

**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ  
КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ  
ГУРЬЕВСКИЙ МУНИЦИПАЛЬНЫЙ ОКРУГ**  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Яблоневская основная общеобразовательная школа»

---

Принята на заседании  
Педагогического совета  
От « 31 » 05 2023 г.  
Протокол № 8

«Утверждаю»

Директор

МБОУ «Яблоневская ООШ»

Секретарь С.А.

2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Юный программист»**

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:  
Золотухин Константин Геннадьевич,  
учитель физики

п. Яблоневка, 2023 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Предметом программирования как учебной дисциплины является создание компьютерных программ. Программирование дает ребенку возможность отработать навыки сразу по нескольким направлениям: моделированию, алгоритмизации и проектированию. В рамках проектной деятельности по программированию ученики моделируют решение учебной задачи, составляют алгоритм и записывают его на языке программирования. Кроме того, программирование – это предмет, где требуется слаженная командная работа, навыки коммуникации, умение слушать и отстаивать свою точку зрения, а работа над проектом учит планировать как свое время, так и распределять проектные задачи между собой. Итог проектной деятельности – презентация работающей программы, что позволит создать ситуацию успеха для обучающихся, а также развить навыки публичных выступлений и аргументации своей точки зрения.

**Ведущая идея программы** — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать интеллектуальную деятельность обучающихся в проектных командах, связанную с получением информационного продукта. Идея программы состоит в следующем: ребенок вовлекается в творческую деятельность через создание компьютерных игр на языке блочного программирования Scratch; предоставляется широкое поле для творчества на этапе визуального оформления предлагаемых проектов.

### **Ключевые понятия:**

**Программирование** — процесс и искусство создания компьютерных программ с помощью языков программирования.

**Алгоритм** — это понятное и точное предписание исполнителю совершить последовательность действий, направленных на достижение цели.

**Исполнитель** — это устройство, способное выполнять определённый набор действий (команд). Каждый исполнитель имеет свою систему команд исполнителя (СКИ).

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный программист» имеет **техническую направленность**.

**Уровень освоения программы** – базовый.

### **Актуальность программы**

Глобальная информатизация и компьютеризация общества предъявляют высокие требования к подрастающему поколению, которому необходимо

обладать высоким уровнем компьютерной грамотности, уметь быстро находить необходимую информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить и грамотно представлять.

Программа «Юный программист» посвящена знакомству с основными понятиями, используемыми в языках программирования высокого уровня, решению большого количества творческих задач, многие из которых моделируют процессы и явления из таких предметных областей, как информатика, алгебра, геометрия, география, физика, русский язык и др.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы «Юный программист» направлена на формирование научного мировоззрения обучающихся, развитие мышления посредством изучения вопросов программирования и алгоритмизации, формирование информационной культуры и грамотности, приобщение к информационным технологиям, подготовку к успешному усвоению курса «Информатика» в старших классах.

Программа кружка «Юный программист» представляет собой цикл занятий по основам работы в среде программирования Scratch для учащихся 9-11 лет. Программа знакомит с принципами парадигм программирования (структурного, объектно-ориентированного, событийного). Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у ребят навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы.**

Программа «Юный программист» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли овладеть всем комплексом знаний по организации деятельности, связанной с написанием программ на языке программирования Scratch, выполнении проектной работы, познакомиться с требованиями, предъявляемыми к оформлению и публичному представлению результатов своего труда, а также приобрести практические навыки.

В процессе программирования обучающиеся получают дополнительные знания в области математики, физики, механики и информатики, что, в конечном итоге, изменит картину восприятия учащимися технических дисциплин.

Реализация данной программы является конечным результатом, а также ступенью для успешного освоения перечисленных предметов в основной школе.

### **Практическая значимость образовательной программы.**

Обучающиеся научатся пользоваться программно-аппаратным комплексом, освоют передовые технологии в области программирования, получают практические навыки их применения, научатся понимать принципы

работы компьютерной программы, возможностей и ограничений при создании компьютерных игр.

Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только создавать компьютерные игры, следуя предлагаемым пошаговым инструкциям, но и проявлять творческую инициативу при оформлении проекта.

В результате освоения программы, обучающиеся познакомятся с основами блочного программирования и необходимой базой из других предметов.

