ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НИЖНЕГО НОВГОРОДА

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДВОРЕЦ ДЕТСКО-ЮНОШЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Принята на заседании
педагогического совета
протокол № 2 от 11.12.2025 г.

Утверждена
приказом директора
от 12.12.2025 г. № 736
_____ Е.А.Каменских

Адаптированная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа

«ЦИФРОВАШКИ»

направленность: техническая
возраст обучающихся: с 7 до 17 лет
срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Петрищева Татьяна Михайловна,
педагог дополнительного образования

Кстово
2025

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровашки» (далее - программа) имеет техническую направленность и участвует в значимом проекте **«Новые места в дополнительном образовании».**

Актуальность программы: знакомство с основами компьютерной графики и анимации помогает удовлетворить интерес детей к техническому творчеству, сформировать навыки работы на компьютере и позволяет реализовывать свой творческий потенциал с помощью новых технических средств и предоставляемого компьютером инструментария.

Отличительная особенность. Данная образовательная программа отличается тем, что дает возможность поработать с компьютером и познакомить с графическим редактором и компьютерной анимацией даже самых маленьких детей. Она стимулирует интерес к творческой работе на компьютере и дает им понимание того, что компьютер может стать инструментом для самовыражения и расширить возможности традиционного рисования. А полученные знания и навыки пригодятся в повседневной жизни и помогут адаптироваться обучающимся в быстро развивающимся мире информационных технологий.

В концепции модернизации российского образования одним из приоритетов образовательной политики является обеспечение детей с ОВЗ и детей-инвалидов социально-педагогическими, медицинскими и специальными условиями для обучения и развития. Важный момент, влияющий на развитие творческих способностей - наличие у детей интереса к любому виду деятельности и познавательной мотивации.

Новизна данной программы просматривается в том, что дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) получат знания о работе на персональном компьютере, в растровом и векторном графическом редакторе как одном из средств обработки информации, научатся создавать анимацию в прикладных программах. Обучение проходит с визуальной средой программирования Scratch.

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что работая в графическом редакторе в среде Scratch, у обучающихся формируется не только художественный вкус, но и навыки работы с компьютером, мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для технического творчества. Создание ситуации успеха позволит ребенку почувствовать уверенность в себе, в своих возможностях.

Цель программы: содействие развитию социально активной, творческой, успешной личности в условиях современного общества посредством применения знаний и умений в работе с компьютерной графикой.

Задачи:

Обучающие:

- обучить навыкам работы с компьютером;
- научить учащихся создавать и редактировать изображения, используя инструменты графического редактора.

- научить создавать компьютерную анимацию.

Развивающие:

- развивать терпение, внимание;
- развивать познавательный интерес;
- развить умение работать с компьютерными программами;
- раскрывать креативные способности учащихся, подготовить к художественно-эстетическому восприятию окружающего мира;
- развивать моторику руки, зрительную память, глазомер;
- развивать творческое воображение и образное мышление.

Воспитательные:

- воспитывать доброжелательность, волевые качества личности ребенка, трудолюбие;
- добиться максимальной самостоятельности детского творчества;
- воспитывать коммуникативные навыки.

Адресат программы. Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 7 до 17 лет с ограниченными возможностями здоровья, проявляющих интерес к работе на компьютере.

Объем и срок освоения программы. Программа рассчитана на 1 год.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 1 академическому часу (по 30 минут), 72 академических часа в год.

Форма занятий: групповая.

К концу реализации программы обучающиеся будут знать:

- особенности, достоинства и недостатки растровой и векторной графики;
- палитры цветов;
- назначение и функции основных инструментов графического редактора;
- особенности создания компьютерной анимации.

К концу реализации программы обучающиеся будут уметь:

- создавать рисунки из простых объектов;
- выполнять основные операции над объектами;
- создавать заливки из нескольких цветовых переходов;
- работать с контурами объектов;
- создавать рисунки из кривых;
- пользоваться мультимедийными возможностями среды.

Способы проверки ожидаемых результатов.

Для контроля знаний и навыков проводится наблюдения педагога, по итогам которых заполняется диагностическая карта по освоению программы (по темам). Анализ результатов деятельности ребенка проводится с помощью оценки итогового проекта.

2. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
Раздел 1. Введение в программу		**2**	**1**	**1**	**Педагогическое наблюдение**
Раздел 2. Возможности среды Scratch		**4**	**2**	**2**	**Практическая работа**
1.	Интерфейс программы Scratch	2	1	1	Практическая работа
2.	Библиотека костюмов и сцен	2	1	1	Практическая работа
Раздел 3. Растровая графика в Scratch		**10**	**5**	**5**	**Практическая работа**
3.	Особенности работы с растровыми изображениями	2	1	1	Практическая работа
4.	Инструменты Кисть, Заливка и Ластик	2	1	1	Практическая работа
5.	Инструменты Прямоугольник, Круг и Линия	2	1	1	Практическая работа
6.	Работа с палитрой цветов	2	1	1	Практическая работа
7.	Создание надписей	2	1	1	Практическая работа
Раздел 4. Векторная графика в Scratch		**24**	**9**	**15**	**Практическая работа**
8.	Особенности работы с векторными изображениями	2	1	1	Практическая работа
9.	Инструменты Кисть, Заливка и Ластик	2	1	1	Практическая работа
10.	Инструменты Прямоугольник, Круг и Линия	2	1	1	Практическая работа
11.	Работа с палитрой цветов	2	1	1	Практическая работа
12.	Инструмент Изменение формы	6	2	4	Практическая работа
13.	Создание надписей	2	1	1	Практическая работа
14.	Слои в векторной графике	4	1	3	Практическая работа
15.	Группировка объектов	4	1	3	Практическая работа

Раздел 5. Команды в среде Scratch		**10**	**5**	**5**	Практическая работа
16.	Команды движения	4	2	2	Практическая работа
17.	Команды управления. События	4	2	2	Практическая работа
18.	Внешний вид и звуки	2	1	1	Практическая работа
Раздел 6. Создаем и творим в среде Scratch		**20**	**4**	**16**	Практическая работа
19.	Создание анимации	8	2	6	Практическая работа
20.	Создание мультфильма	12	2	10	Практическая работа
21.	***Итоговая аттестация***	**2**	**-**	**2**	**Выставка работ**
	ИТОГО	72	26	46	

3. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в программу

Теория. Цели и задачи курса. Влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения и требований безопасности в кабинете информатики.

Практика. Демонстрация возможностей Scratch с помощью готового проекта.

Раздел 2. Возможности среды Scratch

Тема 2.1 Интерфейс программы Scratch

Теория. Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие проектов. Особенности интерфейса.

Практика. Выполнение практической работы на знакомство с интерфейсом среды Scratch.

Тема 2.2 Библиотека костюмов и сцен

Теория. Что такое спрайт, операция со спрайтами и фонами, выбор костюмов.

Практика. Практическая работа «Коллаж из готовых объектов».

Раздел 3. Растровая графика в Scratch

Тема 3.1 Особенности работы с растровыми изображениями

Теория. Достоинства и недостатки растровой графики.

Практика. Практическая работа «Коллаж из растровых изображений».

Тема 3.2 Инструменты Кисть, Заливка и Ластик

Теория. Настройка цвета и толщины инструментов. Закраска рисунков, свободное рисование кистью.

Практика. Практическая работа на закраску рисунков и рисование линий кистью.

Тема 3.3 Инструменты Прямоугольник, Круг и Линия

Теория. Настройка цвета и толщины инструментов.

Практика. Практическая работа по созданию коллажа из кругов, линий и прямоугольников.

Тема 3.4 Работа с палитрой цветов

Теория. Выбор заливки и контура, создание градиентов.
Практика. Практическая работа «Разноцветные шары».

Тема 3.5 Создание надписей

Теория. Настройка цвета, размера и шрифта текста.
Практика. Практическая работа «Обложка для книжки».

Раздел 4. Векторная графика в Scratch

Тема 4.1 Особенности работы с векторными изображениями
Теория. Достоинства и недостатки векторной графики.
Практика. Практическая работа «Коллаж из векторных изображений».

Тема 4.2 Инструменты Кисть, Заливка и Ластик

Теория. Настройка цвета и толщины инструментов. Закраска рисунков, свободное рисование кистью. Перемещение объектов.
Практика. Практическая работа на закраску рисунков и рисование линий кистью.

Тема 4.3 Инструменты Прямоугольник, Круг и Линия

Теория. Настройка цвета и толщины инструментов.
Практика. Практическая работа по созданию коллажа из кругов, линий и прямоугольников.

Тема 4.4 Работа с палитрой цветов

Теория. Выбор заливки и контура, создание градиентов.
Практика. Практическая работа «Праздничный торт».

Тема 4.5 Инструмент Изменение формы
Теория. Изменение формы объектов, работа с изгибами.
Практика. Практическая работа «Рыбка».

Тема 4.6 Создание надписей
Теория. Настройка цвета, размера и шрифта текста.
Практика. Практическая работа «Магазин».

