

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №26» г.Вологда

«УТВЕРЖДАЮ»

Директор МАОУ СОШ №26

Лукичева Л.В.

Приказ №

от



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ
«Юные программисты»**

Направленность: техническая

Возраст учащихся: 10-14 лет (5-7 класс)

Срок реализации: 3 года

Автор-составитель:
Суючева Маргарита Ринатовна,
педагог дополнительного образования

г.Вологда
2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
Учебный план, содержание программы.....	10
Содержание программы.....	12
Планируемые результаты	17
Календарный учебный график	19
Условия реализации программы	25
Методические материалы	25
Воспитательные компоненты	26
План воспитательной работы	26
Информационные ресурсы и литература.....	27

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность: техническая.

Цель программы: создание условий для развития алгоритмического и логического мышления обучающихся, приобретение базовых навыков программирования, работы с цифровыми ресурсами и веб-технологиями посредством изучения Scratch, HTML и основ создания персонального сайта и цифрового контента.

Возраст обучающихся: 10-14 лет (5-7 класс).

Продолжительность реализации программы: 3 года.

Режим занятий: занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу, всего - 34 часа в учебный год. Срок реализации программы - 3 года, итого – 102 часа.

Форма организации процесса обучения: практические учебные занятия с использованием компьютера.

Краткое содержание: программа включает в себя изучение основ алгоритмизации и программирования в среде Scratch; знакомство с языком разметки HTML, создание простых веб-страниц; создание персонального сайта, разработка электронных учебников, инфографики, выполнение итогового проекта.

Планируемый результат реализации программы: программа направлена на формирование у детей социально-коммуникативных навыков посредством активного освоения цифровых технологий, воспитание усидчивости, целеустремлённости, умения доводить начатое дело до конечного результата — получения собственного цифрового продукта (игры, сайта, инфографики). Дети приобретут навыки программирования в среде Scratch, создания веб-страниц на HTML и разработки персонального сайта с элементами инфографики.

Сейчас всё актуальнее звучит вопрос о внедрении новых технологий в образование в рамках концепции «Наша новая школа». Главной целью обучения является развитие творческой, конкурентоспособной личности. Для этого необходимо создавать благоприятное пространство, способствующее успешному развитию каждого ребёнка, через мотивацию учения, воспитание интереса к познавательной деятельности. Стимулом становится личная заинтересованность учащихся в создании собственного цифрового продукта.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юные программисты» имеет техническую направленность и направлена на знакомство детей с основами алгоритмизации, языком HTML, веб-технологиями и созданием цифрового контента. Создание собственных проектов (игр, сайтов, учебных материалов) на занятиях — это, по сути, проектное обучение. Обучаясь по программе, дети вовлекаются в серию проектов, конечным результатом которых является готовый цифровой продукт: игра в Scratch, сайт-визитка, электронный учебник или инфографика.

Проектный подход позволяет переводить знания и умения, полученные на уроках математики, информатики, литературы и других предметов, на уровень межпредметных связей, стимулирует ребёнка к самостоятельному поиску решений и рефлексивному восприятию материала. Кроме того, работа с цифровыми инструментами развивает творческие способности, логическое мышление, грамотную цифровую коммуникацию и навыки презентации.

Актуальность программы также обусловлена её технической значимостью. Обучающиеся приобретают опыт работы с цифровыми объектами: графикой, текстами, гиперссылками, мультимедиа и

инфографикой. Они осваивают приёмы конструирования сайтов, учатся работать в визуальных редакторах и презентационных сервисах. Всё это формирует у школьников современную цифровую компетентность, необходимую для дальнейшего обучения и успешной социализации в информационном обществе.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
3. Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
4. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
7. Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного

обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

9. Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

10. Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;

11. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Студия программирования в системе дополнительного образования — явление уникальное, и программа, созданная по данному направлению, также является программой нового поколения.

Анимация – один из любимых жанров у детей. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Именно анимация у обучающихся развивает особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и даёт мультипликация.

