

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ТАЛИЦКАЯ ДШИ»
ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА

«СОГЛАСОВАНО»

Заведующий
МКУДО «Талицкая ДШИ»
Дворец творчества
Н.С. Третьякова.


(подпись)

(расшифровка подписи)

«01» 09. 2025

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

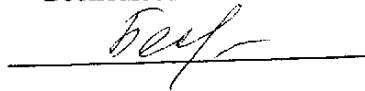
«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

(к дополнительной общеразвивающей программе
«юный программист»
технической направленности
для обучающихся 8-12 лет)

Срок реализации – 2025-2026 учебный год

Педагог дополнительного образования
Марьин Владимир Владимирович

Проверил методист
Беспоместных Е.Е.



ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Юный программист» разработана в соответствии с нормативной базой документов:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации № 09-3242 от 18.11.2015 г.).

Программа «Юный программист» способствует освоению обучающимися навыков работы с компьютером и основами программирования на начальном уровне. Адресована обучающимся 10-12 лет и рассчитана на 2 год обучения.

Сформированы группы:

- первого года обучения: 1 группа, 12 человек
- второго года обучения: 1 группа, 5 человек

В 2025-2026 учебном году по программе обучаются дети: - 8-12 лет, общий объем – 1год обучения -140 часов, 2 год обучения – 140 часов.

Цели изучения программы

Цель: формирование и развитие информационных компетенций, логического мышления обучающихся посредством решения задач в сфере освоения языка программирования и создания программных продуктов. Обучение основам программирования, способствующее дальнейшему профессиональному самоопределению в современном мире.

Задачи:

Образовательные:

1. овладеть навыками составления алгоритмов;
2. изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
3. сформировать представление о профессии «программист»;
4. сформировать навыки разработки программ;
5. познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
6. сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

1. способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
2. развить внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
3. развить умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
4. развить навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

1. воспитать положительное отношение к информатике и ИКТ;
2. воспитать самостоятельность и умение работать в паре или в малой группе;
3. формировать умение, демонстрировать результаты своей работы.

Количество групп – 2

Количество обучающихся в группе: 10 человек

Занятия в группе проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Формы организации учебного процесса:

- групповая (при выполнении коллективных работ каждая группа выполняет определенное задание);
- индивидуальная (каждый ребёнок делает свою работу);
- коллективная (в процессе подготовки и выполнения коллективной работы дети работают все вместе, не разделяя обязанностей).

В соответствии с программой каждое занятие состоит из теоретической части (52 часов в год) и практической части (88 час в год).

Формы обучения

Теоретические:

- устное изложение,
- беседа,
- рассказ,
- лекция

Практические:

- практические занятия;
- конкурсы;
- соревнования;
- выставки;

Текущая и промежуточная, итоговая аттестации осуществляются в следующих формах:

- тесты;
- самостоятельная работа;
- контрольная работа;
- выставка;
- защита проекта;

Текущая аттестация проводится в период с 25.12 по 30.12. Промежуточная (итоговая) аттестация проводится в период с 21.05 по 26.05.

Планируемые результаты первого года обучения

Личностные

- Имеют социальный опыт участия в индивидуальных и командных состязаниях;
- Применяют свои методы и востребованные навыки для продуктивного участия в командной работе;
- Умеют использовать навыки критического мышления в процессе работы над проектом, отладки и публичном представлении созданных роботов;
- Укрепили и усовершенствовали в себе чувство самоконтроля и ответственности за вверенные ценности;

- Развили внимательное и предупредительное отношение к окружающим людям и оборудованию в процессе работы.

Метапредметные

- Знают практическое применение и связь теоретических знаний, полученных в рамках школьной программы;
- Применяют практические навыки планирования своей краткосрочной и долгосрочной деятельности;
- Умеют выработать стиль работы с ориентацией на достижение запланированных результатов;
- Умеют использовать творческие навыки и эффективные приемы для решения простых технических задач;
- Применяют на практике знания об устройствах механизмов и умение составлять алгоритмы решения различных задач;
- Умеют использовать полученные навыки работы различным инструментом в учебной и повседневной жизни.

Предметные:

- Знают о назначении среды программирования Скретч и основных элементах ее интерфейса;
- Знают об алгоритме и исполнителях: о сценарном плане;
- Знают основные этапы разработки программы (проекта в среде программирования Скретч): постановка задачи, разработка сценарного плана, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка;
- Применяют базовые алгоритмические конструкции (ветвления и циклы) и их реализацию в среде программирования Скретч; возможности дублирования и клонирования спрайтов;
- Знают о программном коде и составляющих его командах.
- Знают понятия «трехмерная графика», «трехмерная игра»;
- Знают общие принципы создания трехмерной компьютерной игры;
- Знают виды и способы создания трехмерных объектов;

Планируемые результаты второго года обучения

Личностные

- Имеют социальный опыт участия в индивидуальных и командных состязаниях;
- Применяют свои методы и востребованные навыки для продуктивного участия в командной работе;
- Умеют использовать навыки критического мышления в процессе работа над проектом, отладки и публичном представлении созданных роботов;
- Укрепили и усовершенствовали в себе чувство самоконтроля и ответственности за вверенные ценности;
- Развили внимательное и предупредительное отношение к окружающим людям и оборудованию в процессе работы.

