

**Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение
«Култаевский детский сад «Колокольчик»**

Принята на заседании
методического (педагогического)
совета
от «22» 08 2025 года
Протокол № 1

Утверждаю:
Заведующий МАДОУ «Култаевский
детский сад «Колокольчик»
Курочкина О. Ю.
«22» 08 2025 года

**Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
«Scratch программирование»**

Возраст детей: 6-7 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Хохрякова Лариса
Александровна, воспитатель

с. Култаево, 2025

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематический план
3. Содержание изучаемого курса
4. Методическое обеспечение программы
5. Список литературы

Приложение

Календарно-тематическое планирование

Диагностический материал

1. Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеразвивающая программа направлена на развитие начальных навыков программирования у детей старшего дошкольного возраста посредством изучения среды разработки Scratch Jr. Программа рассчитана на освоение азов алгоритмического мышления, работу с основными конструкциями языка программирования и формирование понимания принципов кодирования в занимательной игровой форме.

Программа проста для понимания, результат виден сразу. ScratchJr предназначен для раннего обучения детей программированию. Блоки команд обозначены рисунками и напоминают разноцветные кубики Lego, которые легко крепятся между собой.

Большая часть современных детей растут в условиях, когда компьютер превратился в привычный объект, который всегда был дома. В курсе «Scratch программирование» дети расширяют свое представление о принципах работы компьютера, о программируемой компьютерной графике. Это является отличительной особенностью данной программы.

Направленность программы – техническая.

Уровень сложности – стартовый.

Новизна-

Предлагаемая программа обладает рядом уникальных характеристик, отличающих её от существующих аналогов и обеспечивающих дополнительные преимущества в обучении детей 6-7 лет основам программирования:

1. Интеграция современных педагогических подходов:

Программа построена на инновационных методиках, включающих личностно-ориентированный подход, активные методы обучения и проектную деятельность. Этот подход позволяет учащимся не только усваивать теорию, но и применять знания на практике, создавая собственные творческие проекты.

2. Применение геймификации:

Процесс обучения организован таким образом, чтобы максимально заинтересовать детей и поддержать высокую мотивацию к познанию. Для этого широко применяются игровые элементы создающие атмосферу активного участия и удовольствия от учебной деятельности.

3. Использование адаптивной среды Scratch Jr.:

Программа основана на платформе Scratch Jr., разработанной специально для дошкольников и младших школьников. Интерфейс среды отличается простым дизайном и возможностью легко разобраться в основах программирования, используя яркие визуализации и звуки.

4. Акцент на развитие креативности:

Особенность программы заключается в ориентации на раскрытие творческого потенциала каждого ребенка. В отличие от многих аналогичных курсов, акцент делается не столько на изучении технических аспектов, сколько на создании оригинальных продуктов, отражающих личные интересы и предпочтения детей.

5. Новые подходы к подведению итогов:

Традиционные формы проверки знаний заменены нестандартными методами оценки достижений. Вместо тестов и экзаменов используются выставки работ, конкурсы лучших проектов и публичные защиты, позволяющие наглядно продемонстрировать прогресс каждого ребенка.

6. Ориентация на самостоятельную работу:

Значительное внимание уделяется самостоятельной деятельности, где дети получают возможность свободно выбирать направление работы, экспериментировать и ошибаться, обретая уверенность в принятии решений и повышение личной ответственности за результат.

Актуальность программы

Актуальность соответствует следующим ключевым факторам:

- Современные запросы общества:

Информационно-коммуникационные технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни. Без понимания основ программирования сложно представить будущее наших детей. Предложенная программа закладывает первые кирпичики фундамента знаний в области программирования, что особенно актуально в современном обществе, где владение цифровыми навыками становится нормой.

- Интересы и потребности детей:

Современное поколение детей буквально рождается с гаджетами в руках. Использование удобных и привлекательных платформ, таких как Scratch Jr., способно увлечь детей процессом программирования, превращая учебу в интересное и полезное хобби.

- Потребности родителей:

Многие родители заинтересованы в том, чтобы их дети были готовы к новым реалиям информационного общества. Данная программа удовлетворяет спрос на качественные курсы, которые обеспечивают полноценное развитие личности ребенка, сочетая обучение с удовольствием и пользой.

- Преимущества программы:

Программа реализует концепцию ранней специализации, вводя детей в мир программирования через веселый и интересный процесс. Она предлагает широкий спектр творческих заданий, основанных на реальной проектной деятельности, что делает обучение одновременно полезным и приятным занятием.