Программирование и веб-технологии сегодня занимают одно из ведущих мест в жизни детей и подростков. Сила этого направления в том, что оно не требует «перевода» — созданные игры, сайты и цифровые проекты сразу становятся понятны другим людям и находят применение в реальной жизни. Именно программирование развивает у обучающихся особый склад мышления, воображения и логики, формируя потребность в создании работающего продукта, который отражает идеи ребёнка и оживает в виде программы или сайта.

Scratch (англ. «царапать, скрести») — это среда визуального программирования, позволяющая детям через простые блоки команд создавать игры, анимации, мультимедийные проекты. HTML (HyperTextMarkupLanguage — язык гипертекстовой разметки) является основой для создания веб-страниц, а в дальнейшем освоение CSS и цифровых инструментов визуализации (Canva, Piktochart и др.) открывает перед детьми возможности в создании собственных сайтов, учебных материалов и инфографики.

Занятия программированием и цифровым творчеством соединяют в себе разные элементы: математику, информатику, языки, изобразительное искусство, дизайн и коммуникацию. Такое синтетическое обучение открывает широкий горизонт для развития личности.

Практика работы с цифровыми инструментами помогает детям научиться выражать свои идеи, презентовать результаты труда, вырабатывать ценностные ориентиры, формировать навыки работы в команде и уважительное отношение к чужому мнению. Она способствует воспитанию личности, которая способна не только быть потребителем информации и технологий, но и становиться их создателем.

Занятия программированием формируют у ребёнка умение пошагово мыслить, предвидеть результат своих действий, находить ошибки и исправлять их, работать с алгоритмами. Эти качества будут востребованы в будущем, независимо от выбранной профессии. При этом развитие этих навыков проходит естественно и органично, в игровой и проектной форме.

Создавая собственные игры, сайты и инфографику, обучающиеся приобретают опыт работы с информационными объектами: текстами, изображениями, ссылками, таблицами, мультимедиа. Таким образом, программа даёт большие возможности в творческом, интеллектуальном и личностном развитии детей.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки программирования и работы с веб-технологиями, но и способствует формированию цифровой культуры. Эта программа учит ребёнка использовать технологии для созидания, а не только для развлечений, видеть красоту и пользу цифрового мира.

Актуальность программы. В современном мире возникла необходимость укрепления связей ребёнка с новыми информационными технологиями и цифровой культурой. Программа «Юные программисты» позволяет средствами дополнительного образования формировать у обучающихся современную цифровую компетентность, развивать их творческий потенциал, готовить к жизни и учёбе в информационном обществе.

Адресат программы – дети от 10 до 14 лет (5-7 класс)

Наполняемость группы - от 6 до 16 человек, группы могут быть разновозрастными.

Форма обучения по программе: обучение проводится в очной форме. Допускается реализация дополнительной

общеобразовательной общеразвивающей программы с применением дистанционных образовательных технологий.

Цель программы – создание условий для развития творческой и цифровой грамотной личности обучающихся, способных к самоопределению и самореализации через освоение основ программирования, веб-технологий и цифрового творчества.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с основами алгоритмизации и среды Scratch;
- познакомить с основами языка HTML и структурой веб-страницы;
- научить создавать персональный сайт и наполнять его контентом;
- познакомить с инструментами цифровой визуализации и инфографики;
- закрепить навыки работы с современными программами и сервисами.

Развивающие:

- способствовать развитию логического и алгоритмического мышления;
- развивать навыки проектной деятельности и самостоятельного поиска решений;
- способствовать формированию интереса к профессиям в сфере IT;
- развивать творческую инициативу обучающихся.

Воспитательные:

- формировать ответственное отношение к информационным ресурсам;

- воспитывать уважение к авторскому праву и цифровой этике;
- содействовать развитию цифровой культуры;
- воспитывать настойчивость, умение работать в команде, стремление доводить начатое до конца.

