем яблочки»

Теория: Контроль параметров спрайта, изменяемых динамически. Копирование и клонирование спрайтов.

Практика: Программа изменения спрайта, в зависимости от параметров другого спрайта.

Итоговый контроль: практическая работа.

6. Создание игры «Стритрейсинг»

Теория: Контроль динамических параметров сцены.

Практика: Программа перемещения между сценами. Создание и интеграция звуковых файлов в проект. Итоговый контроль: практическая работа.

7. Создание игры «Космическая Битва»

Теория: Использование вложенных циклов.

Практика: Программа перемещения по алгоритму, заданному с помощью циклов. Итоговый контроль: практическая работа.

8. Создание игры «Танцевальный коврик»

Теория: Условия использования звуковых файлов. Библиотеки свободнораспространяемых звуковых файлов и ограничения их использования.

Практика: Программа интерактивного запуска различных звуковых файлов. Программа движения спрайтов с музыкальным сопровождением. Итоговый контроль: практическая работа.

9. Создание игры «Диверсант»

Теория: Система координат. Перемещение спрайтов в заданные координаты. Применения циклов в скриптах. Виды циклов.

Практика: Скрипт бесконечного движения. Скрипт движения с заданным количеством повторений. Итоговый контроль: практическая работа.

10. Создание игры «Битва за день рождения Кота»

Теория: Оптимальное распределение логики программы между скриптами. Использование сложных алгоритмов и сложных операций.

Практика: создание и отладка игры. Итоговый контроль: практическая работа.

11. Творческие проекты

Теория: Проектирование. Этапы работы над проектом. Информационный макет.

Практика: Создание проекта. Итоговый контроль: практическая работа.

12. Зачет

Практика: Работа над проектом.

Итоговый контроль: практическая работа.

13. Итоговое занятие.

Теория: подведение итогов курса

Практика: защита проекта

УТВЕРЖДЕН
приказом директора
от 31.08.2022 № 67 - од

Календарный тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
Scratch: игры и анимация
на 2022–2023 учебный год
для группы 2151 первого года обучения
педагога Чистяковой Александры Александровны

№ п/п	Дата занятия		Тема / содержание занятия	Количес тво часов	Примечание
	план	факт			
1	17.09.2022		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ №1. Как устроен Scratch	2	
2	18.09.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы . Интерфейс среды разработки. Правила студии..	2	
3	24.09.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы. Спрайты. Скрипты	2	
4	25.04.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы. Добавление и удаление спрайтов	2	
5	01.10.2022		Создание простого мультфильма. Костюмы.	2	
6	02.10.2022		Создание простого мультфильма Операции встроенного редактора.	2	
7	08.10.2022		Создание простого мультфильма Создание и редактирование спрайтов	2	
8	09.10.2022		Создание простого мультфильма Создание программы с перемещением спрайта и авторскими костюмами	2	
9	15.10.2022		Создание простого мультфильма Творческая работа	2	
10	16.10.2022		Создание простого мультфильма Отладка	2	
11	22.10.2022		Создание игры «Футбол» Перемещение спрайтов в заданном направлении по шагам.	2	
12	23.10.2022		Создание игры «Футбол» Контроль края сцены	2	
13	29.10.2022		Создание игры «Футбол» Изменение направления движения	2	

14	30.10.2022		Создание игры «Футбол» Программа перемещения спрайта с контролем края сцены и изменением внешности и направления	2	
15	05.11.2022		Создание игры «Футбол» Отладка игры	2	
16	06.11.2022		Создание игры «Футбол» Турнир	2	
17	12.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Эффекты трансформации спрайтов	2	
18	13.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Эффекты трансформации спрайтов	2	
19	19.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации.	2	с
20	20.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации.	2	
21	26.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Отладка мультфильма	2	
22	27.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Зачет	2	
23	03.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Знакомство с понятием событие.	2	
24	04.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Типы событий	2	
25	10.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Контроль событий клавиатуры.	2	
26	11.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Перемещение спрайта с помощью клавиш курсора.	2	
27	17.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Отладка игры	2	
28	18.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Турнир	2	