Педагогическая целесообразность

Данная дополнительная общеразвивающая программа направлена на развитие логического и пространственного мышления слушателя, способствует раскрытию творческого потенциала личности, формированию усидчивости и трудолюбия, приобретению практических умений и навыков в области компьютерных технологий, способствует интеллектуальному развитию ребенка.

Отличительные особенности

Программа «Scratch программирование» выделяется целым рядом свойств, делающих её уникальной и привлекательной для детей 6-7 лет:

- Возрастная специфика:

Программа разработана специально для детей дошкольного возраста с учётом их возрастных особенностей. Используется платформа Scratch Jr.,

специально созданная для обучения детей основам программирования. Эта среда характеризуется ярким оформлением, простыми интерфейсами и отсутствием сложностей, характерных для взрослого программного обеспечения.

- Креативный подход:

Важнейшая особенность программы — поддержка свободного выражения идей. Детям предоставляется возможность проявить оригинальность и творчество в своих проектах. Это отличает её от стандартных школьных программ, где чаще преобладает шаблонное мышление.

- Современность содержания:

Включение последних разработок в области педагогических технологий и широкого спектра современных электронных ресурсов делает программу актуальной и динамичной. Постоянное обновление содержания и методов преподавания гарантирует высокое качество образовательного процесса.

- Ориентация на практическое применение:

Одной из главных целей программы является получение реальных результатов — завершение каждым ребенком небольшого самостоятельного проекта. Это существенно усиливает мотивацию и желание учиться, поскольку конечный продукт служит источником гордости и удовлетворения.

Программа «Scratch программирование» сочетает технологичность, творческий подход, выделяя её среди прочих предложений и обеспечивая высокие показатели успеваемости и мотивации учащихся.

Тип программы – модифицированная.

Цель – создание условий для формирования у детей 6-7 лет первичных навыков программирования и алгоритмического мышления, развития их творческих способностей и готовности к дальнейшей учёбе в направлении информационных технологий средствами среды Scratch.

Задачи программы:

1. Познакомить детей с программой ScratchJr, как современной визуальной программной средой, понятием проекта и алгоритмом его разработки.
2. Научить создавать собственные простые проекты (анимации, игры) с использованием платформы Scratch Jr.
3. Развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
4. Формировать умение демонстрировать результаты своей работы.
5. Способствовать развитию системного, алгоритмического и творческого мышления.

Адресат программы, возраст детей – Данная дополнительная общеобразовательная программа предназначена для детей 6-7 лет. Набор производится, начиная с 1 октября текущего года. Возможен дополнительный набор отдельных обучающихся в течении года.

Психологическая зрелость: Дети этого возраста находятся в активной фазе развития мышления, речи и социального взаимодействия. Их мозг открыт для восприятия новых знаний и способен усваивать информацию через непосредственный опыт и визуализацию.

Особенности восприятия: Яркое оформление и развлекательные элементы привлекают внимание и удерживают интерес дольше, чем традиционные способы подачи материала.

Любовь к игре: Основной формой познания для детей остается игра. Именно поэтому занятия проходят в игровой форме, предлагая интересные задания и поощряя творчество.

Социальная активность: Важным компонентом обучения является возможность общаться и делиться опытом с товарищами. Совместные проекты и конкурсы усиливают мотивацию и ускоряют процесс усвоения материала.

Таким образом, программа нацелена на максимально эффективное развитие потенциальных возможностей детей 6-7 лет, соблюдая бережный подход к особенностям их возраста и индивидуальным потребностям.