Метапредметные

- Знают практическое применение и связь теоретических знаний, полученных в рамках программы;
- Применяют практические навыки планирования своей краткосрочной и долгосрочной деятельности;
- Умеют выработать стиль работы с ориентацией на достижение запланированных результатов;
- Умеют использовать творческие навыки и эффективные приемы для решения простых технических задач;
- Применяют на практике знания об устройствах механизмов и умение составлять алгоритмы решения различных задач;
- Умеют использовать полученные навыки работы различным инструментом в учебной и повседневной жизни.

Предметные:

- Знают о назначении среды программирования Скретч и основных элементах ее интерфейса;
- Знают о приемах разработки трёхмерных цифровых программных продуктов.
- Знают об алгоритме и исполнителях: о сценарном плане;
- Знают основные этапы разработки программы (проекта в среде программирования Скретч): постановка задачи, разработка сценарного плана, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка;
- Применяют базовые алгоритмические конструкции (ветвления и циклы) и их реализацию в среде программирования Скретч; возможности дублирования и клонирования спрайтов;
- Знают о программном коде и составляющих его командах

**Календарный (тематический) план первого года обучения.
Группа (класс) – 1а, б класс**

План						Корреция				
№ п/п	Дата	Название учебного элемента	Форма занятий	Формы аттестации/контроля	Количество часов	Дата	Темы занятий	Форма занятий	Количество часов	Формы аттестации/контроля
1.	02.09.25	Знакомство со средой Scratch.	Лекция, презентация	Опрос.	2					
2.	04.09.25	Особенности среды Scratch.	Лекция, презентация	Опрос.	2					
3.	09.09.25	Выбор и создание спрайта.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
4.	11.09.25	Управляющие программы – скрипты.	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
5.	16.09.25	Блок внешнего вида.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
6.	18.09.25	Блок внешнего вида.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
7.	23.09.25	Блок движения	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
8.	25.09.25	Блок движения	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
9.	30.09.25	Блок рисования	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					

10.	02.10.25	Блок рисования	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
11.	07.10.25	Блок чисел.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
12.	09.10.25	Блок чисел.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
13.	14.10.25	Блок контроля.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
14.	16.10.25	Блок контроля.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
15.	21.10.25	Блок сенсоров.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
16.	23.10.25	Блок сенсоров.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
17.	06.11.25	Блок звуков.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
18.	11.11.25	Блок звуков.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
19.	13.11.25	Блок переменных.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
20.	18.11.25	Блок переменных.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					

21.	20.11.25	Управление и контроль.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
22.	25.11.25	Управление спрайтами с помощью клавиатуры.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
23.	27.11.25	Изменение цвета.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
24.	02.12.25	Анимация спрайта.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
25.	04.12.25	Проект в Scratch.	Лекция, презентация	Беседа, наблюдение	2					
26.	09.12.25	Сценарий проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
27.	11.12.25	Проект мультипликации.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
28.	16.12.25	Проект взаимодействия объектов.	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2					
29.	18.12.25	Разработка собственного проекта.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
30.	23.12.25	Программирование проекта.	Самостоятельная работа	Опрос, наблюдение	2					
31.	25.12.25	Программирование проекта.	Самостоятельная работа	Опрос, наблюдение	2					
32.	30.12.25	Дизайн и оформление проекта.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
33.	13.01.26	Защита проекта.	Самостоятельная работа	промежуточная аттестация	2					
34.	15.01.26	Понятие информационного пространства сети.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					

35.	20.01.26	Этика общения в сети. Сообщество Scratch	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
36.	22.01.26	Публикация собственного проекта на сайте.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
37.	27.01.26	Использование чужих проектов	Лекция, опрос.	Опрос, беседа	2					
39.	29.01.26	Особенности среды Scratch.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
40.	03.02.26	Блоки и команды	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
41.	05.02.26	Управляющие программы – скрипты.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
42.	10.02.26	Анимация спрайта.	Практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
43.	12.02.26	Управление несколькими объектами.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
44.	17.02.26	Последовательное и одновременное выполнение.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
45.	19.02.26	Линейный алгоритм.	Лекция, презентация	Опрос	2					
46.	24.02.26	Линейный алгоритм.	Лекция, презентация	Опрос	2					
47.	26.02.26	Разветвляющийся алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
48.	03.03.26	Разветвляющийся алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
49.	05.03.26	Циклический алгоритм.	Лекция, опрос, практическая	Опрос	2					

