МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ»

Принято
на заседании педагогического совета
от «2» 09 2026г.

Утверждаю
Директор МБУ ДО «ЦДО»
_____ Н.П.Балеевских
от «02» 09 2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Программирование в Scratch»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 11-12 лет
Срок реализации программы: 144 часа
Уровень программы: базовый

Педагог дополнительного образования:
Прибылева Ольга Владимировна

п. Октябрьский, 2026

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Полное наименование учреждения	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования»
Ф.И.О. реализующего программу	Прибылева Ольга Владимировна, педагог дополнительного образования
Название программы	«Программирование в Scratch»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность	Техническая
Вид программы	Вариативная
Возраст обучающихся	11-12 лет
Срок обучения	1год
Объем часов	144 часа
Режим занятий	Два раза в неделю по 2 академических часа
Год начала реализации	Сентябрь 2026 года
Цель программы	Формирование логического мышления, творческого и познавательного потенциала подростка; развитие интереса к науке и технике.
Задачи программы	Образовательные: -овладение базовыми понятиями объектно-ориентированного программирования иприменение их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch; -приобщение обучающихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации собственного творческого потенциала; - развитие познавательной деятельности учащихся - совершенствование навыков работы на компьютере и повышение интереса к программированию. Воспитательные: - формирование культуру и навыки сетевого взаимодействия; - способствование развитию творческих способностей и эстетического вкуса подростков; - способствование развитию коммуникативных умений и навыков обучающихся. Развивающие: - способствование развитию логического мышления, - создание условия для повышения самооценки

	обучающегося, реализации егокак личности; - формирование потребности в саморазвитии; -способствование развитию познавательной самостоятельности.
Планируемые результаты программы	*Личностные результаты:* -формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов; -формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе, приобретённой благодаря иллюстративной среде программирования мотивации к обучению и познанию; -развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам; -формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня; -формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий; -формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности; -развитие эстетического сознания через творческую деятельность на базе иллюстрированной среды программирования. *Метапредметные результаты:* -владение навыками познавательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, навыками разрешения проблем; -способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач, применению различных методов познания. *Предметные результаты:* -самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер; -изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации); -использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую отладку;

	-уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, включая работу с фрагментами изображения и создание градиентов; -создавать изображения из пунктирных и штрихпунктирных линий с изменением цвета и толщины линии; -упрощать программы за счёт использования циклических команд и применять их; -составлять простые параллельные алгоритмы; -создавать программы и игры с использованием интерактивных технологий; -моделировать ситуации с использованием необходимых форм ветвления алгоритма, включая цикл по условию; -передавать сообщения исполнителям для выполнения последовательности команд (включая разные типы исполнителей). -планировать и создавать анимации по определенному сюжету; -создавать игры, используя интерактивные возможности программной среды Scratch; -планировать и создавать обучающие программы для иллюстрации пройденного материала других предметных областей; -продумывать и описывать интерактивное взаимодействие для создания простейшихтренажеров; -подходить творчески к построению моделей различных объектов и систем.
Формы подведения итогов	Защита творческих проектов.