**Принципы отбора содержания** (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

**Отличительные особенности программы** состоят в том, что реализуется возможность обучению навыкам работы в группе, создания коллективных проектов, чего практически невозможно достичь при изучении традиционных языков программирования. Возможность увидеть результаты своего труда в Интернет также стимулирует интерес детей получить представление об алгоритмах и исполнителях, основных алгоритмических конструкциях языков программирования.

**Целью образовательной** программы дополнительного образования «Юный программист» является повышение интереса к проектной деятельности и дальнейшему изучению языков программирования, формирование компьютерной грамотности.

**Задачи дополнительной общеразвивающей программы:**

**Образовательные:**

осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;

формирование представлений об основных предметных понятиях («информация», «алгоритм», «исполнитель», «модель») и их свойствах;

- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умения составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;

- развитие представлений о числах, числовых системах;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ; формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права,
- формирование умений самостоятельно устанавливать программную среду на компьютер;
- формирование умений использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую;
- формирование умений уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, в т. ч. работать с фрагментами изображений и создавать градиенты;
- формирование умений использовать графические примитивы встроенного графического редактора для создания изображений в Scratch;
- формирование умений использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;
- формирование умений составлять программы для выполнения параллельных алгоритмов;
- формирование умений использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;
- формирование умений применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;
- формирование умений планировать и создавать анимацию заданного сюжета;
- формирование умений моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;
- формирование умений моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажеров;
- формирование умений использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.

#### **Развивающие:**

- формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершённых творческих учебных проектов;
- формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретённой,

благодаря иллюстрированной среде программирования, мотивации к обучению и познанию;

- развитие опыта участия в социально значимых проектах, повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;

#### **Воспитательные:**

- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- развить умение к сотрудничеству и совместной деятельности с учителем и сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

#### **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Юный программист» предназначена для обучающихся 3-4 классов (9-11 лет).

Набор детей в объединение – свободный.

#### **Особенности организации образовательного процесса**

Программа реализуется в рамках проекта «Губернаторская программа “УМная ПРОдленка”» и является бесплатной для обучающихся. Группа формируется из числа обучающихся МБОУ «Яблоневская ООШ».

Занятия проводятся в группах учащихся одного возраста, являющихся основным составом объединения, а также индивидуально. Состав группы – постоянный.

Система работы по программе включает в себя теоретические и практические занятия с большим объемом практических творческих работ с использованием компьютера. Все образовательные модули предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Программа объединения предусматривает индивидуальные, парные, фронтальные формы работы с детьми.

**Форма обучения:** очная.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы – 9 месяцев.

На полное освоение программы требуется 72 часа, включая теоретические и практические занятия.

### **Основные методы обучения**

Основными технологиями обучения по программе выбраны технология развивающего обучения и проектная технология.

Развивающее обучение – это способ организации учебно-воспитательной деятельности, ориентированный на потенциальные возможности учащегося и его всестороннее, полноценное развитие. Развивающее обучение выстраивается таким образом, чтобы сделать процесс обучения учащихся самостоятельным. т.е. у учащихся формируют навыки самостоятельного познания и стремление к развитию. Развивающее обучение является подходом к организации педагогического процесса, продуктивной технологией образования. Оно выстраивается с учетом индивидуальных особенностей развития ребенка и опорой на закономерности этого развития. Развивающее обучение обладает следующими характеристиками:

- Опора на совместную деятельность педагога и учащихся;
- Принятие учащегося в качестве субъекта образовательного процесса;
- Обучение строится на основании планирования и проектирования педагогической деятельности;
- Создание комфортного психологического микроклимата и оптимальных условий для раскрытия природного потенциала учащихся в образовательной деятельности;
- Приобщение учащихся к различным видам и направлениям деятельности;
- Деятельностный подход к развитию учащихся, т.е. развитие возможно только в ходе определенной деятельности;
- Формирование у учащихся знаний о собственных возможностях, как условие их дальнейшего продуктивного развития;
- Проявление активности в познавательной деятельности и ориентация на ее развитие.

Цель проектной технологии – стимулировать интерес обучающихся к определенным проблемам, предполагающим владение определенной суммой

знаний и через проектную деятельность, предусматривающим решение этих проблем, умение практически применять полученные знания.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению материала.