Возрастные и индивидуальные особенности воспитанников

Программа рассчитана на детей 6 – 7 лет. Характерной особенностью данного возраста является развитие познавательных и мыслительных психических процессов: внимания, мышления, воображения, памяти, речи. Внимание. В процессе занятий дошкольников на компьютере улучшается их память и внимание. На протяжении дошкольного возраста преобладающим у ребенка является непроизвольное внимание, они не могут осознанно стараться запомнить тот или иной материал. И только на яркие вещи ребенок непроизвольно обращает внимание. И здесь компьютер просто незаменим, так как передает информацию в привлекательной для детей форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным. Произвольное внимание начинает у ребенка развиваться только к концу дошкольного возраста. Тогда ребенок начинает его сознательно направлять и удерживать на определенных предметах и объектах. Происходит развитие произвольной зрительной и слуховой памяти. Память начинает играть ведущую роль в организации психических процессов. Более высокого уровня достигает развитие наглядно-образного мышления и начинает развиваться логическое мышление, что способствует формированию способности ребенка выделять существенные свойства и признаки предметов окружающего мира, формированию способности сравнения, обобщения, классификации. Идет развитие творческого воображения, этому способствуют различные игры, неожиданные ассоциации, яркость и конкретность представляемых образов и впечатлений. В сфере развития речи расширяется активный словарный запас и развивается способность использовать в активной речи различные сложно грамматические конструкции. Занятия на компьютере имеют большое значение для развития не только интеллекта, но и моторики. В любых играх, от самых простых до сложных, необходимо учиться нажимать пальцами на определенные клавиши, что способствует развитию мелкой мускулатуры рук и моторики детей.

Условия реализации программы –

Особенности набора обучающихся:

Набор осуществляется без конкурсного отбора. Главное требование — соответствие возрасту (6-7 лет) и отсутствие медицинских противопоказаний к работе с электронными устройствами.

Материально-техническое оснащение:

Для осуществления программы необходимо следующее оборудование:

- персональные устройства (планшеты или ноутбуки) с предустановленной средой Scratch Jr.;

- наличие кабинета с оборудованием, соответствующим санитарным нормам;
- демонстрационное оборудование (проектор, экран);
- комплект учебно-методических материалов и рабочих тетрадей.

Особенности организации образовательного процесса:

Образовательный процесс проходит в группах численностью до 6-8 человек, что позволяет уделять достаточное внимание каждому. Каждое занятие включает теоретическую часть, практические занятия и свободный выбор проектов для индивидуальной работы. Рекомендуется проводить занятия дважды в неделю длительностью 30 минут.

Срок реализации – Срок реализации программы составляет 1 год (56 часов). Период обучения: октябрь – май.

Формы и режим занятий

Основная форма организации деятельности – групповая. Занятия строятся таким образом, чтобы каждый ученик мог выразить свою индивидуальность и реализовать личный творческий замысел.

Формы обучения:

- Фронтальная форма: педагог объясняет новый материал всей группе одновременно.
- Парная форма: дети работают парами, выполняя одно задание совместно.
- Индивидуальная форма: дети занимаются самостоятельно, следуя своим личным предпочтениям и скорости продвижения.

Основные формы работы:

- Практические занятия: непосредственно создание проектов в среде Scratch Jr.
- Проектная деятельность: работа над большими проектами, которые требуют комплексного подхода и длительного периода времени.

Режим занятий:

Занятия проводятся регулярно, дважды в неделю, продолжительностью не более 30 минут. Общий объем программы составляет 56 академических часов в течение учебного года.

Планируемые результаты и способы определения их результативности

Ребёнок:

1. Научится ориентироваться в интерфейсе среды Scratch Junior.
2. Сможет создавать собственные простые проекты (анимации, игры) с использованием платформы Scratch Jr.
3. Научится собирать свои первые игры и мультфильмы, управляя персонажами и меняя сцены в интерфейсе среды Scratch Junior.

Методы оценивания и мониторинга:

Система оценивания построена на основе наблюдения и анализа практической деятельности обучающихся. Ведётся индивидуальный журнал учета успехов, куда заносятся достижения каждого ребёнка. Результаты периодически презентуются на открытых мероприятиях, что дополнительно мотивирует обучающихся продолжать заниматься.

Соблюдение указанных условий позволяет достичь заявленные цели и задачи программы, гарантируя максимальное развитие потенциальных возможностей каждого ребёнка.

Способы определения результативности

Для оценки эффективности программы предусмотрены следующие методы:

1. Педагогическое наблюдение: регулярные записи наблюдений за поведением и деятельностью детей на занятиях позволят выявить динамику роста показателей активности и самостоятельности.

2. Анализ продуктов деятельности: оценка выполненных проектов и творческих работ даст объективную картину уровня освоения материала.

3. Участие в мероприятиях: мониторинг результатов выступлений на конкурсах, фестивалях и других публичных событиях покажет реальные достижения детей.

4. Оценочные материалы: ведение дневника достижений поможет фиксировать прогресс каждого ученика и демонстрировать результаты родителям и другим заинтересованным лицам.

