

Министерство образования Самарской области
Юго-Западное управление министерства образования Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской
области средняя общеобразовательная школа № 13 городского округа
Чапаевск Самарской области

Рассмотрена на заседании
педагогического
совета протокол № 13 от «17» июня
2026 г

Утверждаю
Директор ГБОУ СОШ №13 г.о. Чапаевск
_____/Степанова С.А./

Приказ № 76/2 -од от «17» июля 2026 г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Scratch программирование»
реализуется с использованием оборудования Центра образования цифрового и
гуманитарного профилей «Точка Роста»

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 13-15 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
Прасолов В.С.,
педагог дополнительного
образования

Чапаевск, 2025

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование» предназначена для учащихся 13-15 лет, проявляющих интерес к техническому творчеству. Программа направлена на популяризацию профессий, связанных с IT технологиями. В результате обучения дети смогут разрабатывать в среде исполнителя алгоритмы, содержащие базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы; на основе имеющихся базовых алгоритмов производить творческие видоизменения скриптов, создавая собственные проекты.

Пояснительная записка

1. Нормативно-правовые основания для разработки программы:

Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-р);

Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);

Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 2 июня 2026 г. №19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);

Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование» имеет техническую направленность.

Актуальность программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Scratch программирование» реализуется в соответствии с технической направленностью образования.

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования - Scratch. Это можно объяснить потребностью и

педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Отличительная особенность предлагаемого курса в том, что он является отличной средой для проектной деятельности. В ней есть все необходимое:

- ☐ графический редактор для создания и модификации визуальных объектов;
- ☐ библиотека готовых графических объектов (некоторые из них содержат наборы скриптов);
- ☐ библиотека звуков и музыкальных фрагментов;
- ☐ большое количество примеров.

Scratch является отличным инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьника благодаря нескольким факторам:

- ☐ эта программная среда легка в освоении и понятна школьникам, но при этом - она позволяет составлять сложные программы;
- ☐ эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов;

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность заключается в применяемом на занятиях деятельностного подхода, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. У детей воспитываются ответственность за порученное дело, аккуратность, взаимовыручка. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки

и способность работать в команде. Практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе.

Цель программы

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов, формирование навыков разработки, тестирования и отладки программ, развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями робототехники и программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

Обучающие задачи

- ☐ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ☐ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ☐ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ☐ сформировать представление о профессии «программист»;
- ☐ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ☐ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ☐ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие задачи

- ☐ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ☐ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный

интерес;

- ☐ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ☐ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные задачи

- ☐ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ☐ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ☐ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

Возраст детей и сроки реализации.

Возраст участвующих в реализации программы: 13-15 лет. Высокая способность детей в этот возрастной период быстро овладеть теми или иными видами деятельности определяет большие потенциальные возможности разностороннего развития. Им нравится исследовать всё что незнакомо они понимают законы последовательности и последствия. Поэтому и интересным для них является обучение через исследование.

Набор в группы осуществляется на добровольной основе, то есть принимаются все желающие заниматься. Учебные группы формируются по 15-20 человек.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год, всего 36 часов в год.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная.

Формы обучения: используются теоретические, практические, комбинированные. Виды занятий по программе определяются содержанием программы и предусматривают: мастерские, лекции, практические занятия, консультации выполнение самостоятельной работы, творческие проекты

Режим занятий

Занятия по программе проводятся 1 раз в неделю. Исходя из санитарно-гигиенических норм, продолжительность одного занятия для учащихся 13-15-летнего возраста – 1 час.

Планируемые результаты

предметные результаты:

- ☐ уметь структурировать информацию, уметь выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ☐ знать термины в области программирования, знать принцип формирования проектов; понимать принципы создания и разработки игр

Метапредметные результаты:

- ☐ умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- ☐ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- ☐ умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- ☐ умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- ☐ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ☐ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- ☐ формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Личностные результаты:

- ☐ формирование ответственного отношения к учению;

□ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Критерии оценки достижения планируемых результатов.

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, выполнение отдельного задания (практическая работа), турнир.

По завершению учебного плана каждого блока оценивания знаний проводится посредством турнира, интеллектуальные игры, участие в конкурсах.

Применяется 3 бальная система оценки знаний умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего).

Уровень освоения программы ниже среднего - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьезные затруднения при работе с литературой; в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы - объём усвоенных знаний, приобретенных умений и навыков составляет 50- 70%. Работает с помощью педагога; в основном выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего - учащихся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с литературой самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняют практические задания с элементами творчества точно; свободно владеет теоретической информацией по курсу и умеет анализировать литературные источники; применяет полученную информацию на практике.

2. Учебный план

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Введение. Среда программирования Scratch	3	9	12
2.	Создание коллекции игр	3	9	12
3.	Основные приёмы программирования Создание собственных проектов	3	9	12
	Итого:	9	27	36

Модуль 1. Введение. Среда программирования Scratch.