Суть проектной методики заключается в том, что ученик сам должен активно участвовать в получении знаний. Проектная технология – это практические творческие задания, требующие от учащихся их применение для решения проблемных заданий, знания материала на данный исторический этап. Являясь исследовательским методом, она учит анализировать конкретную историческую проблему или задачу, создавшуюся на определенном этапе развития общества. Овладевая культурой проектирования, школьник приучается творчески мыслить, прогнозировать возможные варианты решения стоящих перед ним задач. Таким образом, проектная методика:

- характеризуется высокой коммуникативностью;
- предполагает выражение учащимся своего собственного мнения, чувств, активное включение в реальную деятельность;
- особая форма организации коммуникативно-познавательной деятельности школьников на уроке истории;
- основана на циклической организации учебного процесса.

#### **Применяемые формы проведения занятий:**

- Беседа с игровыми элементами
- Практическое занятие
- Защита проекта

#### **Планируемые результаты**

Результатом обучения должно стать формирование у обучающихся представления о разветвляющихся и циклических алгоритмах, управлении исполнителями на языке программирования Scratch и умение составлять линейные алгоритмы с ветвлениями и циклами.

В результате освоения дополнительной программы «Юный программист» обучающиеся должны:

- знать:
- Алгоритмы и блоки (понятие алгоритма, исполнитель, система команд исполнителя), реализация алгоритмов: блоки Scratch
- События (виды событий, сообщения)
- Графический редактор (рисование, модификация, центрирование)
- Математический базис
- Объекты (создание, свойства, методы, взаимодействие)
- Последовательность и параллельность

уметь:



- самостоятельно устанавливать программную среду на компьютер;
- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую;
- использовать инструменты встроенного графического редактора, в т. ч. работать с фрагментами изображений и создавать градиенты;
- использовать графические примитивы векторного редактора для создания изображений и импортировать их в программную среду Scratch;
- использовать команды организации цикла для оптимизации программ исполнителей;
- составлять программы для выполнения параллельных алгоритмов;
- использовать интерактивные возможности среды Scratch для создания программ и игр;
- применять различные формы ветвления алгоритмов при моделировании ситуаций, включая цикл по условию;
- планировать и создавать анимацию заданного сюжета;
- моделировать и создавать обучающие программы, иллюстрирующие пройденный материал, изучаемый по программам других предметов;
- моделировать интерактивное взаимодействие с исполнителями для создания простейших тренажеров;
- использовать творческий подход к построению моделей различных объектов и систем.

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

Результаты освоения выражаются в освоении знаний и умений, определенных в программе.

Контроль и оценка результатов освоения осуществляется педагогом в процессе проведения практических занятий и выполнения проектных работ, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

### **Формы подведения итогов реализации программы**

Реализация программы заканчивается занятием, на котором обучающиеся демонстрируют полученные навыки работы в среде Scratch на примере зачетного задания.

### **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

### **Материально-технические условия (обеспечение)**

Ноутбук – 20 шт.,

Персональный компьютер – 1 шт.,

Проектор – 1 шт.,

Экран – 1 шт.,

Гарнитура (наушники и микрофон) – 20 шт.

### **Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.**

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

### **Кадровые.**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

### **Оценочные и методические материалы**

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Обучающийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может создать алгоритм на языке блочного программирования Scratch.
2. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно написать (составить) программу любой из предложенных ему игр.
3. Обучающийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно написать (составить) программу любой из предложенных ему игр, но при этом располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении конкурсной

работы или проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика;
- рационализаторская часть.

### **Методическое обеспечение**

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике;
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;
- мультимедийные интерактивные домашние работы, выдаваемые обучающимся на каждом занятии.

По результатам работ всей группы будет создаваться мультимедийное интерактивное издание, которое можно будет использовать не только в качестве отчетности о проделанной работе, но и как учебный материал для следующих групп обучающихся.

## **СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ**

(72 часа, 2 раза в неделю)

### **Тема 1. Введение в среду программирования. Инструментарий (6 часов)**

Введение в среду Scratch. Правила техники безопасности. Инструментарий среды программирования. Знакомство с исполнителем Scratch. Знакомство со средой программирования. Демонстрация готовых примеров. Общество скрэчеров. Понятие сцены.

Практика: Упражнения на изучение интерфейса.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

### **Тема 2. Проект «Пять скоростей» (4 часа)**

Знакомство с командами «Движение». Изменение скорости движения спрайта.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

### **Тема 3. Проект «Кот-художник» (4 часа)**

Основные элементы интерфейса. Создание, сохранение и открытие проектов.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 4. Проект «Графический редактор» (4 часа)**

Знакомство с графическим исполнителем. Работа с цветом.