Формы подведения итогов реализации программы

1. Соревнования и конкурсы: Проведение соревнований среди детей по различным номинациям (самый оригинальный проект, лучший дизайнер, самая сложная программа и т.д.) стимулирует детскую активность и развивает соревновательный дух.

2. Конкурс творческих работ: участники представляют лучшие работы, созданные ими в течение года. Победителей определяют жюри или коллегиальным голосованием.

3. Показательные выступления: демонстрация созданных программ и проектов на открытом занятии для родителей. Родители и гости могут увидеть плоды трудов детей и оценить их достижения.

4. Карты оценки результатов освоения программы:

Разработаны специальные карты, содержащие критерии оценки, согласно которым оценивается уровень достижений каждого ребёнка (представлены в приложении).

Учебно-тематический план

№ занятия	Тема	Кол-во часов			Формы/ Способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программирование и платформу Scratch	2	1	1	Беседа, наблюдение
2	Знакомство со ScratchJr	12	4	8	Практическая работа, опрос
3	Разработка проектов, игр	22	4	18	Наблюдение, показ проектов
4	Итоговый проект	20	2	18	Показ созданных проектов родителям в среде ScratchJr
	Итого	56	11	45	

Содержание программы

Тема	Содержание
Введение в программирование и платформу Scratch	<i>Теория:</i> История программирования, понятие алгоритма, знакомство с интерфейсом Scratch Jr. <i>Практика:</i> Начало работы с первыми блоками <i>Формы контроля:</i> Наблюдение, беседа.
Знакомство со ScratchJr	<i>Теория:</i> Изучение меню, панели инструментов, блочной системы программирования. <i>Практика:</i> Выполнение упражнений по управлению движениями персонажей, смена костюмов, создание интерактивных объектов. <i>Формы контроля:</i> Практическая работа, опрос.
Основы алгоритмического мышления	<i>Теория:</i> Понятие алгоритма, условные операторы, циклы, последовательные операции. <i>Практика:</i> Создание простейших алгоритмов для движения персонажа, изменений цвета, добавления текста и звука. <i>Формы контроля:</i> Тестирование, наблюдение.
Работа с графикой и звуком	<i>Теория:</i> Средства работы с изображениями и музыкальными файлами, создание персонажей и фонов. <i>Практика:</i> Оформление проекта с добавлением оригинальной графики и озвучиванием. <i>Формы контроля:</i> Анализ продуктов, анкета.
Разработка проектов, игр	<i>Теория:</i> Правила создания диалогов, сцен, игровых механик, разработка интерактивных проектов. <i>Практика:</i> Разработка небольших интерактивных историй или игры. <i>Формы контроля:</i> Показ проектов.

Совершенствование проектов	<i>Теория:</i> Основные проблемы, возникающие при программировании, и методы их устранения. <i>Практика:</i> Устранение ошибок в собственных проектах, улучшение и расширение функционала. <i>Формы контроля:</i> Анкетирование, отчет.
Проектная деятельность	<i>Теория:</i> Построение долгосрочного проекта, поэтапное планирование и реализация сложного проекта. <i>Практика:</i> Сборка крупного проекта командой или индивидуально. <i>Формы контроля:</i> Презентация этапов проекта.
Подготовка итогового проекта	<i>Теория:</i> Шлифовка деталей проекта, доведение до совершенства. <i>Практика:</i> Полировка готовой версии проекта, запись ролика-презентации. <i>Формы контроля:</i> Показ ролика-презентации.
Итоговое занятие	<i>Практика:</i> Подготовка публичной презентации проектов, проведение викторин, награждения победителей конкурса проектов. <i>Формы контроля:</i> Презентация проектов, обсуждение достижений детей.

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2025-2026	01.10.2025	31.05.2026	28	56	2 раза в неделю, продолжительность занятий не более 30 минут

Методическое обеспечение программы

1. Дидактические игры, пособия, материалы:

- Наглядные плакаты и карточки с примерами алгоритмов и конструкций Scratch Jr.
- Сборники творческих заданий и упражнений.
- Таблицы сравнения программных конструкций и алгоритмов.
- Иллюстрированные инструкции по выполнению заданий.

2. Методическая продукция по разделам программы:

- Методические рекомендации по проведению занятий.
- Алгоритмы разработки и внедрения игровых форм обучения.

- Материалы для диагностики и контроля уровня освоения программы.