29	24.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование смены костюмов	2	
30	25.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование перемещения по координатам	2	
31	31.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование контроля края сцены	2	
32	14.01.2023		Инструктаж по ТБ №2. Создание мультфильма с привидениями Программа перемещения спрайта с изменением координат, сменой костюмов и контролем края сцены	2	
33	15.01.2023		Создание мультфильма с привидениями Отладка мультфильма	2	
34	21.01.2023		Создание мультфильма с привидениями Зачет	2	
35	22.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Контроль событий спрайтов	2	
36	28.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Контроль событий спрайтов	2	
37	29.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Скрипт обработки столкновения спрайтов	2	
38	04.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Скрипт обработки столкновения спрайтов	2	
39	05.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Отладка игры	2	
40	11.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Турнир	2	
41	12.02.2023		Создание игры про волшебника Возможности работы со звуком в среде Scratch.	2	
42	18.02.2023		Создание игры про волшебника Использование звуковых эффектов.	2	
43	19.02.2023		Создание игры про волшебника Программа извлечения звуков.	2	
44	25.02.2023		Создание игры про волшебника Отладка игры	2	

45	26.02.2023		Создание игры про волшебника Отладка игры	2	
46	04.03.2023		Создание игры про волшебника Турнир	2	
47	05.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными	2	
48	11.03.2023		Кот математик. Создание переменных	2	
49	12.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Правила именования	2	
50	18.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Отображение переменных.	2	
51	19.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Операции вывода переменных	2	
52	25.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными. Вывод переменных. Калькулятор с кнопками.	2	
53	26.03.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Применения циклов в скриптах	2	
54	01.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем». Виды циклов	2	
55	02.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Скрипт бесконечного движения	2	
56	08.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Скрипт движения с заданным количеством повторений.	2	
57	09.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем». Отладка игры	2	
58	15.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Турнир	2	
59	16.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Использование вложенных циклов	2	
60	22.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Использование вложенных циклов	2	
61	23.04.2023		Создание простейшей игры «платформер»	2	

			Программа перемещения по алгоритму заданному с помощью циклов.		
62	29.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Программа перемещения по алгоритму заданному с помощью циклов.	2	
63	30.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Отладка игры	2	
64	06.05.2023		Создание простейшей игры «платформер» Турнир	2	
65	07.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Контроль событий мыши	2	
66	13.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Контроль событий мыши	2	
67	14.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Вывод переменных с контролем их величин	2	
68	20.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Вывод переменных с контролем их величин	2	
69	21.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Отладка игры	2	
70	27.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Турнир	2	
71	28.05.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Вложенные условные операторы	2	
72	03.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Вложенные условные операторы	2	
73	04.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Многоступенчатая проверка величин переменных.	2	
74	10.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Многоступенчатая проверка величин переменных.	2	

75	11.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка». Отладка игры	2	
76	17.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка». Турнир	2	
77	18.06.2023		Зачет Разработка творческих проектов на выбранную тематику.	2	
78	24.06.2023		Зачет Разработка творческих проектов на выбранную тематику.	2	
79	25.06.2023		Зачет Устный опрос по основам программирования	2	
80	01.07.2023		Итоговое занятие Общие сведения о программе второго года обучения	2	
				160	

Согласован:

Заведующий отделом _____ (К.А.Ермолов)

Дата:

УТВЕРЖДЕН
приказом директора
от 31.08.2022 № 67 - од

Календарный тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
Scratch: игры и анимация
на 2022–2023 учебный год
для группы 2152 первого года обучения
педагога Чистяковой Александры Александровны