			работа							
50.	10.03.26	Циклический алгоритм.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
51.	12.03.26	Случайные числа.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
52.	17.03.26	Диалог с пользователем.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
53.	19.03.26	Использование слоев.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
54.	24.03.26	Анимация полета.	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, опрос	2					
55.	26.03.26	Создание плавной анимации.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
56.	07.04.26	Разворот в направление движения.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
57.	09.04.26	Изучаем повороты.	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2					
58.	14.04.26	Изменение движения в зависимости от условия.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
59.	16.04.26	Графические эффекты картинок.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
60.	21.04.26	Проект в Scratch.	Лекция, презентация	Опрос наблюдение	2					

61.	23.04.26	Проект «Игра с геометрическими фигурами»	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
62.	28.04.26	Проект «Игра с буквами»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
63.	30.04.26	Проект «Игра со случайными надписями».	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
64.	05.05.26	Проект «Сказка»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
65.	07.05.26	Проект «Квест»	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
66.	12.05.26	Разработка собственного проекта.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
67.	14.05.26	Программирование проекта.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
68.	19.05.26	Дизайн и оформление проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
69.	21.05.26	Дизайн и оформление проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
70.	26.05.26	Защита и публикация проекта.	Опрос.	Защита проекта, итоговая аттестация	2					
		Итого:			140					

04.11.2025 праздничный день в учебном периоде

**Календарный (тематический) план второго года обучения.
Группа (класс) – 2 класс**

		План				Корреция				
№ п/п	Дата	Название учебного элемента	Форма занятий	Формы аттестации/контроля	Количество часов	Дата	Темы занятий	Форма занятий	Количество часов	Формы аттестации/контроля
1.	02.09.25	Правила работы компьютерном классе. Запуск среды программирования Скретч	Лекция, презентация	Опрос.	2					
2.	04.09.25	Игра «Пинг-понг». Изучение инструкции.	Лекция, презентация	Опрос.	2					
3.	09.09.25	Игра «Угадай-ка». Самостоятельная работа по созданию игры «Угадай-ка».	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
4.	11.09.25	Добавление внешнего спрайта. Спрайт Черепаха и ее костюмы.	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
5.	16.09.25	Линейные алгоритмы. Черепаха рисует по координатам.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
6.	18.09.25	Проект «Мой рисунок по координатам». Программирование рисунка.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
7.	23.09.25	Циклические алгоритмы с использованием	Лекция, практическая	Опрос, наблюдение	2					

		координат. Обучение Черепахи.	работа							
8.	25.09.25	Процедуры. Процедуры с параметрами. Процедура «Многоугольник» с параметрами.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
9.	30.09.25	Проект «Мои многоугольники».	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
10.	02.10.25	Арт-проект «Центрический орнамент». Публикация проекта.	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
11.	07.10.25	Онлайн-практикум «Программируй с Анной и Эльзой».	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
12.	09.10.25	Расширение «Играть на инструментах и барабанах». Команды «Барабану играть», «Пауза в течение бит», «Играй ноту»	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
13.	14.10.25	Вкладка «Звуки». Библиотека звуков.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
14.	16.10.25	Проект «Создай музыку».	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
15.	21.10.25	Проект «Музыка чисел».	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
16.	23.10.25	Проект «Басни Крылова».	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					

17.	06.11.25	Дублирование спрайтов. . Проект «Снегопад-1».	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
18.	11.11.25	Клонирование и дублирование спрайтов	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
19.	13.11.25	Команды «Создать клон», «Удалить клон», «Когда я начинаю как клон» Проект «Снегопад-2».	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
20.	18.11.25	Создание проектов «Листопад», «Дождик», «Шарики»	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
21.	20.11.25	Таймер и особенности его работы	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
22.	25.11.25	Планирование последовательности событий. Использование таймера.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
23.	27.11.25	Проект «Солнечные сутки Земли». Публикация проекта.	Лекция, практическая работа	Беседа, наблюдение	2					
24.	02.12.25	Использование таймера в играх. Игры с таймером.	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2					
25.	04.12.25	Игра «Шерлок Холмс» Публикация проекта.	Лекция, презентация	Беседа, наблюдение	2					
26.	09.12.25	Игра «Собери урожай» Публикация проекта.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					