Учебный план, содержание программы

	Тема занятия	К-во часов	Теория	Практика
1	Основы Scratch	7	4	3
1	Вводное занятие.ТБ.	1	1	0
2	Введение в Scratch.	6	3	3
2	Логика и интерактивность	5	2	3
3	Управление пользователем.	3	1	2
4	Условия, циклы, столкновения.	2	1	1
3	Создание мультфильмов	4	2	2
5	Планирование мультфильма.	1	1	0
6	Фоны и сцены, анимация, звуки.	2	1	1
7	Мини-проект.	1	0	1
4	Создание игр	11	3	8
8	Планирование игры.	1	1	0
9	Движение, логика, уровни, звуки.	8	2	6
10	Мини-проект: готовая игра.	2	0	2
5	Итоговый проект	7	2	5
11	Планирование, создание итогового проекта.	6	1	5
12	Защита проектов.	1	1	0
	Итого	34	13	21
6	Основы HTML	9	4	5
13	Вводное занятие. ТБ.	1	1	0
14	Введение в веб и HTML.	8	3	5
7	Таблицы и структура страниц	6	2	4

15	Атрибуты, секции, комментарии, теги.	5	2	3
16	Мини проект.	1	0	1
8	Основы CSS	7	3	4
17	Введение CSS.	6	3	3
18	Мини проект.	1	0	1
9	Ссылки, формы и мультимедиа	9	4	5
19	Флажки и радиокнопки, аудио и видео.	8	4	4
20	Мини проект.	1	0	1
10	Итоговый проект	3	1	2
21	Планирование, создание итогового проекта.	2	0	2
22	Защита проектов.	1	1	0
	Итого	68	27	41
11	Введение и основы работы с инструментами	7	4	3
23	Вводное занятие. ТБ.	1	1	0
24	Знакомство с визуальными конструкторами.	6	3	3
12	Создание персональных сайтов	8	4	4
25	Основы, структура, добавление мультимедии.	7	4	3
26	Мини проект.	1	0	1
13	Электронные учебники	7	2	5
27	Добавление текста, изображений, оформление.	6	2	4
28	Мини проект.	1	0	1
14	Инфографика и визуализация данных	7	2	5
29	Введение в инфографику.	6	2	4
30	Мини проект.	1	0	1
15	Итоговый проект	5	2	3
31	Планирование, создание итогового проекта.	4	1	3
32	Презентация проектов.	1	1	0

	Итого	102	41	61
--	--------------	------------	-----------	-----------

Содержание программы

1. Вводное занятие. ТБ.

Теория: Знакомство с учебной группой. Кабинетом. Техника безопасности при работе с компьютером. Введение в программу: содержание и порядок обучения. Особенности занятий по программе.

2. Введение в Scratch.

Теория: Интерфейс программы. Основные блоки. Работа со спрайтами.

Практическая работа: Создание проекта с движением спрайта.

3. Управление пользователем.

Теория: События. Управление спрайтами через клавиатуру и мышь.

Практическая работа: Программирование управления персонажем.

4. Условия, циклы, столкновения.

Теория: Переменные, условия, циклы. Обработка столкновений.

Практическая работа: Создание алгоритма с условиями и циклами.

5. Планирование мультфильма.

Теория: Разработка сценария мультфильма. Последовательность действий.

Практическая работа: Создание сценария и раскадровки мультфильма.

6. Фоны и сцены, анимация, звуки.

Теория: Добавление фонов и сцен. Анимация персонажей. Работа со звуками.

Практическая работа: Создание мультсцены с анимацией и звуковым сопровождением.

7. Мини-проект.

Теория: Обобщение знаний. Создание собственного мультфильма.

Практическая работа: Реализация мультфильма по сценарию.

8. Планирование игры.

Теория: Особенности проектирования игр. Игровая логика.

Практическая работа: Создание плана и макета игры.

9. Движение, логика, уровни, звуки.

Теория: Алгоритмы движения игрока, препятствия, уровни и звуковое сопровождение.

Практическая работа: Реализация управления, уровней и звуков в игре.

10. Мини-проект: готовая игра.

Теория: Обобщение знаний по теме игр. Доработка и тестирование.

Практическая работа: Создание законченной игры в Scratch.

11. Планирование, создание итогового проекта

Теория: Выбор идеи для итогового проекта. Постановка задач.

Практическая работа: Создание и доработка проекта.

