УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ, МОЛОДЕЖИ И СПОРТА АДМИНИСТРАЦИИ НИЖНЕГОРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «НИЖНЕГОРСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛШЬНАЯ ШКОЛА №2» НИЖНЕГОРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

РАССМОТРЕНА протокол заседания педагогического совета от «28»08.2026 г. № 15 –	СОГЛАСОВАНА заместитель директора МБОУ «Нижнегорская СОШ№2» «28» 08.2026г. _____Т.С.Петрашева	УТВЕРЖДАЮ директор МБОУ «Нижнегорская СОШ №2 Приказ от «28» 08.2026г.№345 _____А.П.Толмач

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Юный программист» технического кружка

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 8-10 лет
Срок реализации программы: 1 год (36 часов)
Уровень: стартовый
Разработчик: Исмаилова Айше Алиевна
Должность: педагог дополнительного образования

п.Нижнегорский,
2026 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ № 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА…….....**3**
1.1.Пояснительная записка (направленность программы, нормативно-правовая база, цель, задачи, адресат (возраст), актуальность, педагогическая целесообразность, формы обучения, особенности организации образовательного процесса, режим занятий, уровень программы, объем и срок освоения программы, формы аттестации/контроля)…….…**3**
РАЗДЕЛ № 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН…….....…**7**
РАЗДЕЛ № 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК...…………..….**8**
РАЗДЕЛ № 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ……...…..…**9**
РАЗДЕЛ № 5. ВОСПИТАНИЕ…….…….……..**12**
РАЗДЕЛ № 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ……..…….…..**14**
РАЗДЕЛ № 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (кадровое обеспечение, материально-техническое обеспечение, методическое обеспечение, информационно-телекоммуникационное обеспечение)…….…**15**
РАЗДЕЛ № 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ……..17
РАЗДЕЛ № 9. ПРИЛОЖЕНИЯ……...**18**
9.1. Оценочные материалы (тестовые вопросы, диагностические карты)…….....**18**
9.2. Методические материалы…..…….…….....**20**
9.3. Календарно-тематическое планирование…….……...**24**
9.4. Лист корректировки ДООП…….**27**

РАЗДЕЛ № 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Пояснительная записка

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «Юный программист» технического кружка (далее – Программа) ориентирована на развитие алгоритмического и логического мышления у детей младшего школьного возраста, формирование базовых навыков программирования в игровой форме. В результате освоения Программы ожидаемые результаты:
знания: представление о понятии алгоритма, исполнителя, команды, освоят основы визуального программирования;
умения: разовьют навыки работы с компьютером и программным обеспечением;
применение: создание простые интерактивные проекты и анимации.
Таким образом, Программа направлена на развитие познавательной активности, креативности и самостоятельности обучающихся через практическую деятельность в сфере программирования.

Направленность Программы: техническая. Программы технической направленности в системе дополнительного образования ориентированы на развитие инженерно-технических и технологических компетенций, формирование интереса к научно-техническому творчеству, освоение современных цифровых технологий.

Нормативно-правовая база Программы: основой разработки Программы является следующая нормативно-правая база:

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

– Федеральный закон Российской Федерации от 24.07.1998г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

– Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024г. № 309 «О национальных целях развития России до 2030 года и на перспективу 2036 года»;

– Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (в действующей редакции);

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем развития дополнительного образования детей» (в действующей редакции);

– Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Закон Республики Крым от 06.07.2015г. № 131-ЗРК/2015 «Об образовании в Республике Крым»;

– Распоряжение Совета министров Республики Крым от 11.08.2022г. № 1179-р «О реализации Концепции дополнительного образования детей до 2030 года в Республике Крым» (в ред. от 25.08.2025г. №1338-р);

– Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 03.09.2021г. № 1394 «Об утверждении моделей обеспечения доступности дополнительного образования для детей Республики Крым»;

– Приказ Министерства образования, науки и молодежи Республики Крым от 09.12.2021г. № 1948 «О методических рекомендациях «Проектирование дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ»;

– Методические рекомендации для педагогических работников образовательных организаций общего образования, образовательных организаций среднего профессионального образования, образовательных организаций дополнительного образования по использованию российского программного обеспечения при взаимодействии с обучающимися и их родителями (законными представителями), письмо Минпросвещения России от 31.07.2023г. № 04-423 «Об исполнении протокола»;

– Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 23.01.2026г. № АБ-254/06 «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура»;

– Устав Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Нижнегорская средняя общеобразовательная школа №2» Нижнегорского района Республики Крым, утвержден Постановлением администрации Нижнегорского района Республики Крым от 13.12.2024г. №384;

– Положение о проектировании дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, реализуемых в Муниципальном бюджетном общеобразовательном учреждении «Нижнегорская средняя общеобразовательная школа №2» Нижнегорского района Республики Крым», утвержденное приказом от 31.03.2026г. № 108;

– Положение об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, утвержденное приказом от 07.05.2025г. № 202;

– Положение о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления обучающихся Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Нижнегорская средняя общеобразовательная школа №2» Нижнегорского района Республики Крым, утвержденное приказом от 31.03.2026г. № 108;

– Положение о порядке проведения аттестации обучающихся, утвержденное приказом от 07.05.2025г. № 202.

Программа «Юный программист» является **модифицированной** и разработана на основе программы элективного курса «Учимся проектировать на компьютере», созданного авторским коллективом М.Ю.Монаховым, С.Л. Солодовым, Г.Е. Монаховой.

Цель Программы: формирование у обучающихся начальных навыков алгоритмического мышления и основ программирования через создание простых интерактивных проектов.

Задачи:

образовательные:

- познакомить с основными понятиями информатики (алгоритм, исполнитель, команда, цикл);
- обучить основам визуального программирования на примере среды Scratch;
- сформировать навыки создания простых анимаций и игр;
- развить навыки поиска и обработки информации.

