

**Частное образовательное учреждение
«Дошкольного образования детей «От А до Я»**

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
ЧОУ «От А до Я»
Протокол № 1 от «29» сентября 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор ЧОУ «От А до Я»
_____ Е.Л. Рассалова
Приказ № 1 от «29» сентября 2026 г.

Подписано цифровой подписью: ЧОУ
"ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ "ОТ А ДО
Я"
Причина: Я утвердил этот документ
Дата: 29 Сентябрь 2026 г., 10:56:38
DN: ИИН ЮЛ=7707329152, E=cc@tax.gov.ru, ОГРН=1047707030513,
C=RU, S=77 Москва, L=г. Москва, STREET="ул. Неглиная, д. 23",
O=Федеральная налоговая служба, CN=Федеральная налоговая
служба

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Программирование в Scratch»**

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации: 1 учебный год (9 месяцев)
Режим занятий: 1 раз в неделю
Форма обучения: очная

Санкт-Петербург
2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Целевой раздел
 - 1.1. Пояснительная записка
 - 1.2. Нормативно-правовая основа
 - 1.3. Направленность, адресат, срок и режим реализации
 - 1.4. Актуальность и особенности программы
 - 1.5. Цель и задачи
 - 1.6. Принципы реализации
 - 1.7. Планируемые результаты
2. Содержательный раздел
 - 2.1. Основные содержательные линии
 - 2.2. Алгоритмические игры без компьютера
 - 2.3. Работа в среде Scratch
 - 2.4. Создание анимаций и интерактивных историй
 - 2.5. Создание простых игр
 - 2.6. Цифровая безопасность
 - 2.7. Взаимодействие с семьями воспитанников
3. Организационный раздел
 - 3.1. Режим занятий и объем программы
 - 3.2. Структура занятия
 - 3.3. Учебный план
 - 3.4. Календарно-тематическое планирование
 - 3.5. Формы педагогического наблюдения и подведения итогов
 - 3.6. Материально-техническое обеспечение
 - 3.7. Кадровое обеспечение
 - 3.8. Методическое обеспечение

1. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Программирование в Scratch» предназначена для детей старшего дошкольного возраста 5-7 лет. Программа знакомит воспитанников с основами алгоритмического мышления и визуального программирования через создание анимаций, интерактивных историй и простых игр в блочной среде Scratch.

Обучение строится от конкретного действия к его условному обозначению: сначала ребенок составляет алгоритмы из карточек, выполняет маршруты, управляет «живым роботом», определяет порядок действий, а затем переносит эту логику в цифровую среду с помощью визуальных команд-блоков.

Программа не направлена на раннее изучение текстовых языков программирования. Основная задача - сформировать представление о последовательности, событии, повторении, условии, координатах и связи команды с результатом, сохраняя игровую и творческую форму занятий.

1.2. Нормативно-правовая основа

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- санитарные правила СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Устав ЧОУ «Дошкольного образования детей «От А до Я»;
- локальные нормативные акты ЧОУ, регулирующие организацию дополнительного образования, использование электронных средств обучения и оказание платных образовательных услуг.

1.3. Направленность, адресат, срок и режим реализации

Параметр	Характеристика
Вид программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
Направленность	техническая
Название	«Программирование в Scratch»
Возраст обучающихся	5-7 лет
Срок реализации	1 учебный год - 9 месяцев
Форма обучения	очная
Форма занятий	подгрупповая; индивидуальная помощь педагога при необходимости
Периодичность	1 раз в неделю
Продолжительность	25 минут
Объем	36 занятий
Цифровая часть	короткими блоками с обязательным чередованием с заданиями без экрана и двигательной активностью

1.4. Актуальность и особенности программы

Визуальное программирование позволяет дошкольнику увидеть причинно-следственную связь между командой и действием объекта. Ребенок учится разбивать задачу на шаги, находить ошибку, изменять алгоритм и сравнивать разные способы достижения результата.

Особенность программы состоит в сочетании цифровых и безэкранных заданий. Значительная часть понятий отрабатывается через движение, карточки, настольные игры и

моделирование, а компьютер используется как инструмент создания собственного проекта, а не как самостоятельная цель занятия.

1.5. Цель и задачи

Цель программы - развитие алгоритмического и логического мышления детей 5-7 лет средствами визуального программирования и проектной деятельности в Scratch.