12.Защита проектов.

Теория: Подготовка к защите, презентация работы.

Практическая работа: Презентация готового проекта.

13.Вводное занятие. ТБ.

Теория: Правила безопасности. Введение в работу с HTML и веб.

Практическая работа: Знакомство с редакторами кода и браузером.

14.Введение в веб и HTML.

Теория: Структура HTML-документа. Основные теги.

Практическая работа: Создание первой веб-страницы.

15.Атрибуты, секции, комментарии, теги

Теория: Атрибуты HTML, комментарии, секции и семантические теги.

Практическая работа: Разметка страницы с использованием атрибутов и комментариев.

16.Мини проект.

Теория: Закрепление знаний HTML.

Практическая работа: Создание небольшой веб-страницы с текстом, списками и изображениями.

17.Введение CSS.

Теория: Назначение CSS. Подключение стилей.

Практическая работа: Создание файла стилей и оформление веб-страницы.

18.Мини проект.

Теория: Применение CSS для оформления страницы.

Практическая работа: Создание красиво оформленной веб-страницы.

19.Флажки и радиокнопки, аудио и видео.

Теория: Элементы форм: флажки, радиокнопки. Вставка аудио и видео.

Практическая работа: Создание формы и добавление мультимедиа на страницу.

20.Мини проект.

Теория: Закрепление навыков работы с формами и мультимедиа.

Практическая работа: Создание страницы с формой, аудио и видео.

21.Планирование, создание итогового проекта.

Теория: Выбор идеи веб-проекта. Структура сайта.

Практическая работа: Начало работы над итоговым веб-проектом.

22.Защита проектов.

Теория: Презентация и обсуждение проектов.

Практическая работа: Представление собственного сайта.

23.Вводное занятие. ТБ.

Теория: Правила безопасности. Введение в визуальные конструкторы сайтов.

Практическая работа: Знакомство с онлайн-конструкторами.

24.Знакомство с визуальными конструкторами.

Теория: Основы интерфейса и инструментов конструктора.

Практическая работа: Создание простого сайта с помощью конструктора.

25.Основы, структура, добавление мультимедии.

Теория: Структура сайта, добавление видео, изображений и звуков.

Практическая работа: Создание сайта с мультимедийным контентом.

26.Мини проект.

Теория: Создание сайта на основе изученных инструментов.

Практическая работа: Разработка небольшого персонального сайта.

27.Добавление текста, изображений, оформление.

Теория: Оформление страниц, работа с текстовыми блоками и изображениями.

Практическая работа: Создание страниц сайта с оформлением.

28.Мини проект.

Теория: Обобщение знаний по теме оформления.

Практическая работа: Создание готового сайта с оформлением и мультимедиа.

29.Введение в инфографику.

Теория: Основные понятия инфографики, визуализация данных.

Практическая работа: Создание простых схем и инфографики.

30.Мини проект.

Теория: Создание инфографики для сайта или учебника.

Практическая работа: Разработка инфографики с использованием онлайн-сервисов.

31.Планирование, создание итогового проекта.

Теория: Выбор темы, структуры и оформления.

Практическая работа: Создание итогового проекта (сайт/учебник/инфографика).

32.Презентация проектов.

Теория: Подготовка к презентации.

Практическая работа: Защита итогового проекта.

Планируемые результаты

По окончании программы, учащиеся:

Будут знать:

- основы алгоритмизации и принципов работы программ;
- интерфейс и возможности среды Scratch;
- основные теги и структуру HTML-документа;
- правила построения гиперссылок, работы с изображениями, таблицами, мультимедиа;
- основы стилей CSS для оформления веб-страниц;
- понятие «персональный сайт», его структуру и назначение;

- приёмы создания электронных учебников и презентаций;
- основы инфографики, правила визуализации информации;
- правила безопасного и ответственного поведения в цифровой среде.