№ п/п	Дата занятия		Тема / содержание занятия	Количес тво часов	Примечание
	план	факт			
1	17.09.2022		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ №1. Как устроен Scratch	2	
2	18.09.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы . Интерфейс среды разработки. Правила студии..	2	
3	24.09.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы. Спрайты. Скрипты	2	
4	25.04.2022		Как устроен Scratch. Создание «первой» программы. Добавление и удаление спрайтов	2	
5	01.10.2022		Создание простого мультфильма. Костюмы.	2	
6	02.10.2022		Создание простого мультфильма Операции встроенного редактора.	2	
7	08.10.2022		Создание простого мультфильма Создание и редактирование спрайтов	2	
8	09.10.2022		Создание простого мультфильма Создание программы с перемещением спрайта и авторскими костюмами	2	
9	15.10.2022		Создание простого мультфильма Творческая работа	2	
10	16.10.2022		Создание простого мультфильма Отладка	2	
11	22.10.2022		Создание игры «Футбол» Перемещение спрайтов в заданном направлении по шагам.	2	
12	23.10.2022		Создание игры «Футбол» Контроль края сцены	2	

13	29.10.2022		Создание игры «Футбол» Изменение направления движения	2	
14	30.10.2022		Создание игры «Футбол» Программа перемещения спрайта с контролем края сцены и изменением внешности и направления	2	
15	05.11.2022		Создание игры «Футбол» Отладка игры	2	
16	06.11.2022		Создание игры «Футбол» Турнир	2	
17	12.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Эффекты трансформации спрайтов	2	
18	13.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Эффекты трансформации спрайтов	2	
19	19.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации.	2	
20	20.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Программа со случайным местоположением спрайтов и эффектами трансформации.	2	
21	26.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Отладка мультфильма	2	
22	27.11.2022		Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь» Зачет	2	
23	03.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Знакомство с понятием событие.	2	
24	04.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Типы событий	2	
25	10.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Контроль событий клавиатуры.	2	
26	11.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Перемещение спрайта с помощью клавиш курсора.	2	
27	17.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Отладка игры	2	

28	18.12.2022		Создание игры «Лабиринт» Турнир	2	
29	24.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование смены костюмов	2	
30	25.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование перемещения по координатам	2	
31	31.12.2022		Создание мультфильма с привидениями Одновременное использование контроля края сцены	2	
32	14.01.2023		Инструктаж по ТБ №2. Создание мультфильма с привидениями Программа перемещения спрайта с изменением координат, сменой костюмов и контролем края сцены	2	
33	15.01.2023		Создание мультфильма с привидениями Отладка мультфильма	2	
34	21.01.2023		Создание мультфильма с привидениями Зачет	2	
35	22.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Контроль событий спрайтов	2	
36	28.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Контроль событий спрайтов	2	
37	29.01.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Скрипт обработки столкновения спрайтов	2	
38	04.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Скрипт обработки столкновения спрайтов	2	
39	05.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Отладка игры	2	
40	11.02.2023		Создание игры «Котёнок на поле» Турнир	2	
41	12.02.2023		Создание игры про волшебника Возможности работы со звуком в среде Scratch.	2	
42	18.02.2023		Создание игры про волшебника Использование звуковых эффектов.	2	
43	19.02.2023		Создание игры про волшебника Программа извлечения звуков.	2	

44	25.02.2023		Создание игры про волшебника Отладка игры	2	
45	26.02.2023		Создание игры про волшебника Отладка игры	2	
46	04.03.2023		Создание игры про волшебника Турнир	2	
47	05.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными	2	
48	11.03.2023		Кот математик. Создание переменных	2	
49	12.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Правила именования	2	
50	18.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Отображение переменных.	2	
51	19.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными Операции вывода переменных	2	
52	25.03.2023		Кот математик. Знакомство с переменными. Вывод переменных. Калькулятор с кнопками.	2	
53	26.03.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Применения циклов в скриптах	2	
54	01.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем». Виды циклов	2	
55	02.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Скрипт бесконечного движения	2	
56	08.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Скрипт движения с заданным количеством повторений.	2	
57	09.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем». Отладка игры	2	
58	15.04.2023		Создание игры «Кот с реактивным ранцем» Турнир	2	
59	16.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Использование вложенных циклов	2	
60	22.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Использование вложенных циклов	2	