3. Учебные и информационные ресурсы:

- Учебно-методический комплекс по курсу «Scratch программирование».
- Разработанные сценарии занятий и планы-конспекты уроков.
- Примеры успешных практик и проектов воспитанников.

Программа построена на сочетании традиционного и инновационного подходов к обучению:

- Наглядный метод: использование визуального материала и интерактивных элементов.
- Проблемно-задачная технология: постановка проблемных задач и поиск их решений.
- Игровой метод: организация обучения в игровой форме.
- Проектная методика: создание авторских проектов и их последующая защита.

Список литературы

1. Н.Б. Фомина, О.В. Гончарова. Первые шаги в мире программирования. Москва, издательство Просвещение, 2021 г.
2. Официальный сайт Scratch Jr. (scratchjr.org) — ресурс для скачивания бесплатных материалов и рекомендаций по обучению.
3. Сайт [Codecademy.com](https://codecademy.com) — руководство по программированию и ресурсам для начинающих разработчиков.
4. Митчел Резник, Мишель Малани, Лейлани Коппер. Мы можем программировать! Как научить детей дизайну и программированию. СПб.: Питер, 2022 г.
5. Журналы и публикации, посвященные вопросам раннего обучения программированию.

Календарно-тематическое планирование

Месяц	№	Тема	Задачи	Содержание	Методическое обеспечение
Октябрь	1	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие. Установка программы. Просмотр видео проектов.	1.Познакомить детей с понятием программирования 2. Показать назначение платформы Scratch Jr.	Теория: Что такое ScratchJr. Устройство основного окна программы. Основные элементы интерфейса. Практика: Открываем ScratchJr.- - Знакомство с персонажем и сценой.	Плакаты с изображениями интерфейса Scratch Jr. Ноутбук или планшет с установленной программой Scratch Jr. Демонстрация работы программы преподавателем .
	2				
	3	Знакомство с платформой ScratchJr , интерфейс программы	1. Познакомить детей с интерфейсом ScratchJr. 2. Определить, как начать новую программу.	Теория: Что такое ScratchJr. Устройство основного окна программы.- Основные элементы интерфейса.	Ноутбуки или планшеты с установленным ScratchJr. Плакат с изображением интерфейса программы.
	4				
	5	Блоки движения. анимация «Котик бежит несколько шагов»	1. Научиться двигать персонажа. 2. Познакомиться с первыми блоками программирования.	Теория: Базовые команды для движения персонажа. Расположение блоков на рабочем столе. Практика: Создание простого сценария для движения персонажа. Исправляем ошибки в сценарии.	Скриншоты и листовки с блоками команд. Таблица возможных ошибок и их исправлений.
	6				
	7				
	8				
Ноябрь	9	Основы работы с внешностью персонажа .	1. Познакомить с управлением внешним видом персонажа. 2. Научиться менять костюмы и размеры.	Теория: Части персонажа: костюм, размер. Как выбрать подходящий костюм.	Шаблон персонажа для работы. Листовки с вариантами костюмов.
	10				

	11	Фоны и спрайты.	3. Изучить, как добавить персонажу новое выражение лица.	Практика: Пробуем поменять внешний вид персонажа.	
	12	Измени спрайт а. Костюм спрайт а. Нарисуй свой спрайт.	4. Исследовать, как управлять размерами персонажа.	Сохраняем созданный облик.	
	13	Блоки внешнего вида «Проект	1. Научить использовать команду ожидания (wait) для регулирования времени ожидания светофора.	Теория: Объяснить назначение блоков внешнего вида. Объяснить как работает команда ожидания, позволяющая регулировать скорость смены цвета	
	14	т светофор» Программа ожидания	2. Создать рабочий светофор с тремя цветами(зеленый, желтый, красный)	Практика: Постепенно создаем программу, которая регулирует порядок включения и выключения цветов светофора. Включаем паузы между изменениями с помощью команды ожидания (wait).	
	15				
Декабрь	16	Работа со звуком и музыкой.	1. Познакомить с возможностями использования звука.	Теория: Где хранятся музыкальные файлы. Инструмент для записи голоса.	Микрофоны для записи. Пример готового файла с голосом и музыкой. Музыкальные композиции для эксперимента.
	17	Звук, размер, скорость.	2. Научиться записывать голос и воспроизводить музыку.	Практика: Импортируем готовый музыкальный файл. Записываем короткий голосовой комментарий. Звук сопровождается движением персонажа.	
	18	Озвучка спрайта.	3. Научиться синхронизировать звук с действием.	Проигрываем песню	
	19		4. Придумать собственную звуковую дорожку.		