Будут уметь:

- создавать простые анимации и игры в Scratch;
- использовать переменные, условия, циклы и события в алгоритмах;
- разрабатывать простые веб-страницы на HTML;
- вставлять текст, изображения, ссылки, таблицы, видео и аудио на веб-страницу;
- применять базовые элементы CSS для оформления сайта;
- создавать персональный сайт и наполнять его информацией;
- оформлять электронные учебники и презентации;
- проектировать и создавать инфографику для визуализации данных;
- презентовать собственные проекты (анимации, сайты, инфографику).;

Сформируются следующие универсальные учебные действия:

- умение работать по словесному указанию, по схеме, шаблону, алгоритму (умения моделирования);
- с помощью педагога ставить цели, задачи, выстраивать план (последовательность) действий;
- выбирать с помощью взрослых, сверстников пути решения проблем; -осознавать и адекватно оценивать свой вклад в выполненное дело, задание, разработку;

- устно представлять свою работу, высказывать оценочные суждения;
- выбирать с помощью взрослых, сверстников пути решения проблем;
- уметь работать совместно с другими;
- уметь находить конструктивный выход из спорных, конфликтных ситуаций (самостоятельно или обращаться за помощью к взрослым).

Личностные результаты:

- развитие интереса к программированию и цифровым технологиям;
- формирование навыков ответственного поведения в информационном пространстве;
- развитие творческого и критического мышления;
- воспитание уважения к авторскому праву и правилам сетевого этикета;
- формирование самостоятельности, настойчивости и ответственности за результат.
- развитие навыков сотрудничества, знание правил совместной деятельности и готовность их принимать;
- формирование уважительного отношения к иному мнению;

Календарный учебный график

1. Продолжительность учебного года:
 - начало учебного года – 01 сентября
 - окончание учебного года – 31 мая
2. Количество учебных недель – 34

3. Занятия проводятся в соответствии с расписанием.

4. Промежуточная аттестация проводится в декабре, итоговый контроль в мае

	Месяц	Тема занятия	Форма занятия	Кол-во час	Форма контроля
1	сентябрь	Вводное занятие. ТБ.	Учебное занятие	1	Беседа
2		Введение в Scratch.	Практическое занятие	1	Практическая работа
3		Работа со спрайтами.	Практическое занятие	1	Практическая работа
4		Движение спрайтов.	Практическое занятие	1	Практическая работа
5	октябрь	События.	Практическое занятие	1	Практическая работа

6		Внешний вид и текст.	Практическое занятие	1	Практическая работа
7		Звуки и музыка.	Практическое занятие	1	Практическая работа
8		Управление пользователем.	Практическое занятие	1	Практическая работа
9	ноябрь	Переменные.	Практическое занятие	1	Практическая работа
10		Простые вычисления.	Практическое занятие	1	Практическая работа
11		Условия «если... то...», «если... то... иначе».	Практическое занятие	1	Практическая работа
12		Циклы «повторять», «повторять до».	Практическое занятие	1	Практическая работа
13	декабрь	Планирование мультфильма.	Практическое занятие	1	Практическая работа
14		Фоны и сцены.	Практическое занятие	1	Практическая работа
15		Анимация персонажей.	Практическое занятие	1	Практическая работа

16		Мини-проект: собственный мультфильм.	Практическое занятие	1	Творческая работа
17	январь	Планирование игры.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
18		Движение игрока.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
19		Препятствия.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
20		Сбор предметов.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
21	февраль	Логика игры.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
22		Противники и ИИ.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
23		Уровни игры.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
24		Звуки и спецэффекты.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
25	март	Тестирование игры.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
26		Мини-проект: готовая игра.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
27		Мини-проект: готовая игра.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
28		Планирование итогового проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
29	апрель	Планирование итогового проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
30		Создание проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
31		Создание проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
32		Создание проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
33	май	Доработка проекта.	Практическое занятие	1	Практичес кая работа
34		Защита проектов.	Конференция	1	Презентац ия