Тема 4.7 Слои в векторной графике

Теория. Понятие переднего и заднего плана, расположение объектов относительно друг друга. Перекрывание объектов.

Практика. Практическая работа «Аквариум».

Тема 4.8 Группировка объектов

Теория. Понятие группы объектов, назначение группировки. Работа с группами объектов.

Практика. Практическая работа «Портрет мамы».

Раздел 5. Команды в среде Scratch

Тема 5.1 Команды движения

Теория. Типы перемещений в анимации: быстрое и плавное. Повороты и направление движения.

Практика. Практическая работа «Гонки насекомых».

Тема 5.2 Команды управления. События

Теория. Синхронизация спрайтов, действия при наступлении событий.

Практика. Практическая работа «Садимся на автобус».

Тема 5.3 Внешний вид и звуки

Теория. Диалоги и озвучка спрайтов.

Практика. Практическая работа «Встреча друзей».

Раздел 6. Создаем и творим в среде Scratch

Тема 6.1 Создание анимации

Теория. Инструменты для создания анимации в среде Scratch: смена костюма и графических эффектов.

Практика. Практическая работа «Хамелеон».

Тема 6.2 Создание мультфильма

Теория. Повторение изученного. Работа с фоном.

Практика. Практическая работа «Мои планы на лето».

Итоговая аттестация.

Выставка творческих проектов.

4. Календарный учебный график

Продолжительность учебного года составляет 36 учебных недель

1-е полугодие	- 16 учебных недель
2-е полугодие	- 20 учебных недель

Докомплектование групп объединений осуществляется в течение учебного года при наличии вакантных мест.

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Каникулярный период	Дата промежуточной аттестации	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 - й	01.09.	31.05.	31.12-10.01	20-27.12.	36	72	2 р/н по 1 ак.ч

5. Формы аттестации

Формы аттестации представляются в соответствии с уставом МАУ ДО ДДЮТ. Используются для проведения педагогом дополнительного образования текущего контроля и итоговой аттестации обучающихся.

Таблица промежуточной (итоговой) аттестации

№ п\п	ФИ учащегося	Теоретическая подготовка	Практическая подготовка	Итоговая оценка
1				
2				

– (В) Высокий уровень – имеет отличные знания, справляется практически со всеми заданиями.

– (С) Средний уровень - знает более 60% учебного материала, не справляется только с заданиями высокой сложности.

– (Н) Низкий уровень – имеет хотя бы некоторое представление в области теоретических знаний, выполняет самые простые задания.

Форма подведения итогов:

Диагностика уровня усвоения материала осуществляется по результатам итоговой выставки.

6. Оценочные материалы

Диагностика-это установление уровня воспитанности, обученности учащегося на определенный момент.

Ребенок с ограниченными возможностями – сложная категория воспитанников, требующая к себе повышенного педагогического внимания. Диагностика - это отслеживание динамики их личностного и психического развития, выявление интересов, способностей и психологических проблем «особого» ребенка, проведение с ним коррекционно-развивающей работы. В течении года проводится несколько диагностических срезов: в начале, середине, конце года, при этом выявляется уровень приобретенных ЗУН, психологическое самочувствие ребенка.

Входная диагностика необходима для определения начального уровня знаний, умений, навыков, для приобретения полной представления о возможностях ребенка. Исходя из особенностей обучающегося, целесообразно предложить ребенку какое-либо практическое задание и для проведения диагностики использовать методы наблюдения и беседы.

Текущий контроль проводится для определения степени усвоения учащимся учебного материала. Контроль проводится по разделам учебного плана в течение всего учебного процесса. Успехи, достижения и пробелы обучающегося отмечаются в диагностической карте. Контроль проводится в форме наблюдения за выполнением задания, беседы с обучающимся.

7. Методические материалы

Раздел или тема программы	Формы занятия	Приёмы и методы организации занятия	Дидактич. материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
Раздел 1. Введение в программу	Лекция	Объяснительно-иллюстрационный	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Опрос
Раздел 2. Возможности среды Scratch	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Практич. задание
Раздел 3. Растровая графика в Scratch	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстрационный, исследовательский	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Практич. задание
Раздел 4. Векторная графика в Scratch	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстрационный	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Практич. задание
Раздел 5. Команды в среде Scratch	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстрационный	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Практич. задание
Раздел 6. Создаем и творим в среде Scratch	Лекция, практикум	Объяснительно-иллюстрационный	Среда программирования Scratch	Ноутбуки	Практич. задание

8. Условия реализации программы

1. Материально-технические условия реализации программы

Реализация программы предполагает наличие учебных кабинетов с автоматизированными рабочими местами для учащихся.