				вместе с движением персонажа.	
	20	Пусковые блоки и создание мультфильма. Интерактивная открытка к новому году.	1.Познакомить детей с пусковыми блоками (события запуска программы). 2.Научиться использовать блоки движения и внешнего вида для создания анимаций. 3.Создать интерактивную открытку с новогодним настроением.	Теория: Объяснить назначение пусковых блоков (когда нажимают зеленую кнопку, по щелчку мыши, по событию столкновения и т.д.). Показать примеры использования пусковых блоков в мультфильмах и играх. Обсудить, как создать новогоднюю атмосферу в мультфильме. Практика: Дети выбирают или рисуют фон и новогодние элементы (елка, снег, подарки). Создают анимацию падения снежинок с неба. Используют пусковые блоки для запуска анимаций по событию (щелчок мыши или зеленый флаг). Добавляют поздравительный текст и украшают открытку праздничными элементами.	Лист бумаги и карандаш для наброска идеи открытки. Готовая заготовка новогодних спрайтов (снежинки, елочка, подарочные коробки). Памятка по работе с пусковыми блоками и анимацией.
	21				
	22				
Январь	23	Блоки управления. Проект «Поймай рыбку»	Познакомить детей с блоками управления (циклы, условия, управляющие команды). Научиться использовать события для управления игрой.	Объяснить назначение блоков управления: циклы (повторяй), условия (если...то), события (когда нажмёшь на зелёный флаг, когда клавиша нажата). Показать примеры использования этих блоков в играх	Лист бумаги и карандаш для наброска игрового поля. Готовая заготовка спрайтов (рыболов, рыба, вода). Памятка по работе с
	24				
	25				

			Создать простую интерактивную игру с ловлей рыбы.	(управление движением, сбор бонусов и т.д.). Обсудить, как изменится игра, если изменить значения блоков. Дети выбирают или рисуют персонажа игрока (рыбак с удочкой) и спрайт рыбы. Создают систему управления, где рыболов перемещается клавишами или мышью. Рыба должна двигаться по экрану, а игроку нужно поймать её, нажав на неё или столкнувшись с ней. Используют блоки управления для отслеживания попадания рыболова на рыбу.	блоками управления.
26 27 28	Появление и исчезновения спрайта. Часть игры «Съедаем яблочки»	1. Познакомить детей с блоками появления и исчезновения спрайтов. 2. Научиться контролировать появление яблок на экране. 3. Создать простую игру, где главный герой собирает яблоки.	Теория: Объяснить назначение блоков появления и исчезновения спрайтов. Показать примеры использования этих команд в играх Практика: Дети выбирают или рисуют персонажа игрока (например, зайца или медведя). Создают спрайт яблока, который будет появляться и исчезать. Пишут программу, которая заставляет яблоко появляться в случайных местах на экране и исчезать после	Лист бумаги и карандаш для наброска игрового поля. Готовая заготовка спрайтов (яблочко, персонаж игрока). Памятка по работе с блоками появления и исчезновения спрайтов.	

				соприкосновения с игроком.	
Февраль	29	Проект «Открытка к 23 февраля»	1. Научиться использовать блоки для анимации и написания текста. 2. Разработать и оформить поздравительную открытку с поздравлениями и символикой праздника. 3. Развить навыки работы с графическими и звуковыми элементами.	Теория: Показать основные блоки управления, внешнего вида и событий. Познакомить с основными инструментами создания и редактирования спрайтов. Практика: Выберите фон для открытки (солнечное небо, военный самолёт, танк или другое подходящее изображение). Нарисуйте символы Дня защитника Отечества (герб, звезда, медали, оружие). Добавьте анимацию (например, самолёт пролетает сверху вниз, звезды мерцают, медаль вращается). Введите текст поздравления с праздником, выберите красивый шрифт и расположение. Добавьте торжественную музыку или звук салюта.	Готовая библиотека иконок и изображений военной тематики. Памятка по работе с блоками Scratch (действия, внешний вид, события). Рекомендованные видеоуроки по созданию открыток в Scratch.
	30				
	31				
	32	Создание игры «Беги краб»	1. Создать игру с управлением персонажем-крабом, который преодолевает преграды. 2. Развить навыки программирования и алгоритмического мышления.	Теория: Объяснить, как создать спрайт персонажа и стены лабиринта. Практика: Показать, как использовать блоки движения и столкновений. Краба и стену. Управление крабом с помощью клавиш.	Материал для изучения блоков движения и событий. Образцы похожих игр для вдохновения.
	33				
	34				
	35	Создание игры «Лабиринт»			