6 класс					
35	сентябрь	Вводное занятие. ТБ.	Учебное занятие	1	Бседа
36		Введение в веб и HTML.	Практическое занятие	1	Практическая работа
37		Структура HTML-документа.	Практическое занятие	1	Практическая работа
38		Заголовки и абзацы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
39	октябрь	Списки.	Практическое занятие	1	Практическая работа
40		Ссылки.	Практическое занятие	1	Практическая работа
41		Изображения.	Практическое занятие	1	Практическая работа
42		Форматирование текста.	Практическое занятие	1	Практическая работа
43	ноябрь	Мини-проект 1.	Практическое занятие	1	Практическая работа
44		Таблицы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
45		Атрибуты таблиц.	Практическое занятие	1	Практическая работа
46		Секции страницы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
47	декабрь	Комментарии в HTML.	Практическое занятие	1	Практическая работа
48		Семантические теги.	Практическое занятие	1	Практическая работа
49		Мини-проект 2.	Практическое занятие	1	Практическая работа
50		Введение в CSS.	Практическое занятие	1	Практическая работа
51	январь	Цвет и фон.	Практическое занятие	1	Практическая работа
52		Шрифты и текст.	Практическое занятие	1	Практическая работа
53		Отступы и поля.	Практическое занятие	1	Практическая работа
54		Границы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
55	февраль	Списки и ссылки в CSS.	Практическое занятие	1	Практическая работа

56		Мини-проект 3.	Практическое занятие	1	Практическая работа
57		Flexbox (основы).	Практическое занятие	1	Практическая работа
58		Стили для таблиц.	Практическое занятие	1	Практическая работа
59	март	Мини-проект 4.	Практическое занятие	1	Практическая работа
60		Формы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
61		Флажки и радиокнопки.	Практическое занятие	1	Практическая работа
62		Списки выбора.	Практическое занятие	1	Практическая работа
63	апрель	Аудио и видео.	Практическое занятие	1	Практическая работа
64		Ссылки на внешние ресурсы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
65		Мини-проект 5.	Практическое занятие	1	Практическая работа
66		Планирование итогового проекта.	Практическое занятие	1	Практическая работа
67	май	Создание проекта.	Практическое занятие	1	Практическая работа
68		Презентация и защита проекта.	Конференция	1	Презентация
7 класс					
69	Сентябрь	Вводное занятие. ТБ.	Учебное занятие	1	Беседа
70		Знакомство с визуальными конструкторами.	Практическое занятие	1	Практическая работа
71		Основы навигации и интерфейса.	Практическое занятие	1	Практическая работа
72		Добавление изображений и графики.	Практическое занятие	1	Практическая работа
73	октябрь	Добавление видео и аудио.	Практическое занятие	1	Практическая работа
74		Форматирование текста и блоков.	Практическое занятие	1	Практическая работа
75		Мини-проект 1.	Практическое занятие	1	Практическая работа

76		Структура сайта.	Практическое занятие	1	Практическая работа
77	ноябрь	Текстовые блоки и списки.	Практическое занятие	1	Практическая работа
78		Добавление ссылок.	Практическое занятие	1	Практическая работа
79		Вставка изображений и фотоальбомов.	Практическое занятие	1	Практическая работа
80		Вставка мультимедиа.	Практическое занятие	1	Практическая работа
81	декабрь	Мини-проект 2.	Практическое занятие	1	Практическая работа
82		Использование шаблонов и готовых дизайнов.	Практическое занятие	1	Практическая работа
83		Тестирование сайта и навигации.	Практическое занятие	1	Практическая работа
84		Что такое электронный учебник.	Практическое занятие	1	Практическая работа
85	январь	Добавление текста и заголовков.	Практическое занятие	1	Практическая работа
86		Добавление изображений и схем.	Практическое занятие	1	Практическая работа
87		Интерактивные элементы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
88		Вставка видео и аудио.	Практическое занятие	1	Практическая работа
89	февраль	Оформление блоков и страниц.	Практическое занятие	1	Практическая работа
90		Мини-проект 3.	Практическое занятие	1	Практическая работа
91		Навигация и оглавление.	Практическое занятие	1	Практическая работа
92		Введение в инфографику.	Практическое занятие	1	Практическая работа
93	март	Блоки данных и графики.	Практическое занятие	1	Практическая работа
94		Вставка иконок и изображений.	Практическое занятие	1	Практическая работа
95		Графические схемы и карты.	Практическое занятие	1	Практическая работа
96		Интерактивные элементы.	Практическое занятие	1	Практическая работа
97	апрель	Цвет и композиция.	Практическое	1	Практичес