Практика: выполнение проекта .

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 5. Проект «Аквариум» (4 часа)**

Знакомство с бесконечным циклом. Блок команд «Внешний вид».

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 6. Проект «В поисках сокровищ» (4 часа)**

Закрепление понятия бесконечного цикла. Создание фраз.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 7. Проект «Поймай бабочку» (4 часа)**

Анимация спрайта. Костюмы. Реакция спрайта на щелчок мышью.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 8. Проект «Накорми динозавра» (4 часа)**

Управление спрайтом мышью. Анимация фона.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 9. Проект «Космические гонки» (4 часа)**

Знакомство с координатной плоскостью.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 10. Проект «Кто быстрее? (движение по черной линии)» (4 часа)**

Работа с переменными. Работа с графическим редактором.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 11. Проект «Пинг-понг» (4 часа)**

Знакомство со случайными величинами. Программирование отскока.

Практика: выполнение проекта.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

#### **Тема 12. Проект «Помоги попугаю» (4 часа)**

Закрепление навыков работы со случайными величинами.

Практика: выполнение проекта.  
По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**Тема 13. Проект «Змейка» (4 часа)**

Знакомство с клонированием спрайтов. Работа с клонами.

Практика: выполнение проекта.  
По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**Тема 14. Проект «Два кота» (4 часа)**

Работа с циклами. Создание компьютерного соперника.

Практика: выполнение проекта.  
По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**Тема 15. Проект «Защитник Земли» (4 часа)**

Знакомство с графическими эффектами. Движение фона.

Практика: выполнение проекта.  
По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**Тема 16. Проект «Футбол» (4 часа)**

Работа с координатной плоскостью и переменными.

Практика: выполнение проекта.  
По завершении темы предусмотрен устный опрос.

**Тема 16. Зачетное задание (4 часа)**

Практика: Проект «Марафон».  
Защита проекта.

**Тема 19. Зачетное занятие (2 часа)**

Защита проекта «Марафон».

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	
1	Введение в среду программирования. Инструментарий	6	3	3	0	Вопросы, проверка задания
2	Проект «Пять скоростей»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
3	Проект «Кот-	4	2	2	0	Вопросы,

	художник»					проверка задания
4	Проект «Графический редактор»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
5	Проект «Аквариум»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
6	Проект «В поисках сокровищ»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
7	Проект «Поймай бабочку»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
8	Проект «Накорми динозавра»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
9	Проект «Космические гонки»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
10	Проект «Кто быстрее? (движение по черной линии)»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
11	Проект «Пинг-понг»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
12	Проект «Помоги попугаю»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
13	Проект «Змейка»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
14	Проект «Два кота»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
15	Проект «Защитник Земли»	4	2	2	0	Вопросы, проверка задания
16	Проект «Футбол»	4	2	3	0	Вопросы, проверка задания
17	Зачетное задание	4	0	4	0	Защита проекта
18	Зачетное занятие	2	0	2	0	Проверка зачетного задания
	<b>Итого</b>	72	33	40	0	

## КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Юный программист»
1.	Начало учебного года	1 сентября
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая
7.	Период реализации программы	01.09.2023 – 31.05.2024

**Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:**

- 1) гражданско-патриотическое
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

**Цель** – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

**Методы:** беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

### Календарный план воспитательной работы

<b>№ п/п</b>	<b>Название мероприятия, события</b>	<b>Направления Воспитательной работы</b>	<b>Форма проведения</b>	<b>Сроки проведения</b>
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь- май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско-патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь- май
4.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь- май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь- май
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
8.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

## Список литературы



## **Нормативные правовые акты**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 "Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области".

## **Для педагога дополнительного образования:**

8. В среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.
9. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
10. Евгений Патаракин. Учимся готовить в Scratch. Версия 3.0
11. Проектная деятельность школьника. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова.
12. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.

## **Для обучающихся и родителей:**

13. Д.В. Голиков. Scratch 3 для юных программистов
14. Д.В. Голиков. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов
15. Ю. Торгашева. Программирование для детей. Учимся создавать игры на

## Scratch

16. П. Трофимов. Игры в Scratch для детей

17. М. Хайленд. Програмируем с детьми. Создайте 10 веселых игр на Scratch

### **Интернет – ресурсы:**

18. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков

19. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch

20. <http://supercode.ru/> - скачать последнюю русскоязычную версию Scratch

21. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»