развивающие:

- развивать логическое и алгоритмическое мышление;
- стимулировать познавательную активность и любознательность;
- способствовать развитию мелкой моторики и координации движений;
- развивать пространственное воображение и творческие способности;
- формировать навыки планирования и последовательного выполнения задач.

воспитательные:

- воспитывать усидчивость, терпение и аккуратность при выполнении заданий;
- формировать умение работать в команде и помогать товарищам;
- прививать интерес к изучению современных технологий;
- воспитывать ответственное отношение к результатам своей работы.

Адресат Программы: обучающиеся от 8 до 10 лет. Для этого возраста характерны определённые медико-психологические особенности: активное развитие произвольного внимания и памяти, формирование навыков самоконтроля, повышенная эмоциональная чувствительность и потребность в одобрении, а также интенсивное развитие мелкой моторики и координации движений — эти факторы учитываются при организации учебного процесса. Обучающиеся формируются в группы с учетом возрастных, индивидуальных особенностей. На Программу зачисляются обучающиеся, которые не имеют специальных умений и навыков программирования (проходят входное тестирование - собеседование). По результатам тестирования (собеседования) обучающиеся зачисляются на стартовый уровень.

Актуальность Программы: в современном мире цифровые технологии играют всё более важную роль. Раннее знакомство с основами программирования помогает детям лучше понимать окружающий мир, развивает их интеллектуальные способности и готовит к освоению более сложных технических дисциплин в будущем. Визуальное программирование в среде Scratch позволяет сделать этот процесс увлекательным и доступным для младших школьников.

Педагогическая целесообразность Программы: использование игровых методов и визуальных сред программирования делает обучение понятным и интересным для детей младшего школьного возраста. Постепенное усложнение заданий позволяет каждому ребёнку двигаться в своём темпе, закрепляя полученные знания на практике. Коллективная работа над проектами способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в команде.

Формы обучения по Программе: очная.

Особенности организации образовательного процесса: занятия проводятся в разновозрастных группах постоянного состава. В группы принимаются все желающие, достигшие указанного возраста.

Зачисление на Программу производится на основании письменного заявления родителя (законного представителя), подачи электронной заявки на обучение посредством личного кабинета родителя на портале «Навигатор дополнительного образования детей Республики Крым» и согласия на обработку персональных данных.

Режим занятий: 36 часов в год, 1 раз в неделю по 1 часу, занятия по 45 минут.

Уровень Программы: стартовый. Стартовый уровень - предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания Программы.

Объем и срок освоения Программы: 36 часов, 1 год.

Согласно Положения о порядке проведения аттестации обучающихся МБОУ «Нижнегорская СОШ №2» мониторинг образовательных результатов по Программе каждого обучающегося, проводится в три этапа:

Первичная аттестация проводится с обучающимися (сентябрь) в форме беседы, тестирования на выявление начальных знаний и интересов в области информатики.

Промежуточная аттестация – это оценивание уровня усвоения обучающимися содержания Программы по итогам учебного периода (первое полугодие). Промежуточная

аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, для объективного оценивания уровня усвоения Программы в форме защиты мини-проекта (простая анимация).

Итоговая аттестация проводится для определения результатов обучения по Программе изменения уровня развития детей, их способностей. Помогает провести анализ учебного материала Программы для коррекции и усовершенствования. Проводится в конце учебного года (май-июнь) в форме презентации итогового проекта.

Аттестация проводится на основе оценочных материалов. Результаты заносятся в диагностическую таблицу оценивания навыков, умений и должны отражать уровень планируемых результатов освоения Программы **(**приложение 9.1).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: портфолио проектов, грамоты, сертификаты, фото и видеоматериалы, отзывы родителей.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитический материал по итогам диагностики навыков и умений, выставка проектов, мини-фестиваль программирования для родителей и учащихся школы.

РАЗДЕЛ № 2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план, 36 часов, 1 год обучения

№	Наименование раздела, темы	Всего часов	Учебные часов		Форма аттестации/ контроля
			Теория	Практика	
	Раздел 1. Вводное занятие	**3**	**2**	**1**	
1	Введение. Техника безопасности при организации занятий. Первичная аттестация	1	1		Беседа, тестирование
2	Что такое программирование и зачем оно нужно?	2	1	1	Педагогическое наблюдение
	Раздел 2. Основы программирования. Работа в Scratch	**16**	**5**	**11**	
3	Знакомство с интерфейсом Scratch. Первый проект	2	1	1	Педагогическое наблюдение
4	Алгоритмы и их свойства	3	1	2	
5	Движение и взаимодействие объектов	3	1	2	
6	Анимация и звук	4	1	3	
7	Промежуточная аттестация	1		1	Защита мини-проекта (простая анимация).
8	Условные операторы и события	3	1	2	Педагогическое наблюдение
	Раздел 3. Основы программирования на PascalABC.NET	**14**	**4**	**10**	
9	Знакомство с PascalABC.NET. Первая программа	3	1	2	Педагогическое наблюдение
10	Переменные и типы данных	4	1	3	
11	Условные операторы	3	1	2	
12	Циклы	4	1	3	
	Раздел 4. *Итоговый проект и защита*	**3**		**3**	
13	Создание итогового проекта	2		2	Педагогическое наблюдение
14	Итоговая аттестация	1		1	Презентация итогового проекта
Итого		**36**	**11**	**25**	

РАЗДЕЛ № 3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график

	1 полугодие																	2 полугодие																	
Месяц	**сентябрь**				**октябрь**				**ноябрь**				**декабрь**					**январь**			**февраль**				**март**				**апрель**				**май**			
Кол-во учебны	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**	**32**	**33**	**34**	**35**	**36**
Кол-во учебны	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
Кол-во	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**
Кол-во часов	**4**				**4**				**4**				**5**					**3**			**4**				**4**				**4**				**4**			
Аттестация/формы	**Первичная аттестация**															**Промежуточная аттестация**																			**Итоговая аттестация**
Объём учебной	Объём в 2026- 2027 учебном году – **всего 36 учебных часов, всего учебных недель – 36, всего учебных дней – 36, всего занятий в неделю – 1 раз по 1 часу** Не предусмотрены занятия по Программе в праздничные дни и период новогодних каникул (в соответствии с производственным календарем Республики Крым) Начало занятий – (1 сентября), окончание занятий – конец мая – начало июня (с учётом праздничных дней)																																			

РАЗДЕЛ № 4. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Введение в курс (3 часа)

Тема: Введение. Техника безопасности при организации занятий. Первичная аттестация (1 час)

Теория (1 час)
знакомство педагога с детьми;
знакомство с требованиями перед началом работы, во время и по окончании работы с гимнастикой для глаз и физкульминутками;
вводное тестирование для выявления уровня компьютерной грамотности.
Форма контроля: беседа, тестирование.

Тема: Что такое программирование и зачем оно нужно? (2 час)

Теория (1 час)
что такое программирование, для чего оно нужно;
сферы применения программирования;
примеры программ и алгоритмов в повседневной жизни (смартфоны, игры, роботы);
беседа с детьми об их опыте взаимодействия с компьютерами и гаджетами.
Практика (1 час)
составление простых алгоритмов
Форма контроля: педагогическое наблюдение

Раздел 2. Основы программирования. Работа в Scratch (16 часов)

Тема: Знакомство с интерфейсом Scratch. Первый проект (2 часа)

Теория (1 часа)
интерфейс Scratch: сцена, поле скриптов, блоки, спрайт;
основные понятия: спрайт, скрипт, блок, событие.
Практика (1 час)
работа в графическом редакторе Scratch;
создание первого проекта: движение спрайта по сцене;
добавление простых команд (идти, повернуть).
Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема: Алгоритмы и их свойства (3 часа)

Теория (1 час)
понятие алгоритма, примеры из жизни (рецепт, инструкция);
свойства алгоритма: дискретность, определённость, результативность, массовость;
способы записи алгоритмов: словесный, графический (блок-схемы).
Практика (2 час)
составление простых алгоритмов для персонажей Scratch;
реализация алгоритма «Танец кота» с использованием блоков движения и внешнего вида.
Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема: Движение и взаимодействие объектов (3 часа)

Теория (1 час)
координатная плоскость в Scratch: оси X и Y, начало координат;
команды перемещения: «перейти в x: y:», «плыть к», «идти 10 шагов».
Практика (2 часа)
проект «Движение котёнка»: управление движением с клавиатуры;
усложнение проекта: добавление препятствий, подсчёт очков;
создание мини-игры «Поймай яблоко».
Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема: Анимация и звук (4 часа)

Теория (1 час)

понятие анимации, кадры и костюмы спрайтов;
работа со звуком: импорт, редактирование, синхронизация со спрайтами.
Практика (3 часа)
создание анимации «Прыгающий мяч» с изменением костюмов;
добавление звуковых эффектов к действиям спрайтов;
проект «Мультик про зверят»: короткий мультфильм с диалогом.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Тема: Промежуточная аттестация (1 час)
Практика (1 час)
Демонстрация и защита мини-проекта.
Форма контроля: промежуточная аттестация в форме защиты мини-проекта (простая анимация).
Тема: Условные операторы и события (3 часа)
Теория (1 час)
условные конструкции «если … то», «если … то … иначе»;
события в Scratch: нажатие клавиши, клик по спрайту, сообщение.
Практика (2 часа)
проект «Лабиринт»: управление персонажем с проверкой столкновений;
игра «Угадай число»: сравнение введённого числа с загаданным;
итоговый мини-проект «Моя первая игра» с использованием изученных блоков.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Раздел 3. Основы программирования на PascalABC.NET (14 часов)
Тема: Знакомство с PascalABC.NET. Первая программа (3 часа)
Теория (1 час)
язык Pascal: история, особенности, применение в обучении;
среда PascalABC.NET: окно редактора, консоль, кнопки запуска.
Практика (2 час)
написание первой программы: вывод текста «Привет, мир!»;
изучение структуры программы: begin … end.;
отладка простых ошибок (пропущенные точки с запятой).
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Тема: Переменные и типы данных (4 часа)
Теория (1 час)
понятие переменной, имя и значение;
типы данных: integer, real, boolean, char, string;
объявление переменных: var a: integer;.
Практика (3 часа)
программа «Калькулятор»: сложение двух чисел;
задача «Возраст»: ввод и вывод данных разных типов;
упражнение «Преобразование»: перевод градусов Цельсия в Фаренгейты.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Тема: Условные операторы (3 часа)
Теория (1 час)
оператор if … then … else;
логические выражения: >, <, =, <>, >=, <=;
составные условия с and, or.
Практика (2 часа)
программа «Чётное или нечётное»: проверка числа;
игра «Угадай цвет»: сравнение введённой строки с загаданной;
задача «Билет в кино»: расчёт стоимости с учётом возраста.
Форма контроля: педагогическое наблюдение

Тема: Циклы (4 часа)
Теория (1 час)
циклы for, while, repeat … until;
счётчик цикла, условие выхода;
бесконечные циклы и их предотвращение.
Практика (3 часа)
программа «Таблица умножения»: вывод с помощью for;
игра «Угадай число с попытками»: ограничение числа попыток через while;
проект «Счётчик шагов»: накопление суммы в цикле.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Раздел 4. Итоговый проект и защита (3 часа)
Тема: Создание итогового проекта (2 час)
Практика (2 час)
выбор темы проекта (игра, анимация, симулятор);
планирование: алгоритм, список спрайтов/переменных, интерфейс;
самостоятельная работа с консультациями педагога.
Форма контроля: педагогическое наблюдение
Тема: Итоговая аттестация. (1 час)
Практика (1 час)
демонстрация проекта одноклассникам;
рассказ о задумке, сложностях и решениях;
ответы на вопросы;
награждение участников сертификатами.
Форма контроля: презентация и защита проекта.

РАЗДЕЛ № 5. ВОСПИТАНИЕ

Цель воспитательной работы в рамках Программы направлена на формирование социально значимых качеств личности, развитие коммуникативных навыков и ценностных ориентиров через занятия программированием и работу в коллективе.

Задачи воспитательной работы:

- формировать навыки сотрудничества и взаимопомощи в группе;
- развивать умение слушать и слышать других, выражать свою точку зрения уважительно;
- обучать конструктивному разрешению конфликтов;
- воспитывать ответственность за общий результат;
- прививать учащимся организаторские навыки;
- организовывать условия для полезного проведения свободного времени.

В процессе освоения Программы обучающиеся получают возможность для участия в таких ***формах*** воспитательных мероприятий, как: благотворительные акции и конкурсы и мероприятия на различных уровнях и проводимых к знаменательным и историческим датам.

В процессе обучения используются такие ***методы воспитательного воздействия***, как:

- методы формирования сознания, направленные на достижение единства сознания и поведения обучающихся (рассказ, объяснение, разъяснение, лекция, этическая беседа, внушение, инструктаж, диспут, пример);
- методы организации деятельности, ориентированные на формирование положительного опыта поведения, общения и деятельности воспитанников (упражнения, поручения, воспитывающие ситуации);
- методы стимулирования (конкурсы, поощрение).

Конечный результат воспитательной деятельности - раскрытие творческого потенциала каждого ребенка, формирование сплочённого коллектива, способного осуществлять деятельность, как единое целое. Результаты и продукты реализации воспитательных мероприятий могут быть включены в Программу праздничных мероприятий образовательного учреждения.

Воспитательные мероприятия проводятся по отдельному плану.

План воспитательной работы

кружка «Юный программист», _____группа,____ год обучения

№	Наименование мероприятия	Период проведения	Форма проведения
Гражданско-патриотическое воспитание			
1	Годовщина начала блокады Ленинграда	**Сентябрь - октябрь**	Просмотр видеоролика
2	День памяти жертв Холокоста	**Январь-февраль**	Экскурсия в школьный музей
3	Практическое занятие ко дню воссоединения Крыма с Россией	**Март-апрель**	Участие в мероприятии учреждения
4	День Победы	**Май**	Участие в акциях ко Дню Победы
Культурологическое воспитание, личностно-волевое			

1	Международный день Музыки. Международный День учителя	**Сентябрь-октябрь**	Участие в концерте
2	«День народного единства»	**Ноябрь-декабрь**	Путешествие в Страну алгоритмов
3	День родного языка	**Январь-февраль**	Беседа
4	День дарения книг	**Март**	Участие в Акции «Подари книгу»
5	Всемирный День поэзии	**Март-апрель**	Участие в конкурсе чтецов стихотворений
Физическое воспитание, экологическое воспитание			
1	«Будь здоров!»	**Сентябрь-октябрь**	Беседа
2	«Музыка осеннего леса»	**Октябрь**	Экскурсия в парк (наблюдения за осенней природой)
1	День вторичной переработки	**Ноябрь-декабрь**	Участие в Акции по сбору макулатуры и пластиковой тары
Духовно-нравственное воспитание			
1	Международный день жестовых языков. Международный День глухих	**Сентябрь-октябрь**	Просмотр видеоролика

РАЗДЕЛ № 6. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате обучения программированию обучающиеся

будут знать:

- правила безопасной работы за компьютером;
- основные понятия: алгоритм, программа, спрайт, скрипт, событие, переменная;
- виды алгоритмов и способы их записи;
- интерфейс и возможности среды Scratch.

будут уметь:

- составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы;
- создавать и настраивать спрайты и сцены;
- программировать движение, анимацию и взаимодействие объектов;
- использовать переменные и списки для хранения данных;
- разрабатывать и презентовать простые интерактивные проекты.

Личностные результаты:

- формирование познавательных интересов и мотивации к изучению основ программирования;
- развитие любознательности и устойчивого интереса к информатике и информационным технологиям;
- развитие логического, алгоритмического и критического мышления через составление и отладку программ;
- улучшение памяти, внимания и наблюдательности при работе с кодами, блоками команд и визуальными средами (Scratch и т. д.);
- формирование способности планировать свои действия и предвидеть результат (прогнозирование поведения программы);
- развитие творческого потенциала через создание собственных проектов: игр, анимаций, интерактивных историй.

Метапредметные результаты:

- способность определять наиболее эффективные способы достижения результата;
– умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять;
– умение организовать самостоятельные занятия, а также, с группой товарищей;
– умение сорганизовывать и проводить соревнования по информатике в классе, во дворе, воздоровительном лагере;
– умение рационально распределять своё время в режиме дня, выполнять утреннюю зарядку;
– умение вести наблюдение за показателями своего развития;

Предметные результаты:

- знать базовые понятия информатики и программирования (алгоритм, команда, исполнитель, объект, событие) в объёме, соответствующем возрасту 8–10 лет;
- знать основные алгоритмические конструкции (следование, ветвление, цикл) и их назначение;
- уметь составлять простые линейные алгоритмы и реализовывать их в визуальной среде программирования (например, Scratch, «Пиктомир» или ПервоЛого);
- владеть навыками создания несложных проектов (интерактивных историй, мини-игр, мультфильмов) с использованием спрайтов, сцен, команд и событий;
- уметь применять циклы и условия при решении элементарных задач на программирование;
- знать правила безопасной работы с компьютером и основы цифровой гигиены;
- уметь находить и исправлять простые ошибки в готовых алгоритмах и мини-программах (проводить базовую отладку);
- знать этапы разработки небольшого проекта — от идеи до презентации результата.

РАЗДЕЛ № 7. РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Кадровое обеспечение:

реализация Программы осуществляется педагогами дополнительного образования, имеющими среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлениям, соответствующим направлениям Программ, реализуемых МБОУ «Нижнегорская СОШ №2») и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам.

М***атериально-техническое обеспечение.***

Перечень оборудования учебного кабинета

№ п/п	Оборудование	Кол-во
1	ноутбуки	15
2	программное обеспечение	
3	парты	15
4	Стол	1
5	Стул преподавателя	1
6	Стул ученический	30

Перечень оборудования, технических средств обучения, материалов, необходимых для занятий (в расчете на количество обучающихся):

Методическое обеспечение.

Особенности организации образовательного процесса. Занятия по Программе проводятся исключительно в очном формате, что в свою очередь обоснованно не только возрастной категорией обучающихся, но и особенностями содержания данной Программы.

Формы организации учебных занятий.

Организация занятий основана на следующих формах: индивидуальная, групповая, парная работа (индивидуальная/парная отработка элементов игры). Ведущей формой организации занятий является групповая работа. Во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к детям.

Теоретическую часть занятия педагог планирует с учётом возрастных, психологических и индивидуальных особенностей обучающихся. Программа предусматривает проведение занятий, интегрирующих в себе различные формы и приемы работы.

Виды занятий: рассказ, беседа, видеопрезентация, мастер-класс

- беседа (излагаются теоретические сведения, которые иллюстрируются в спортивном зале);
- практические занятия (осваивают основы программирования).

Занятия включают в себя организационную, теоретическую, практическую и воспитательную работу. Учебный материал данной Программы распределён по темам, содержание которых и задачи, возникающие в ходе работы, дают возможность применять различные виды учебных занятий: традиционные, комбинированные, практические.

Особое место в организации детской деятельности занимает комплекс мероприятий, которые не только повышают уровень самоконтроля обучающихся, но и помогают решать важные нравственно-эстетические задачи воспитания: посещение воспитательных мероприятий с целью сбора информации для создания видеопрезентаций.

Форма организации образовательного процесса носит парный (теоретические занятия, работа в парах) характер, индивидуальную работу, работу в малых группах. При подготовке к мероприятиям допускается проведение занятий по группам и индивидуально.

Учебный процесс по предлагаемой Программе включает в себя различные **методы и приемы** обучения:

• *Словесный метод* – проводится в форме лекции и беседы. Теоретическое объяснение темы занятия.
• *Наглядный метод* – практический - включающий в себя исполнение заданных упражнений педагогом.
Практические методы:
- метод упражнений;
- игровой;
- соревновательный.
Главным из них является метод упражнений, который предусматривает многократные выполнение заданий. Обучение выполнению задачи осуществляется двумя методами:
- в целом,
- по частям.
Педагог применяет следующие **педагогические технологии:**
- технология группового обучения – это такая технология обучения, при которой ведущей формой учебно-познавательной деятельности является работа в группах.
- технология коллективного взаимообучения – это такая организация обучения, при которойобучение осуществляется путем взаимодействия в парах или группах.
- технология игровой деятельности – это такая форма организации обучения, при которой освоение нового материала, его закрепление и отработка происходит во время игры.
- здоровьесберегающая технология – это целостная система воспитательно-оздоровительных, коррекционных и профилактических мероприятий, которые осуществляются в процессе взаимодействия ребенка и педагога.
Алгоритм учебного занятия:
1. Вводная часть: Организация обучающихся на начало занятия. Мотивация к деятельности. Повторение правил безопасной работы за компьютером.
2.Основная часть: Объяснение теоретического материала. Выполнение практических заданий.
3.Заключительная часть: Самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы. Рефлексия,самоанализ результатов. Обсуждение результатов занятия.
Дидактические материалы:
набор для работы с одноплатным микропроцессорами тип1, набор для работы с одноплатными микропроцессорами тип2, наборы для сборки умного дома.
Информационно-телекоммуникационное обеспечение.
Операционное: MicrosoftWindows7 / MicrosoftWindows8/MicrosoftWindows10.
Прикладное:
Microsoft Office 2007 / Microsoft Office 2010;
Microsoft Office Picture Manager;
Corel Photo-Paint;
Adobe Photoshop CS5;
Adobe Illustrator CS5 / CorelDRAW X8;
Adobe Dreamweaver;
Microsoft SharePoint Designer;
Notepad++/ Sublime Text 3;
Интернет-браузеры последних доступных для скачивания версий: (Google Chrome,Mozilla Firefox, Opera, Internet Explorer) с возможностью выполнения JavaScript- сценариев.
Специальное:
Архиваторы;
Файловый менеджер;
Прокси-сервер;
FTP-клиент(FileZilla);
Программы мониторинга локальной сети.

РАЗДЕЛ № 8. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, используемой педагогом при создании и реализации Программы

1. Гурский, Ю. Компьютерная графика: Photoshop SC5, CorelDRAW X5, Illustrator CS5. Трюки и эффекты / Ю.Гурский, А. Жвалевский, В. Завгородний. - СПб.: Питер, 2011. - 688 с.*
2. Дунаев, В. JavaScript Самоучитель / В. Дунаев. – Питер – М., 2015. – 400 с.*
3. Квинт, И. Создаем сайты с помощью HTML, XHTML и CSS на 100% / И. Квинт, 4-е изд. - СПБ.: Питер, 2017. - 464с.*
4. Киселев, С.В. Веб-дизайн: учеб.пособие / С.В. Киселев, С.В.Алексахин, А.В. Остроух , - 4-е изд., стер. - М.: Издательский центр "Академия", 2013. – 64с*

Список литературы, рекомендованный обучающимся, для успешного освоения данной Программы

1. Гаевский, А.Ю. 100% самоучитель. Создание Web-страниц и Web-сайтов. HTML иJavaScript / А.Ю. Гаевский, В.А. Романовский. - М.: Триумф, 2014. - 464 с.*
2. Купер, Нейт Как создать сайт. Комикс-путеводитель по HTML, CSS, WordPress. / Купер,Нейт; ил. Ким Джи. Пер. с англ. С. Ломакина. - М.: Манн, Иванов Фербер, 2019. - 266с.*
3. Лазаро, Исси Коэн Полный справочник по HTML, CSS и JavaScript / ЛазароИсси Коэн,Джозеф Исси Коэн. - М.: ЭКОМПаблишерз, 2014. - 938 с.*
4. Создай свой веб-сайт с помощью HTML и CSS. - М.: Питер, 2013. - 569 с.*
5. Чебыкин, Ростислав Самоучитель HTML и CSS. Современные технологии / РостиславЧебыкин. - Москва: Огни, 2012. - 624 с.*

Список литературы, рекомендованный родителям (законным представителям) в целях расширения диапазона образовательного воздействия и помощи родителям (законным представителям) в обучении и воспитании ребёнка

1. Гаевский, А.Ю. 100% самоучитель. Создание Web-страниц и Web-сайтов. HTML иJavaScript / А.Ю. Гаевский, В.А. Романовский. - М.: Триумф, 2014. - 464 с.*

* *литература больше не переиздавалась*

РАЗДЕЛ № 9. ПРИЛОЖЕНИЯ

9.1. Оценочные материалы

Теоретические вопросы (выбор одного правильного ответа) для первичной аттестации

1. Что такое алгоритм?
   а) Набор красок для рисования
   б) Последовательность шагов для решения задачи
   в) Вид компьютерной игры
2. Что делает исполнитель в программировании?
   а) Поёт песни
   б) Выполняет команды
   в) Рисует картинки
3. Какая команда заставит персонажа двигаться вперёд на 10 шагов в Scratch?
   а) повернуть на 90°
   б) идти 10 шагов
   в) сказать "Привет!"
4. Что означает блок если <условие> то в визуальном программировании?
   а) Повторяет действие много раз
   б) Выполняет действие только при выполнении условия
   в) Останавливает программу
5. Что произойдёт, если в цикле задать повторение 3 раза команды «сказать „Привет!“»?
   а) Персонаж скажет «Привет!» один раз
   б) Персонаж ничего не скажет
   в) Персонаж скажет «Привет!» три раза
6. Что такое переменная?
   а) Место для хранения данных (например, числа или слова)
   б) Название компьютерной игры
   в) Команда для движения
7. Какой блок в Scratch отвечает за воспроизведение звука?
   а) изменить костюм на...
   б) играть звук...
   в) показать
8. Что делает команда повторить 5 раз?
   а) Останавливает программу на 5 секунд
   б) Выполняет вложенные команды 5 раз подряд
   в) Удаляет 5 объектов

№	ФИО	Развитие ладового чувства	Развитие музыкально-слухового представления	Развитие чувства ритма	Общий балл	Средний балл	Уровень
1							
2							
3							

Промежуточной аттестацией обучающихся является демонстрация и защита мини-проекта (простая анимация).
Итоговой аттестацией обучающихся является презентация и защита проекта.

9.2. Методические материалы

План-конспект занятия

Тема занятия: «Что такое программирование и зачем оно нужно?».

Цель занятия: заинтересовать детей перспективой участия в образовательной программе «Юный программист».

Задачи:

1. Прививать интерес к предмету «информатика», языкам программирования и профессии «программист»;
2. сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций;
3. Создать благоприятную психологическую среду для самовыражения в компьютерном творчестве.

Оборудование: мультимедийный кабинет с интерактивной доской, раздаточный материал.

ЦОР: среда программирования Scratch, http://scratch.mit.edu/signup - сообщество Scratch.

Ход урока

1. ***Организационный этап. Знакомство.***

Дети заходят в кабинет и рассаживаются вокруг двух больших столов.

Ребята, здравствуйте! Давайте с вами познакомимся. Меня зовут …… Я работаю педагогом дополнительного образования

Игра-знакомство: “Назови свое имя”.

Для того чтобы наше занятие прошло успешно, нам необходимо познакомиться. А поможет нам в этом цветик-семицветик. Вы помните слова, которые говорила героиня сказки Валентина Катаева «Цветик-семицветик» девочка Женя. У вас на столах лежат отпечатанныеслова.

Лети, лети, лепесток, Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг.

Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.

Вели чтобы мы познакомились и подружились

У цветика-семицветика есть замечательное свойство: всех, кто к нему прикасается, он делает друзьями. Давайте передадим друг другу мой волшебный цветок и громко назовем при этом свое имя. (Дети знакомятся, передавая цветок из рук в руки и по очереди, называют свое имя)

2. ***Актуализация знаний***

Я руководитель кружка, о названии его вы догадаетесь сами, отгадав загадку, а чтобы ееотгадать, мы с вами должны отправиться в необычное путешествие.

Вы готовы, отправиться в путешествие?

1. Итак, мы отрываем лепесток и отправляемся в путешествие.(Включить музыку.)

Лети, лети, лепесток, Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли – Быть по-моему вели.

Вели, что бы мы отправились в другую страну.

Мы с вами попали в необычную страну. Как называется эта страна и чем занимаются еежители, вы узнаете, отгадав мою загадку.

Не каждый совершить сумеет сам Процесс создания компьютерных программ. Искусство это тщательно планируем, А сам процесс зовется... (программированием).

Итак чем же занимаются люди этой страны? Ребята, люди каких профессий занимаютсяпрограммированием? (программисты).

Правильно и следовательно творческое объединение, которым я руковожу, называется

«Юный программист».
Ребята, посмотрите, в этой стране вас встречает веселый котенок Скретч. Он будет нашимгидом. Мы отрываем лепесток и отправляемся в путешествие.
(Включить музыку.) Лети, лети, лепесток, Через запад на восток,Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.
Вели, что бы мы отправились в дальше… Следующая наша остановка– это лес Алгоритмов. Правда, красиво! А вы помните, что такое алгоритм?
Детям необходимо дать определение понятия “алгоритм”

3. Изучение нового материала

А мы продолжаем наше путешествиеЛети, лети, лепесток,
Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.
Вели, что бы мы отправились в дальше…
И вся эта красота называется оазис среды программирования Scratch
Здесь можно рисовать, программировать, моделировать и много-много всякого делать…Смотрим ролик
Но прежде чем познакомиться этой средой программирования Надо продолжить наше путешествие

4. Физминутка+ правила техники безопасности

Лети, лети, лепесток, Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.
Вели, что бы мы отправились в дальше…Мы у подножия горы безопасности
Ребята, если вы считаете, что это правило правильное и его нужно соблюдать делаем «+» – 3прихлопа, «-» – 3 притопа

-1) В класс, как ветер залетай Все вокруг себя сметай.
+2) Ставьте стулья аккуратно,Чтобы было всем приятно.
-3) Сколько проводов вокругДергай их смелее друг.
+4)Клавиши ПК – не гвоздиНе стучи по ним со злостью.
-5) Не успел поесть – это не беда
Можешь за компьютером кушать хоть когда.
+6) Пальцами экран не трогайЗдесь такой порядок строгий.

5. Практическая часть. Самостоятельная работа

А наше путешествие продолжаетсяЛети, лети, лепесток,
Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг. Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.
Вели, что бы мы отправились в дальше…
Мы с вами добрались до луга компьютерного практикума
У каждого из вас на компьютерном столе имеется инструкция для выполнения практической работы «Знакомство с интерфейсом. Создание простейшей анимации для спрайта Кот».

6. *Итоговый этап.* Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Мы отрываем с вами последний лепесток.(Включить музыку.)
Лети, лети, лепесток, Через запад на восток, Через север, через юг, Возвращайся, сделав круг.
Лишь коснешься ты земли –Быть по-моему вели.
Вели, что бы мы вернулись домой.
Вот мы с вами и вернулись домой в родные стены. Ведь не зря гласит русская пословица вгостях хорошо, а дома лучше.
Ребята, что нового вы сегодня узнали?
Понравилось ли вам работать в среде программирования Скретч? А хочет ли кто-нибудь из вас стать программистом?

Сценарий воспитательного мероприятия «Путешествие в Страну алгоритмов»
Творческое объединение: кружок «Юный программист»

Цель: формирование интереса к программированию и информатике через игровую деятельность, развитие коммуникативных навыков и командного взаимодействия.

Задачи:

- познакомить детей с базовыми понятиями программирования в игровой форме;
- развить логическое и алгоритмическое мышление;
- воспитать умение работать в команде, слушать и поддерживать товарищей;
- стимулировать любознательность и желание узнавать новое в сфере IT.

Участники: дети 8–10 лет, ведущий (педагог), помощники ведущего (2–3 человека)

Оборудование и материалы:

- карточки с заданиями;
- разноцветные флажки или ленты для деления на команды;
- мягкие игрушки или фигурки роботов (по 1 на команду);
- большие кубики или карточки с командами («вперёд», «влево», «вправо», «стоп» и т.д.);
- листы бумаги, фломастеры, стикеры;
- призы для всех участников (значки, наклейки с IT-тематикой);
- аудиосистема для фоновой музыки и звуковых эффектов.

Ход мероприятия

1. Вступление (3-5 минут)

Ведущий: «Здравствуйте, юные изобретатели! Сегодня мы отправимся в волшебное путешествие в Страну алгоритмов. Там живут роботы, коды и удивительные задачи. Чтобы попасть туда, нам нужно объединиться в команды. Давайте разделимся с помощью цветных ленточек: кто вытянет красную — в команду „Байт“, синюю — „Бит“, зелёную — „Код“».

Дети делятся на 3 команды по 4–5 человек. Каждая команда выбирает капитана и придумывает девиз (1–2 минуты на обсуждение).

2. Испытание 1: «Собери алгоритм» (10 минут)

- **Задача:** научить детей понимать последовательность действий.
- **Задание:** каждой команде даётся мягкая игрушка-робот и набор карточек с командами (например: «шаг вперёд», «поворот направо», «подпрыгнуть», «хлопнуть в ладоши»). Нужно составить из карточек алгоритм, чтобы робот добрался до указанного места (например, до стула в центре комнаты).
- **Правила:** капитан выкладывает карточки в нужном порядке, остальные члены команды по очереди зачитывают команды и выполняют их вместе с роботом.
- **Оценка:** жюри (помощники ведущего) отмечает точность выполнения и скорость. За успешное прохождение — 1 звезда команде.

3. Испытание 2: «Зашифруй послание» (10–12 минут)

- **Задача:** развить логическое мышление и познакомить с основами кодирования.
- **Задание:** команды получают карточки с простыми символами (например, круг = А, квадрат = Б, треугольник = В). Нужно зашифровать короткое слово (например, «КОД» или «ИГРА») и передать его другой команде. Та, в свою очередь, расшифровывает послание.
- **Подсказка:** ведущий показывает пример на доске: «Если круг — это А, а квадрат — Б, то АББА — это круг, квадрат, квадрат, круг».
- **Оценка:** за правильно зашифрованное и расшифрованное слово — 1 звезда.