Цель: развитие понимания значимости программирования.

Задачи:

Обучающие:

- формирование представления об основных возможностях графического интерфейса;
- ознакомление с назначением и спецификой среды программирования.

Развивающие:

- развитие интереса к программированию;
- освоение основных приемов работы программ.

Воспитательные:

- воспитание чувства ответственности за свою деятельность;
- формирование уважения к себе и сверстникам.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- термины в области программирования;
- принцип формирования программ;

- понимать термины «спрайт - исполнитель», «среда исполнителя», «блоки скриптов - система команд исполнителя»

Обучающийся должен уметь:

- работать с онлайн ресурсами;
- пользоваться основными приемами работы в среде программирования.

Обучающийся должен приобрести навык:

- активного интереса к новым знаниям программированию;
- находить решения реализации программ в различных источниках.

Учебно-тематический план

№	Раздел, тема	Теория	Практика	Всего	Форма контроля
1	Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch.	1	1	2	Беседа, опрос
2	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.	1	3	4	Творческая работа
3	Создание проектов.	1	4	5	Беседа, опрос
4	Контрольно - проверочные мероприятия	0	1	1	Опрос, творческая работа
	Итого	3	9	12	

Содержание модуля «**Введение. Среда программирования Scratch**».

1. Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch.

Теория

Инструктаж по ТБ. Знакомство со средой Scratch. Панели инструментов.

Практика

Запуск и завершение работы в Scratch. Создание и сохранение проектов.

Панели инструментов и меню.

2. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены.

Теория: Понятие спрайта и объекта. Фон.

Практика: Создание спрайтов. Поиск, импорт и редакция спрайтов и фонов из Интернета

3. Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана».

Теория

Понятие проекта. Алгоритм при создании проектов. Анимация.

Практика

Создание проекта «Кругосветное путешествие Магеллана».

4. Контрольно-проверочные мероприятия

Практика

Контрольное занятие в форме зачета и практической работы.

Модуль 2. «Создание коллекции игр».

Цель: Сформировать начальные представления о назначении и области применения проектов на примере разработки игр;

Задачи:

Обучающие:

- ознакомление с основными приемами разработки;
- структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

Развивающие:

- развитие интереса к разработке проектов;
- освоение основных приемов создания анимации.

Воспитательные:

- воспитание чувства ответственности за свою деятельность;
- формирование уважения к себе и сверстникам.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- принцип формирования проектов;
- понимать принципы создания и разработки игр.

Обучающийся должен уметь:

- планировать – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- пользоваться основными приемами работы в среде программирования.

Обучающийся должен приобрести навык:

- применения встроенного в программу Scratch графического редактора для создания и редактирования простых рисунков и анимации;

3. Учебно-тематический план

№	Раздел, тема	Теория	Практика	Всего
1	Коллекции игр. Составные условия. Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот».	1	2	3
2	Датчик случайных чисел. Проекты «Разноцветный экран», «Хаотичное движение», «Кошки-мышки».	1	3	3
3	Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры. Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».	1	3	4
4	Контрольно - проверочные мероприятия	0	1	1
	Итого	3	9	12

Содержание модуля «Создание коллекции игр»

1. Коллекции игр. Составные условия.

Теория: Коллекции игр. Составные условия.

Практика: Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот».

2. Датчик случайных чисел.

Теория: Датчик случайных чисел. Применение. Примеры использования.

Практика: Проекты «Хождение по коридору», «Слепой кот».

3. Запуск спрайтов с помощью мыши и клавиатуры.

Теория: Использование клавиатуры и мыши при работе со спрайтами.

Практика: Проекты «Переодевалки» и «Дюймовочка».

4. Контрольно-проверочные мероприятия

Практика

Контрольное занятие в форме зачета и практической работы.

Модуль 3. «Основные приёмы программирования. Создание собственных проектов»

Цель: Сформировать представления об алгоритмах, способах записи алгоритмов, команд и исполнителях.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомление с основными приемами представления алгоритмов;
- структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

Развивающие:

- развитие интереса к созданию алгоритмов;
- освоение основных приемов создания анимации.

Воспитательные:

- воспитание чувства ответственности за свою деятельность;
- формирование уважения к себе и сверстникам.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- смысл понятия «скрипт - алгоритм», приводить примеры алгоритмов;
- по данному алгоритму определять, для решения какой задачи он предназначен;

Обучающийся должен уметь:

- подбирать алгоритмическую конструкцию, соответствующую заданной ситуации;
- исполнять линейный, разветвляющийся и циклический алгоритмы для формального исполнителя с заданной системой команд.

Обучающийся должен приобрести навык:

- разработки в среде исполнителя алгоритмов, содержащих базовые алгоритмические конструкции и вспомогательные алгоритмы;
- умения на основе имеющихся базовых алгоритмов производить творческие видоизменения скриптов, создавая собственные проекты.