61	23.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Программа перемещения по алгоритму заданному с помощью циклов.	2	
62	29.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Программа перемещения по алгоритму заданному с помощью циклов.	2	
63	30.04.2023		Создание простейшей игры «платформер» Отладка игры	2	
64	06.05.2023		Создание простейшей игры «платформер». Турнир	2	
65	07.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Контроль событий мыши	2	
66	13.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Контроль событий мыши	2	
67	14.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Вывод переменных с контролем их величин	2	
68	20.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Вывод переменных с контролем их величин	2	
69	21.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Отладка игры	2	
70	27.05.2023		Создание игры «Лови вкусняшки» Турнир	2	
71	28.05.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Вложенные условные операторы	2	
72	03.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Вложенные условные операторы	2	
73	04.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Многоступенчатая проверка величин переменных.	2	
74	10.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка» Многоступенчатая проверка величин переменных.	2	

75	11.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка». Отладка игры	2	
76	17.06.2023		Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка». Турнир	2	
77	18.06.2023		Зачет Разработка творческих проектов на выбранную тематику.	2	
78	24.06.2023		Зачет Разработка творческих проектов на выбранную тематику.	2	
79	25.06.2023		Зачет Устный опрос по основам программирования	2	
80	01.07.2023		Итоговое занятие Общие сведения о программе второго года обучения	2	
				160	

Согласован:

Заведующий отделом _____ (К.А.Ермолов)

Дата:



**Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)**

УТВЕРЖДЕНА

приказом от _____ № _____

Директор

_____ М.Д. Иваник

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ
дополнительной общеразвивающей программы
«Scratch: игры и анимация»
на 2022/2023 учебный год

педагога Чистяковой Александры Александровны

I. Основные направления воспитательной работы на 2022-2023 учебный год

1. Развитие учащихся (личностное и профессиональное), формирование компетенций будущего, мотивация учащихся к познанию и творчеству.
2. Создание условий для самоопределения, саморазвития и самореализации обучающихся, приобретения опыта социального взаимодействия.
3. Актуализация социального партнерства ДДТ с учреждениями, организациями, предприятиями как эффективного способа повышения качества воспитания и образования учащихся.

II. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
<i>1. Воспитательные мероприятия в коллективе</i>					
1	Подготовка к конкурсам различных уровней	1	В течение года	ДДТ	
2	Подведение итогов смотра – конкурса достижений учащихся «Звезда ДДТ», «Первый успех», «Путь к совершенству» в детских творческих объединениях	1	Апрель-Май	ДДТ	
<i>2. Участие в воспитательных мероприятиях Дома детского творчества</i>					
1	День знаний. Праздник «Учение с увлечением»	1	Сентябрь	ДДТ	

2	Праздник посвящения в учащиеся ДДТ	1	Октябрь	ДДТ	
4	Итоговые выставки технического и прикладного отделов «Творчество юных юбилею ДДТ»	1	Апрель	ДДТ	
5	Итоговые праздники, отчетные концерты, открытые занятия в творческих объединениях и в отделах (по графику отделов)	1	Май	ДДТ	
<i>3. Участие в воспитательных мероприятиях района и города</i>					
<i>4. Участие в конкурсных мероприятиях в ДДТ, районного, городского, всероссийского и международного уровней*</i>					
1	Единый информационный День дорожной безопасности	1	Декабрь	ДДТ	
2	Районный этап регионального фестиваля детских общественных объединений «Молодое поколение за безопасное будущее»	1	Апрель	ДДТ	

* В графе «Название мероприятия» указывается его уровень – ДДТ, районный, городской (региональный), всероссийский и международный.

III. План работы с родителями

№ п/п	Название мероприятия	Год обучения	Сроки	Место проведения	Примечание
1	Родительское собрания	1	Август-Сентябрь	ДДТ	
2	Консультирование родителей о деятельности объединения	1	Октябрь	ДДТ	
3	Консультирование родителей учащихся, участвующих в городских, всероссийских и международных конкурсах	1	Ноябрь-декабрь, февраль-март, май	ДДТ	
4	Приглашение родителей на районную выставку детского технического творчества	1	Март	ДДТ	
5	Консультация для родителей по результатам освоения учащимися образовательной программы	1	Май	ДДТ	

Согласована:

Заведующий отделом _____ (Ермолов К. А.)

Дата: