

**РАССМОТРЕНО**

на педагогическом совете МАОУ СОШ № 15  
города Тюмени  
протокол от 31.08.2026 №1

**СОГЛАСОВАНО**

Председатель  
Управляющего совета

 /Пономаренко Н.А.  
Протокол от 31.08.2026 № 1

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор МАОУ СОШ №15  
города Тюмени  
Приказ от 31.08.2026 №297



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
ПО ПЛАТНЫМ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ УСЛУГАМ  
«Основы скретч программирования»  
3, 4 классы.**

**Срок реализации: период обучения**

**Количество часов в год - 34 (1 час в неделю)**

Автор программы:

Маркова Ирина Александровна, педагог дополнительного образования

2026-2027 учебный год

## Содержание

| Раздел                                                    | Стр. |
|-----------------------------------------------------------|------|
| 1. Аннотация .....                                        | 3    |
| 2. Планируемые результаты освоения учебного предмета..... | 4    |
| 3. Содержание учебного предмета.....                      | 6    |
| 4. Тематическое планирование.....                         | 13   |
| 5. Календарно-тематическое планирование.....              | 16   |

### Аннотация

Настоящая рабочая программа курса внеурочной деятельности по предмету «Основы Скретч программирования» для обучающихся 3-4 классов создана на основе:

- федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования,
  - основной образовательной программе начального общего образования МАОУ СОШ № 15 города Тюмени
  - примерной программе внеурочной деятельности. Начальное и основное образование./ под ред. В. А. Горского. – 2-е изд. – М. Просвещение, 2011
  - книги « Программирование на scratch с нуля» Рейна Бердитт, издательство Эксмо, 2023г
  - книги «42 проекта на scratch 3 для юных программистов» Голиков Денис Владимирович, издательство БХВ 2018г
- Программный курс адресован для школьников 3-4 класса. Количество часов: 1 год обучения 34 часа (1 час в неделю)

Изучение курса внеурочной деятельности «Основы Скретч программирования» в 3-4 классах направлено на достижение следующих **целей**:

формирование у обучающихся первичных навыков программирования, развитие логических, речевых и художественных способностей обучающихся, развитие мыслительных, исследовательских, коммуникативных и аналитических способностей, воспитание усидчивости, ответственности, доброжелательного отношения к окружающим, формирование основ умения работы с ПК, основ навыков блочного программирования.

**Задачи** курса внеурочной деятельности «Основы Скретч программирования» призваны:

1. знакомить с основными принципами программирования в среде scratch;
2. создавать мотивацию успеха и достижений, творческой самореализации на основе организации предметно-преобразующей деятельности;
3. развивать умение искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий (графических - текст, рисунок, схема; информационно-коммуникативных);
4. развивать умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений
5. развивать умение составлять план действий и применять его для решения практических задач, прогнозировать собственную деятельность, самоконтроль, и способность к самооценке
6. развивать образное и пространственное мышление.

7. развивать коммуникативные навыки совместной продуктивной деятельности (умения работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности, развитие навыков межличностного общения и коллективного творчества)

8. воспитывать интерес к учебным предметам посредством программирования

9. формировать умения работы с ПК, основы навыков блочного программирования

**Срок реализации программы:** 1 год (3,4 класс)

На изучение курса внеурочной деятельности «Основы Скретч программирования» в 3,4 классах отведено 34 часа (из расчета 1 час в неделю при 34 учебных неделях)

### **Планируемые результаты освоения учебного предмета**

#### **Личностные результаты:**

Обучающиеся научатся:

- вступать в диалог (отвечать на вопросы, задавать вопросы, уточнять непонятное);
- оформлять свои мысли в устной форме;

У обучающихся будут сформированы на доступном уровне:

- умение самостоятельно принимать решения
- внимательность

Обучающиеся получают возможность научиться:

- строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками и взрослыми;
- выражать свои мысли с соответствующими возрасту полнотой и точностью;
- быть терпимыми к другим мнениям, учитывать их в совместной работе.

Обучающиеся получают возможность сформировать:

- ответственность
- усидчивость

#### **Предметные результаты:**

-обучающиеся познакомятся с возможностями среды программирования скретч.

обучающиеся научатся:

- работать с программными блоками;
- конструировать программные алгоритмы по полной и частичной инструкции;

- создавать самостоятельные проекты в среде скретч в рамках пройденных тем
- создавать истории и игры
- программировать по образцу, самостоятельно изменять программу с помощи блоков среды программирования скретч;
- программировать по описанию, составлять собственные программы по алгоритму действий с помощью блоков среды программирования скретч

### **Метапредметные результаты:**

- приобретение навыков работы с информацией, участие в проектной деятельности.
  - приобретение начальных навыков работы с ПК;
- обучающиеся научатся на доступном уровне:
- участвовать в обсуждении учебной проблемы;
  - искать и преобразовывать необходимую информацию на основе различных информационных технологий;
  - самостоятельно и совместно с учителем решать поставленную учебную задачу;
  - составлять внутренний план действий;
  - использовать на доступном уровне логические приемы мышления (анализ, сравнение, классификацию, обобщение);
  - научатся представлять предметы в различных пространственных положениях, мысленно менять их взаимное расположение;
  - формировать внутренний план деятельности на основе поэтапной отработки предметно-преобразовательных действий;
  - формировать навыки оформления проектов;
- обучающиеся получат возможность научиться:
- уметь самостоятельно планировать свое время и свою деятельность.
  - самостоятельно планировать проектную деятельность и достигать поставленных целей.
  - составлять план действий и применять его для решения практических задач, прогнозировать собственную деятельность, самоконтролю, и способности к самооценке.

### **Выпускник научится:**

- создавать программы по полной или частичной инструкции при помощи блоков среды скретч;

- самостоятельно дорабатывать изменять программы и создавать проекты по собственному замыслу в рамках изученных тем при помощи среды скретч;
- создавать истории и игры при помощи среды скретч
- программировать по образцу, самостоятельно изменять, дополнять программу при помощи блочного программирования в среде программирования скретч;

**Выпускник получит возможность научиться:**

- создавать игры по собственному проекту при помощи среды скретч;
- составлять собственные истории при помощи блоков среды программирования скретч.

### **Содержание учебного предмета**

Программа курса внеурочной деятельности «Основы Скретч программирования» включает в себя начальный уровень подготовки блочного программирования. Программа соответствует федеральному компоненту государственного стандарта общего образования.

Методическая основа курса – деятельностный подход, т.е. организация максимально продуктивной творческой деятельности детей.

Современное развитие общества требует от каждого развития способностей. Современные задачи образования нацелены на практическую реализацию школьных знаний в жизни. В связи с этим растет актуальность междисциплинарных занятий, где дети комплексно используют свои знания. Материал по курсу «Основы Скретч программирования» строится так, что требуются знания практически из всех учебных дисциплин. Межпредметные занятия опираются на естественный интерес к разработке и постройке собственных компьютерных игр и мультипликационных историй. Разнообразие проектов, которые можно воплотить при помощи среды скретч, позволяет заниматься с учащимися разного возраста и по разным направлениям.

Программирование развивает ребенка интеллектуально, совершенствует аналитическое мышление, восприятие формы и размеров. Ученики развивают образное мышление; учатся представлять предметы в различных пространственных положениях, мысленно менять их взаимное расположение. В процессе занятий идет работа над развитием интеллекта воображения, творческих задатков, развитие диалогической и монологической речи, расширение словарного запаса. Особое внимание уделяется развитию логического и пространственного мышления. Формируют основы блочного программирования, самостоятельно программируют; формируют понимание логики программ.

Настоящий курс предлагает использование среды программирования скретч, как инструмента для обучения школьников программированию. Занятия программированием, создание игр и историй, а также общение в процессе работы способствуют разностороннему развитию учащихся. Интегрирование различных школьных предметов в учебном курсе открывает новые возможности для реализации новых образовательных концепций, овладения новыми навыками и расширения круга интересов. Вариативность заданий программного курса позволяет использовать индивидуальный подход к учащимся разной уровневой подготовки в данной программе 3,4 классов. Количество часов: 34 часа (1 час в неделю)

В программе курса не предусмотрено жесткое разделение учебного времени и фиксированного порядка прохождения тем: эту задачу учитель решает сам, с учетом условий образовательного учреждения и возрастом учащихся. Учащиеся, работая по заданиям учителя, испытывают программы и анализируют результаты. Далее они выполняют самостоятельную работу по теме, предложенной учителем. Помощь учителя при данной форме работы сводится к определению основных направлений работы и к консультированию учащихся. Самостоятельная работа выполняется учащимися в форме проектной деятельности, может быть индивидуальной, парной и групповой. Выполнение проектов требует от детей широкого поиска, структурирования и анализа дополнительной информации по теме.

Основой данного курса является программная среда скретч

## Тематическое планирование

| Раздел, тема.                     | Час       |
|-----------------------------------|-----------|
| <b>Введение</b>                   | <b>4</b>  |
| Понятие программа                 | 1         |
| Установка скретч                  | 1         |
| Сохранение проекта                | 1         |
| Инструменты                       | 1         |
| <b>Создание движения</b>          | <b>9</b>  |
| Вид спрайта                       | 1         |
| Оживление спрайта                 | 1         |
| Изменение костюма                 | 1         |
| Изменение фонов                   | 1         |
| Звуковые эффекты                  | 1         |
| Создаем движение спрайта          | 2         |
| Взаимодействие двух спрайтов      | 2         |
| <b>Циклы, условия, переменные</b> | <b>15</b> |
| Циклы в скретч                    | 1         |
| Виды циклов                       | 1         |
| Циклы в жизни                     | 1         |

|                                                 |           |
|-------------------------------------------------|-----------|
| Применение циклов в собственных проектах        | 2         |
| Условия в скретч                                | 1         |
| Виды условий                                    | 1         |
| Условия в жизни                                 | 1         |
| Применения условий в собственных проектах       | 2         |
| Переменные в скретч                             | 2         |
| Использование переменных в собственных проектах | 3         |
| <b>Создание проектов скретч</b>                 | <b>6</b>  |
| Работа с событиями                              | 1         |
| Создание истории                                | 2         |
| Создание игры                                   | 2         |
| Подведение итогов                               | 1         |
| <b>Итого</b>                                    | <b>34</b> |