Оборудование учебного кабинета:

- Комплект мебели для учащихся;
- комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

- ноутбуки с предустановленным программным обеспечением;
- доступ к сети Интернет.

2. Информационное обеспечение обучения

Перечень рекомендуемых учебных изданий, Интернет-ресурсов, дополнительной литературы.

9. Воспитательная работа

Цель воспитательной работы в рамках направлена на формирование позитивного отношения к себе и окружающим, раскрытие личностного потенциала и повышение самооценки обучающихся.

Основные направления воспитательной работы:

1. Формирование уверенности в своих силах

- Создание благоприятной среды, способствующей раскрытию индивидуальных особенностей и талантов каждого учащегося.
- Подчеркивание достижений детей независимо от особенностей.

2. Развития навыков социальной адаптации

- Освоение приемов эффективного общения с использованием цифровых инструментов и платформ.
- Практическое применение полученных навыков в создании рисунков и анимации.

3. Укрепления эмоциональной устойчивости

- Проведение психологически поддерживающих занятий и тренингов по преодолению страхов перед новыми технологиями.
- Реализация специальных упражнений, направленных на улучшение концентрации и снятие напряжения.

Формы реализации воспитательной работы:

- Творческие мастерские, объединяющие творчество и цифровую среду.
- Совместные проекты с участием всех членов группы, направленные на достижение общей цели.
- Индивидуальная поддержка в ходе групповых занятий.

10. Работа с родителями

Особенностью данной программы является необходимость особого подхода к работе с семьями, воспитывающими детей с ОВЗ и инвалидностью. Важно обеспечить открытость коммуникации и создать условия для максимального понимания нужд и запросов семей.

Цели работы с родителями:

1. Информирование родителей о возможностях современных компьютерных технологий в обучении и творчестве.
2. Консультации по вопросам социализации и интеграции ребенка в общество.
3. Оказание психологической помощи семьям, испытывающим трудности в связи с особенностями своего ребенка.

Формы работы с родителями:

1. Беседы и родительские собрания: обсуждение прогресса детей, ознакомление с методами обучения и формирования навыков цифрового творчества.
2. Тематические занятия для родителей, посвящённые освоению детьми графического программного обеспечения и другим аспектам цифровой культуры.
3. Организация консультаций специалистов: привлечение психологов, дефектологов и социальных работников для решения конкретных вопросов и проблем.
4. Проведение совместных мероприятий: проведение совместных мастер-классов, творческих встреч и показательных уроков, позволяющих родителям увидеть успехи своих детей.

Эта комплексная система взаимодействия позволяет повысить эффективность учебного процесса, содействовать полноценному включению ребенка в образовательную среду и созданию комфортной обстановки для его самореализации.

11. Список литературы
Нормативно-правовая база
к созданию дополнительной общеобразовательной программе

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
3. Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 № 240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
5. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
6. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года: Проект 17.12.2024;
7. Распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 № 2233-р «Об утверждении Стратегии реализации молодежной политики в Российской Федерации на период до 2030 года» (ред. от 08.05.2025);
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 Российской Федерации от 03.09. 2019 г.№ 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
11. Письмом Минобрнауки России от 18.11.2015 N 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
12. Письмо Минпросвещения России от 29.09.2023 N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на

повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»);

13. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

14. Постановление государственного санитарного врача Российской Федерации от 17.03.2025 № 2 «О внесении изменений в санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденные постановлением государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2»;

15. Устав и локальные нормативные акты МАУ ДО ДДЮТ

16. Письмо Министерства образования и науки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»).

17. Письмо Министерства Просвещения России от 01.08.2019 N ТС-1780/07 «О направлении эффективных моделей дополнительного образования для обучающихся с ОВЗ».

Электронные ресурсы

1. Пашковская Ю. В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Ю. В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.

2. Цветкова М. С., Богомолова О. Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», изданной в сборнике «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс» / М. С. Цветкова, О. Б. Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013.

3. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю. В. «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте http://www.metodist.lbz.ru

4. Винницкий Ю. А. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов./ Винницкий Ю. А. — СПб.: БХВ-Петербург, 2018.

5. Уфимцева П. Е. Обучение программированию младших школьников в системе дополнительного образования с использованием среды разработки Scratch / Уфимцева П. Е., Рожина И. В. // Наука и перспективы. — 2018. — № 1.

Список литературы для учащихся

6. Голиков Д.В. SCRATCH для юных программистов. BHV, 2017.

7. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на SCRATCH. Арт. 009131

8. Свейгарт Эл. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! Свейгарт Эл. — М.: Эксмо, 2017.

9. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. Маржи М. — пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.