Учебно-тематический план

№	Раздел, тема	Теория	Практика	Всего
1	Координатная плоскость. Условный алгоритм. Способы движения объектов. Циклический алгоритм.	1	3	4
2	Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере.	1	3	4
3	Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации, Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий	1	2	3
4	Контрольно - проверочные мероприятия		1	1
	Итого	3	9	12

Содержание модуля «Основные приёмы программирования. Создание собственных проектов»

1. Координатная плоскость. Условный алгоритм. Способы движения объектов. Циклический алгоритм.
Теория: Понятие координат и координатной плоскости. Циклы.
Практика: Разработка игры «Догони меня!»
2. Понятие модели. Основные этапы разработки и исследования моделей на компьютере.
Теория: Понятие модели. Этапы разработки. Использование случайных значений.
Практика: Проект: ловить рыбок в аквариуме и считать жизни, рыбки появляются снова через несколько секунд.
3. Использование эффектов внешности оживления и украшения игры для создания анимации,

Теория: Эффекты – создание и применение.

Практика: Проект «Моя первая компьютерная игра»: разработка сюжета, проработка героев, планирования действий.

Практика: Создание своего проекта. Публикация проектов в сети.

4. Контрольно-проверочные мероприятия Практика

Контрольное занятие в форме зачета и практической работы.

Воспитание

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

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

2. Задачами воспитания по программе являются:

- усвоение детьми знаний норм, ценностей, традиций; информирование детей, организация общения между ними на содержательной основе целевых ориентиров воспитания;
- формирование и развитие личностного отношения детей к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения.

Ожидаемые результаты:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире
- к достижениям российской и мировой технической мысли
- понимание значения техники в жизни российского общества;
- навыков определения достоверности и этики технических идей;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов.

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие *методы воспитания*: метод убеждения, метод положительного примера (педагога, родителей, детей), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании, методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Работа осуществляется в следующих *формах*:

- игровые тренинги, творческие мастерские, репетиции, участие в проектной деятельности, ...

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- консультаций в групповом чате;

- анкетирования, опросов, собеседований.
Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:
- педагогического наблюдения;
- отзывов, интервью, материалов рефлексии (опросы родителей, беседы с детьми, отзывы других участников мероприятий и др.).

Воспитательная работа осуществляется на основной учебной базе в ГБОУ СОШ №13 г.о. Чапаевск в рамках учебных занятий.

Ресурсное обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение: пособия, разработки из опыта работы педагога.

Применяемые технологии и средства обучения и воспитания:

В образовательном процессе используются элементы педагогических технологий модульного обучения.

Средства обучения программное обеспечение, видеоролики

Материально-техническое оснащение программы:

- учебный кабинет «Точка роста»; компьютер; программное обеспечение; проектор:

Список литературы

Список литературы и интернет-ресурсов

Для педагогов

1. Вордерман, Вудкок, Макаманус: Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python Манн, Иванов и Фербер, 2017 г., 224с.
2. Голиков Д.: Scratch для юных программистов BHV, 2017 г., 192с
- Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие). М: Интуит.ру, 2008. 61 с.
3. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Книга 1. Ученик игродела ДМК-Пресс, 2016 г., - 134с.
4. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Книга 2. Ученик игродела ДМК-Пресс, 2017 г., - 151с.
5. Корягин А.: Образовательная робототехника Lego WeDo. Сборник методических рекомендаций и практикумов: ДМК-Пресс, 2016 г., 254с.
6. Пионтковская Н.: Как с компьютером дружить.- Солон-пресс, 2015 г., 96с.
7. Торгашева Ю.: Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch, Питер, 2016 г., 128с.
9. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru — «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
10. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса
11. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>
12. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения URL: <https://code.org>

Для обучающихся

1. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch Часть 1 Делаем игры и мультики.

Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком. – Scratch4russia.com, 2014 – 295с.

2. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch Часть 2 Делаем сложные игры. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребенком. – Scratch4russia.com, 2014 – 283с.

3. Макманус Ш.: Ты можешь создать компьютерную игру Эксмо, 2018 г., 64с.

4. Официальный сайт Скретч. Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: <http://scratch.mit.edu>

5. <https://rutube.ru/>– видеоуроки по Scratch.

6. <https://younglinux.info/scratch/> - Уроки по Scratch.

7. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения <https://code.org>

Приложение

Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Месяц	Форма работы	Практический результат и информационный продукт
1.	Путь к профессии	Сентябрь	Круглый стол	Пост в Вконтакте
2.	День открытых дверей	Май	Мастер-класс	Пост в Вконтакте
3.	Олимпиада по программированию	Февраль	Соревнование	Пост в Вконтакте
4.	День открытых дверей	Май	Мастер-класс	Пост в Вконтакте