			занятие		кая работа
98		Мини-проект 4.	Практическое занятие	1	Практическая работа
99		Подготовка к презентации.	Практическое занятие	1	Практическая работа
100		Планирование итогового проекта.	Практическое занятие	1	Практическая работа
101	май	Создание проекта: структура и содержание.	Практическое занятие	1	Практическая работа
102		Стилизация и интерактивность. Презентация проектов.	Практическое занятие. Конференция	1	Практическая работа. Презентация

Условия реализации программы

Оборудование: мультимедийное оборудование, ноутбуки или стационарные компьютеры, проектор, интерактивная доска, доступ в Интернет, принтер.

Программа: Scratch, браузеры (GoogleChrome, MozillaFirefox), редактор кода (Notepad++, VisualStudioCode), графические онлайн-сервисы (Canva, Piktochart), офисные программы (MS Word, MS PowerPoint, LibreOffice).

Кадровое обеспечение: для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование или педагоги, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Методические материалы

Методическое обеспечение программы.

Учебный процесс обеспечен различными видами методической продукции:

- Викторины для развития детей.
- Дидактические материалы (наглядные пособия, демонстрационные картинки, образцы выполненных заданий, презентации), которые используются на каждом занятии.
- Мультимедийные презентации по всем темам.

Воспитательные компоненты

Художественно-эстетическое

Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.

Трудовое

Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

Воспитание познавательных интересов

Воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности.

План воспитательной работы

Дата	Название мероприятия
сентябрь	Беседа «Наше здоровье в наших руках»
октябрь	Викторина
октябрь	Участие в конкурсе «В единстве наша сила»
ноябрь	Участие в мероприятиях Недели технического творчества

декабрь	Районный конкурс «Сувениры Деду Морозу» в номинации «Цифровой сувенир»
январь	«Мой собственный квест в HTML»
январь	Учрежденческая конференция «Мой творческий проект»
февраль, март	Создание открыток к Дню защитника Отечества и 8 марта
Апрель	Квест «Вокруг информатики»
Май	Итоговое мероприятие «Программирование»

Информационные ресурсы и литература. Список использованной литературы:

1. Бен-Ари, М. Основы программирования: введение с использованием Scratch. — М.: ДМК Пресс, 2018. — 224 с.
2. Вергасов, А. В., Колесников, С. А. Информатика. Основы программирования. — СПб.: Питер, 2020. — 352 с.
3. Макфарланд, Д. HTML и CSS. Разработка и дизайн веб-сайтов. — СПб.: Питер, 2019. — 720 с.
4. Робсон, Э., Фриман, Э. Head First. Изучаем HTML и CSS. — СПб.: Питер, 2018. — 688 с.
5. Сейд, К. HTML5 и CSS3. Разработка сайтов для любых браузеров и устройств. — СПб.: Питер, 2020. — 368 с.
6. Хант, Э. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. — М.: Эксмо, 2019. — 192 с.
7. Чак, П. Программирование на Scratch. Создание игр, анимации и приложений. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 256 с.
8. Яковлев, В. А. Информатика. Введение в программирование. — М.: Академия, 2016. — 240 с.

Список литературы для детей и родителей:

1. Дорлинг, Д. Scratch. Учимся программировать, играя. — М.: Эксмо, 2020. — 96 с.
2. Лобанов, А. Ю. Мой первый сайт: HTML и CSS для детей. — СПб.: Питер, 2019. — 128 с.
3. Мациевич, И. А. Программирование для школьников. — СПб.: Питер, 2021. — 208 с.
4. Морган, Р. Программирование на Scratch. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. — 128 с.
5. Уоррен, Э. Програмируем на Scratch шаг за шагом. — СПб.: Питер, 2020. — 112 с.
6. Чарльз, Э. Мой первый учебник по HTML и CSS. — СПб.: Питер, 2021. — 144 с.