27.	11.12.25	Лабиринт. Игра «Яблоко раздора». Публикация проекта.	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2					
28.	16.12.25	Игра «Выход из лабиринта». Публикация проекта.	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2					
29.	18.12.25	Игра «Похитители сокровищ». Публикация проекта.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
30.	23.12.25	Рюкзак Скретч – инструмент для переноса кода, спрайтов, костюмов, фонов, музыки в другие проекты.	Самостоятельная работа	Опрос, наблюдение	2					
31.	25.12.25	Создание многоуровневой игры «Лабиринт». Публикация проекта.	Самостоятельная работа	Опрос, наблюдение	2					
32.	30.12.25	Компьютерные игры. История компьютерных игр. Классификация компьютерных игр.	Самостоятельная работа	Опрос, беседа	2					
33.	13.01.26	Игры «Морской бой», «Змейка», алгоритмы реализации.	Самостоятельная работа	Опрос, беседа	2					
34.	15.01.26	Игры «Марио», «Ну, погоди!», «Гонки». алгоритмы реализации.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					

35.	20.01.26	Программирование одной или нескольких игр в среде Scratch.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
36.	22.01.26	Программирование одной или нескольких игр в среде Scratch.	Самостоятельная работа	Самостоятельная работа	2					
37.	27.01.26	Программирование одной или нескольких игр в среде Scratch.	Лекция, опрос.	Опрос, беседа	2					
39.	29.01.26	Тестирование и отладка игры. Доработка игры.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
40.	03.02.26	Тестирование и отладка игры. Доработка игры.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
41.	05.02.26	Публикация созданных проектов. Портитрование на Скретч.	Лекция, презентация	Опрос, наблюдение	2					
42.	10.02.26	Презентация проектов, выполненных обучающимися в рамках занятий	Опрос, практическая работа.	Защита проектов, промежуточная аттестация	2					
43.	12.02.26	Знакомство со средой визуального программирования Kodu Game Lab	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
44.	17.02.26	Принципы разработки игровых приложений.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2					
45.	19.02.26	Главное меню, панель инструментов (редактирование)	Лекция, презентация	Опрос	2					
46.	24.02.26	Создание ландшафтов (миров), добавление объектов.	Лекция, презентация	Опрос	2					

47.	26.02.26	Создание персонажей с учетом игровой среды, действия персонажей.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2						
48.	03.03.26	Режим программирования, основные операторы Kodu.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2						
49.	05.03.26	Разработка проекта «Игра-лабиринт»	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2						
50.	10.03.26	Изучение компонента «Счетчик»	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2						
51.	12.03.26	Страницы программ	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2						
52.	17.03.26	Разработка игры с несколькими уровнями	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос, наблюдение	2						
53.	19.03.26	Создание путей, выбор поведения персонажей. Создание клонов.	Лекция, опрос, практическая работа	Опрос	2						
54.	24.03.26	Таймер, индикатор здоровья. Опция «Родитель»	Лекция, опрос, практическая работа	Беседа, опрос	2						
55.	26.03.26	Создание персонажей с учетом игровой среды, действия персонажей	Лекция, практическая работа	Самостоятельная работа	2						
56.	07.04.26	Управление объектом с клавиатуры	Лекция, практическая работа	Опрос, беседа	2						
57.	09.04.26	Движение объекта по заданной траектории. Создание игры «Сбор монеток»	Лекция, опрос.	Опрос, наблюдение	2						

58.	14.04.26	Линейный 2 2 Очная/дистан Презентация, 20 алгоритм. Создание игры «Подводный мир»	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
59.	16.04.26	Создание клонов и порождаемых объектов	Лекция, практическая работа	Опрос, наблюдение	2					
60.	21.04.26	Разработка собственной игры	Лекция, презентация	Опрос наблюдение	2					
61.	23.04.26	Использование инструмента кисть. Создание лабиринта	Самостоятельн ая работа	Самостоятельная работа	2					
62.	28.04.26	Использование счетчика. Появление объектов по расписанию	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
63.	30.04.26	Разработка собственной игры	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
64.	05.05.26	Создание виртуального мира. Циклы с условием	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
65.	07.05.26	Режим программирования, основные операторы KODU.	Практическая работа	Самостоятельная работа	2					
66.	12.05.26	Разработка собственной игры	Самостоятельн ая работа	Самостоятельная работа	2					
67.	14.05.26	Создание игры «Футбольный симулятор»	Самостоятельн ая работа	Самостоятельная работа	2					
68.	19.05.26	Создание игры «Футбольный симулятор»	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
69.	21.05.26	Тестирование и отладка. Подготовка к защите проектов.	Лекция, презентация	Опрос, беседа	2					
70.	26.05.26	Защита проектов.	Опрос.	Защита проекта, итоговая аттестация	2					

		Итого:			140					
--	--	--------	--	--	-----	--	--	--	--	--

04.11.2025 – праздничный день в учебном периоде