			3.Познакомить детей с методом создания лабиринтов в Scratch. 4.Научиться определять столкновение с препятствиями. 5.Создать игру с проходом лабиринта и достижением финала. 6.Развить навыки работы с блоками управления и визуализации. 7.Объяснить, как создать спрайт персонажа и стены лабиринта. 8.Показать, как использовать блоки движения и столкновений.	Постройте стены, которые нельзя пересекать. Завершение уровня при достижении финиша.	Пример игры с лабиринтом для ознакомления. Листовка с блоками для создания лабиринтов.
Март	36	Блоки окончания и проект "Опасности на дорогах"	1.Познакомить детей с блоками окончания и остановки в Scratch. 2.Научиться использовать их для создания безопасной среды на перекрестке. 3.Создать игру, где надо перейти дорогу, соблюдая ПДД. 4.Развить навыки безопасного поведения на улицах города.	Теория: Объяснить, что такое блоки окончания и как они влияют на поведение спрайтов. Показать, как остановить движение машины, когда пешеход переходит улицу. Обсудить правила перехода улицы и опасность нарушений. Практика: Нарисуйте или вставьте машину и пешехода. Заставьте машину двигаться по улице, а пешехода переходить дорогу. Используйте блоки окончания («остановить»),	Таблица дорожных знаков и правил движения. Листовки с описанием блоков окончания и правильного поведения на дороге.
	37				
	38				

				чтобы машина тормозила, когда пешеход идет по зебре. Добавьте дорожные знаки и освещение улиц, чтобы создать полную иллюзию городского пейзажа.	
	39	Понятие цикл. Создание программ для 2х и более спрайтов. Анимация «Прогулка» передача сообщений	1.Познакомить детей с понятием цикла в Scratch. 2.Научиться передавать сообщения между спрайтами для координации действий. 3.Создать анимацию прогулки двух персонажей, работающих синхронно. 4.Развить навыки логического мышления и внимательного программирования.	Теория: Объяснить, что такое цикл и как он применяется в программах. Показать, как передается сообщение между спрайтами и что это означает. Объяснить, как цикл и передача сообщений помогают создавать синхронные действия. Практика: Нарисуйте или вставьте двух персонажей (например, друзей, животных). Один персонаж отправляет другому сообщение, когда хочет пойти гулять. Оба персонажа начинают ходить по сцене синхронно. По завершении прогулки персонажи возвращаются домой и отправляются отдыхать.	Листовка с описанием блоков передачи сообщений и циклов. Примеры программ с синхронными действиями персонажей.
	40				
	41				
	42				
	43				
Апрель	44	Блоки внешний вид Система координат 0.0 (слева, справа,	1.Познакомить детей с системой координат (xx, yy) в Scratch. 2.Научиться размещать и передвигать спрайты по	Теория: Объяснить, что такое система координат и как она выглядит в Scratch (центр экрана – точка (0,0)(0,0), оси XX и YY).	Подготовленный набор спрайтов (животные, персонажи мультфильмов, игрушки).
	45				
	46				
	47				

	48	сверху, снизу)	заданным координатам. 3.Научиться использовать блоки внешнего вида для изменения внешнего вида спрайтов. 4.Развить навыки работы с позицией и свойствами объектов.	Показать, как изменяется позиция спрайта при изменении значений ХХ и УУ. Объяснить, как можно использовать блоки внешнего вида (смена костюма, поворот, изменение масштаба). Практика: Попробуйте переместить спрайт в левую верхнюю точку экрана (например, -10-10-10-10), правую нижнюю (100+100), центральную позицию (0,0)(0,0). Используйте блоки «сменить костюм», «увеличить», «уменьшить», «вращать». Напишите короткую программу, где ваш спрайт перемещается и меняется внешне (например, превращается в другого персонажа, увеличивается, уменьшается).	Листовка с обозначением осей координат и примерами позиций. Таблица со значениями блоков внешнего вида.
	49	Анимация - Оживи своё имя.	1.Познакомить детей с основными блоками анимации и движения в Scratch. 2.Научиться работать с отдельными буквами имени, создавая движение и эффекты. 3.Развить навыки выразительности	Теория: Объяснить, как в Scratch создать отдельный спрайт для каждой буквы имени. Показать основные блоки анимации (движение, вращение, увеличение/уменьшение). Рассмотреть примеры красивых анимаций имен. Практика:	Пример готового проекта анимации имени. Листовка с описаниями блоков анимации и работы с ними. Шаблоны оформления букв (градиенты, теневые
	50				
	51				