Задачи программы:

- формировать представление об алгоритме как последовательности действий;
- учить определять начало, порядок и завершение алгоритма;
- познакомить с понятиями «команда», «исполнитель», «событие», «повторение», «условие»;
- формировать начальные представления о координатах и положении объекта на сцене;
- учить использовать простые блоки движения, внешнего вида, звука, событий и управления;
- развивать способность находить и исправлять ошибку в последовательности команд;
- развивать логическое, пространственное и причинно-следственное мышление;
- развивать воображение и способность создавать собственный цифровой сюжет или игру;
- формировать навыки совместного обсуждения проекта и объяснения своего решения;
- формировать безопасное и ответственное отношение к цифровым устройствам.

1.6. Принципы реализации

- обучение от действия и образа к условному знаку и программному блоку;
- минимизация непрерывной экранной нагрузки;
- игровая и проектная форма;
- постепенное усложнение от линейного алгоритма к повторениям и условиям;
- видимый результат каждой программы;
- право ребенка на пробу, ошибку и исправление;
- индивидуальный темп освоения;
- создание собственных проектов вместо механического копирования образца.

1.7. Планируемые результаты

К концу освоения программы ребенок в соответствии со своими возрастными возможностями:

- понимает, что алгоритм состоит из последовательности команд;
- может составить простой алгоритм из 3-7 действий с помощью карточек или блоков;
- различает исполнителя, команду и результат действия;
- ориентируется в базовых элементах интерфейса Scratch под руководством педагога;
- выбирает спрайт и фон, запускает проект;
- использует простые блоки движения, внешнего вида, звука и событий;
- создает простую последовательность команд для анимации персонажа;
- использует повторение в доступной форме;
- понимает простую конструкцию «если..., то...» на игровых примерах;
- может найти очевидную ошибку в коротком алгоритме и предложить исправление;
- создает небольшой самостоятельный или совместный проект и рассказывает, как он работает;
- соблюдает правила безопасной работы за компьютером.

2. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

2.1. Основные содержательные линии

- алгоритм и последовательность;
- исполнитель и команда;
- событие и запуск программы;
- движение и направление;
- координаты и положение на сцене;
- изменение внешнего вида персонажа;
- звук и простая озвучка;
- повторение действий;
- условие и выбор действия;
- поиск ошибки и исправление алгоритма;
- создание анимации, истории и простой игры;
- презентация собственного проекта.

2.2. Алгоритмические игры без компьютера

- «Живой робот»: один ребенок выполняет последовательность команд группы;
- маршруты по клетчатому полю: вперед, назад, вправо, влево;
- составление последовательности действий из карточек;
- поиск пропущенного или лишнего шага алгоритма;
- алгоритмы повседневных действий: собрать конструктор, приготовить бутерброд, одеться на прогулку;
- игры на повторение: «сделай три раза», «повтори узор», «повтори движение»;
- игры на условие: «если красный - хлопни, если синий - повернись»;
- поиск нескольких способов пройти к цели.

2.3. Работа в среде Scratch

- сцена, спрайт, фон и область программы;
- выбор и добавление персонажа;
- команды движения: шаги, поворот, направление;
- событие запуска проекта;
- изменение костюма и простая анимация;
- реплики персонажа и блоки внешнего вида;
- добавление и воспроизведение звука;
- повторение команды или группы команд;
- простые условия под руководством педагога;
- работа с координатами на уровне «выше-ниже», «левее-правее», затем с простыми числовыми значениями для старшей подгруппы.

2.4. Создание анимаций и интерактивных историй

- анимация движения персонажа по сцене;
- смена костюмов как способ показать движение;
- диалог двух персонажей;

- простая история с началом и завершением;
- смена фона как переход между сценами;
- озвучивание проекта;
- мини-проект «Мой мультфильм».

2.5. Создание простых игр

- управление персонажем с помощью событий или клавиш под руководством педагога;
- движение к заданной цели;
- лабиринт или маршрут;
- игра «поймай предмет» в упрощенном варианте;
- повторяющиеся движения объектов;
- простое условие столкновения/касания на демонстрационном уровне;
- итоговый проект: собственная мини-игра или интерактивная история.

2.6. Цифровая безопасность

- правильная посадка и расстояние до экрана;
- работа за устройством только в отведенное время;
- чередование цифровой и безэкранный деятельности;
- бережное обращение с клавиатурой, мышью и другими устройствами;
- понимание, что личные данные нельзя сообщать незнакомым людям в интернете;
- использование только подготовленной педагогом цифровой среды и ресурсов;
- публикация детских проектов в открытом доступе не является обязательной частью программы.

2.7. Взаимодействие с семьями воспитанников

- информирование родителей о целях курса и объеме экранной работы;
- рекомендации по безэкранным алгоритмическим играм дома;
- демонстрация детских проектов на открытом занятии;
- рекомендации по безопасному использованию цифровых устройств дошкольниками;
- совместное придумывание сюжета или персонажей для итогового проекта.

3. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

3.1. Режим занятий и объем программы

Программа реализуется в течение одного учебного года продолжительностью 9 месяцев. Занятия проводятся один раз в неделю по 25 минут. Общий объем - 36 занятий.

Работа с экраном не занимает все занятие: цифровые задания чередуются с алгоритмическими играми, обсуждением, карточками, движением и проектированием на бумаге. Продолжительность использования электронных средств определяется действующими санитарными требованиями и возрастом детей.

3.2. Структура занятия

Часть	Содержание
Вводная часть	короткая игровая задача, алгоритмическая разминка, постановка цели.
Безэкранный блок	карточки команд, маршрут, логическая или двигательная алгоритмическая игра.
Цифровой блок	работа в Scratch небольшими отрезками: сборка программы, запуск, проверка и исправление.
Завершение	обсуждение результата, сохранение проекта, короткая рефлексия и двигательная пауза.

3.3. Учебный план

№	Раздел	Занятий
1	Алгоритмы и исполнители	5
2	Знакомство со Scratch. Сцена и спрайты	4
3	Движение, направление и простые координаты	5
4	Внешний вид, костюмы и анимация	4
5	События и звук	4
6	Повторения и закономерности	4
7	Условия и поиск ошибок	3
8	Интерактивные истории и простые игры	5
9	Итоговый проект и презентация	2
	Итого	36

3.4. Календарно-тематическое планирование

Месяц	Зан.	Основное содержание
Сентябрь	4	Что такое алгоритм. Исполнитель и команда. «Живой робот». Последовательности из карточек. Поиск пропущенного шага.
Октябрь	4	Знакомство со Scratch. Сцена, спрайт и фон. Запуск проекта. Первая программа: персонаж выполняет несколько команд.
Ноябрь	4	Движение и направление. Повороты. Маршруты на сцене. Игры с клетчатым полем без компьютера.
Декабрь	4	Внешний вид и костюмы. Создание простой анимации. Реплики персонажа. Мини-проект «Оживи героя».
Январь	4	События и звук. Запуск по событию. Диалог персонажей. Звуковое сопровождение короткой истории.
Февраль	4	Повторение команд. Циклы в игровых ситуациях. Анимация с повторяющимися движениями.
Март	4	Условия «если..., то...». Поиск ошибок. Простые задания на касание и выбор действия под руководством педагога.
Апрель	4	Создание простой интерактивной истории или игры: персонаж, цель, правило, результат. Работа над собственным проектом.
Май	4	Завершение проектов. Проверка алгоритмов. Исправление ошибок. Итоговая презентация «Я - программист».

3.5. Формы педагогического наблюдения и подведения итогов

Оценивание проводится без отметок. Педагог отслеживает индивидуальную динамику ребенка по тому, как он понимает алгоритмическую задачу, использует команды, проверяет результат и исправляет ошибки.

- умение составить последовательность действий;
- понимание связи команды и результата;

- умение ориентироваться в основных элементах проекта Scratch;
- использование базовых программных блоков;
- способность обнаружить и исправить простую ошибку;
- самостоятельность при выборе персонажа, фона и сюжета;
- способность объяснить, что делает созданная программа;
- соблюдение правил цифровой безопасности и организации рабочего места.

Итоговой формой является демонстрация собственного проекта: небольшой анимации, интерактивной истории или простой игры.

3.6. Материально-техническое обеспечение

- компьютеры или ноутбуки с исправной клавиатурой и мышью;
- установленная или доступная в подготовленной педагогом среде версия Scratch;
- проектор или интерактивная панель для коллективного показа;
- карточки алгоритмических команд;
- клетчатые игровые поля и фигурки исполнителей для безэкранных заданий;
- бумага, карандаши и карточки для проектирования сюжетов и алгоритмов;
- наушники используются только при необходимости и с учетом требований безопасности и организации занятия.

3.7. Кадровое обеспечение

Программу реализует педагогический работник, допущенный к образовательной деятельности в установленном порядке, владеющий основами визуального программирования в Scratch, методикой работы с детьми дошкольного возраста и правилами безопасного использования электронных средств обучения.

3.8. Методическое обеспечение

- подготовленные педагогом проекты-примеры Scratch;
- карточки визуальных команд и алгоритмические поля;
- поэтапные схемы создания простых анимаций и игр;
- набор заданий на последовательности, повторения, условия и поиск ошибок;
- авторские творческие задания и проектные листы;
- официальная образовательная среда Scratch используется как инструмент визуального программирования в объеме, соответствующем возрасту детей.