4. Динамическая пауза: «Робот и программист» (3-5 минут)

- **Задача:** снять напряжение, закрепить понимание команд.
- **Игра:** в каждой команде один ребёнок — «программист», остальные — «роботы». Программист даёт устные команды (например, «два шага вперёд, поворот налево, прыжок»), роботы их выполняют. Затем роли меняются.
- **Вариация:** можно усложнить, добавив «ошибку» (если программист говорит «стоп», все роботы должны замереть).
- **Поощрение:** все участники получают стикер за активность.

5. Испытание 3: «Создай свой мир» (10 минут)

- **Задача:** стимулировать творчество и командную работу.
- **Задание:** командам выдаются листы бумаги и фломастеры. Нужно нарисовать «Город будущего», где всё управляется компьютерами (умные дома, летающие машины, роботы-помощники). Под рисунком — подписать 2–3 алгоритма для одного из объектов (например, для робота-дворника: «1. Найти мусор. 2. Поднять мусор. 3. Отнести в контейнер»).
- **Презентация:** капитаны кратко рассказывают о своём городе (1–2 минуты на команду).
- **Оценка:** жюри отмечает оригинальность, командное взаимодействие и логичность алгоритмов. За лучший проект — 2 звезды, за остальные — по 1 звезде.

6. Подведение итогов и посвящение в «Юные программисты» (8–10 минут)

- **Подсчёт звёзд:** команда с наибольшим числом звёзд получает титул «Лучшие алгоритмисты», остальные — «Мастера логики» и «Творческие кодеры».
- **Церемония посвящения:** ведущий торжественно вручает каждому участнику значок или наклейку «Юный программист», произносит напутственные слова: «Теперь вы знаете, что программирование — это весело, интересно и совсем не сложно! Главное — работать вместе и не бояться новых задач».
- **Фото на память:** все участники делают групповое фото с табличками своих команд.
- **Завершение:** общая песня или танец под весёлую мелодию (например, на мотив «Вместе весело шагать»).

9.3. Календарно-тематическое планирование

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «НИЖНЕГОРСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2» НИЖНЕГОРСКОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

РАССМОТРЕНО протокол заседания педагогического совета от «__»___20__ г. № __	СОГЛАСОВАНО заместитель директора МБОУ «Нижнегорская СОШ №2» «__»_____20__г. _____Т.С.Петрашева	УТВЕРЖДАЮ директор МБОУ «Нижнегорская СОШ №2» «__»_____ 20__г. _____А.П.Толмач

Календарно-тематическое планирование
кружка «Юный программист»
20__/20__ учебный год

Группа/ год обучения - ___ группа года обучения
Педагог: _____
Количество часов в неделю – 1 час / на год – 36 часов

Планирование составлено на основе программы: ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «Юный программист» кружка

Составитель

_____/ _____
(Подпись) (ФИО)

Календарно-тематическое планирование

кружка «Юный программист», группа № _____ года обучения

№	Название темы занятия	Кол-во часов	Дата по расписанию		Форма аттестации/ контроля	Примечание (корректировка)
			По плану	По факту		
Сентябрь						
Раздел 1. Вводное занятие (3 часа)						
1	Введение. Техника безопасности при организации занятий. Первичная аттестация.	1			Беседа, тестирование	
2	Что такое программирование и зачем оно нужно?	1			Педагогическое наблюдение	
3	Что такое программирование и зачем оно нужно?					
Раздел 2. Основы программирования. Работа в Scratch (16 часов)						
4	Знакомство с интерфейсом Scratch. Первый проект	1			Педагогическое наблюдение	
	Итого за месяц	4				
Октябрь						
5	Знакомство с интерфейсом Scratch. Первый проект	1			Педагогическое наблюдение	
6	Алгоритмы и их свойства	1				
7	Алгоритмы и их свойства	1				
8	Алгоритмы и их свойства	1				
	Итого за месяц	**4**				
Ноябрь						
9	Движение и взаимодействие объектов	1			Педагогическое наблюдение	
10	Движение и взаимодействие объектов	1				
11	Движение и взаимодействие объектов					
12	Анимация и звук	1				
	Итого за месяц	**4**				
Декабрь						
13	Анимация и звук	1			Педагогическое наблюдение	
14	Анимация и звук	1				
15	Анимация и звук	1				
16	Промежуточная аттестация	1			Защита мини-проекта (простая анимация)	
17	Условные операторы и события	1			Педагогическое наблюдение	
	Итого за месяц	**5**				
	Итого за I полугодие	**17**				
Январь						
18	Условные операторы и события	1			Педагогическое	
19	Условные операторы и события	1				

					наблюдение	
Раздел 3. Основы программирования на PascalABC.NET (14 часов)						
20	Знакомство с PascalABC.NET. Первая программа				Педагогическое наблюдение	
	Итого за месяц	**4**				
Февраль						
21	Знакомство с PascalABC.NET. Первая программа	1			Педагогическое наблюдение	
22	Знакомство с PascalABC.NET. Первая программа	1				
23	Переменные и типы данных	1				
24	Переменные и типы данных	1				
	Итого за месяц	**4**				
Март						
25	Переменные и типы данных	1			Педагогическое наблюдение	
26	Переменные и типы данных	1				
27	Условные операторы	1				
28	Условные операторы	1				
	Итого за месяц	**4**				
Апрель						
29	Условные операторы	1			Педагогическое наблюдение	
30	Циклы	1				
31	Циклы	1				
32	Циклы	1				
	Итого за месяц	**4**				
Май						
33	Циклы	1			Педагогическое наблюдение	
Раздел 4. Итоговый проект и защита (3 часа)						
34	Создание итогового проекта	1			Педагогическое наблюдение	
35	Создание итогового проекта	1				
36	Итоговая аттестация	1			Презентация итогового проекта	
Итого за месяц		**4**				
Итого за II полугодие		**19**				
Итого за год		**36**				

9.4. Лист корректировки

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
кружка «Юный программист»

№ п/п	Причина корректировки	Дата	Согласование с ответственным лицом (подпись)