			и декоративности в оформлении имени.	Нарисовать или вставить отдельные буквы имени. Сделать буквы живыми, перемещающимися, прыгающими, увеличивающимися и уменьшающимися. Можно покрасить буквы, применить градиенты, тени, сияния. Добавить приятный звук или музыку для большей привлекательности анимации.	эффекты, свечение).
Май	52	Коллективный проект. Презентация своей авторской игры.	1.Познакомить детей с основными принципами создания презентации. 2.Развить навыки публичных выступлений и аргументированной защиты своей работы. 3.Научиться оценивать достоинства и недостатки представленных проектов.	Теория: Объяснить, что такое презентация и как важно уметь представлять свою работу. Обсудить основные элементы хорошей презентации (заголовок, описание игры, технические моменты, аудитория). Показать примеры удачных презентаций игр. Практика: Подберите название вашей игры и напишите короткое описание. Объясните правила игры и расскажите, как её проходить. Расскажите о технических особенностях (количество уровней, графика, звук, интерактивность). Заранее выберите аудиторию (другие	Лист бумаги и карандаши для набросков презентации. Готовая таблица критериев оценки презентации. Пример успешной презентации игры.
	53				
	54				
	55				
	56				

			дети, преподаватели, родители). Подготовьтесь к выступлению, прорепетируйте речь. Будьте готовы ответить на вопросы аудитории и выслушать мнения. Пусть каждый участник сделает визитную карточку своей игры, чтобы зрители могли запомнить её и сыграть позже.	
	Итого: 56 часов			

Карта оценки достижений ребенка по программе Scratch Jr. в детском саду

Карта создана для удобства педагогов и родителей и содержит четкие критерии, по которым можно определить уровень освоения ребенком программы. Критерии оценки:

1. Базовые навыки работы с Scratch Jr.

- Знает, как открыть программу и начать новый проект.
- Может использовать панели инструментов и менять цвета и размеры объектов.
- Легко выбирает и загружает готовые спрайты и фоны.

2. Навык программирования

- Умеет выстраивать логическую последовательность действий с помощью блоков.
- Владеет основными командами (движение, прыжок, говорение, повторы).
- Решает простые задачи по созданию линейных алгоритмов.

3. Творческие способности

- Создает оригинальные персонажи и сцены.
- Смешивает и комбинирует готовые элементы программы.
- Демонстрирует необычные идеи и подходы в своих проектах.

4. Проявление инициативы и самостоятельности

- Самостоятельно ищет решения проблем и устраняет ошибки.
- Проявляет инициативу в постановке задач и поиске путей их решения.
- Старается довести начатый проект до конца.

5. Социальное взаимодействие

- Сотрудничает с другими детьми при выполнении общих проектов.
- Помогает другим детям, делится идеями и предложениями.
- Вместе участвует в обсуждении и оценке работ других.

6. Развитие логического мышления

- Способен строить алгоритмы и решать задачи в определенной последовательности.
- Осознает причину возникновения ошибок и учится их избегать.
- Видит связь между причиной и следствием в своих действиях.

Результаты:

- *Высокий уровень:* ребенок уверенно владеет всеми перечисленными навыками, проявляет самостоятельность, творчески подходит к задачам, сотрудничает с другими детьми, точно и четко планирует свои действия.
- *Средний уровень:* ребенок освоил большинство навыков, но нуждается в некоторой поддержке при решении задач повышенной сложности, иногда допускает ошибки, но стремится исправить их самостоятельно.
- *Начальный уровень:* ребенок начал осваивать программу, испытывает затруднения при выполнении некоторых задач, часто просит помощи взрослых, нуждается в дополнительном внимании и сопровождении.

Использование карты:

- Каждые несколько недель проводить оценку по карте, фиксируя уровень достижений ребенка.
- Следить за развитием ребенка, отмечая положительные сдвиги и слабые стороны.
- Сообщать родителям о результатах, чтобы они знали, как развивается их ребенок.