

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«15» июня 2023 г.
Протокол № 9



Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
Темур Л.В. /Темур Л.В./
«15» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«ScratchKids»

ознакомительный уровень

72 часа

Возраст обучающихся: 6-7 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на платной основе

Авторы-составители:
Гаврилова Снежана Александровна,
Садилова Анна Анатольевна
педагоги дополнительного образования

Содержание

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
Актуальность программы.....	3
Отличительная особенность программы. Новизна	3
Педагогическая целесообразность	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
Адресат программы (целевая аудитория)	4
Возрастные особенности	4
Особенности организации образовательного процесса	4
1.3. Планируемые результаты	5
1.4. Учебный план	6
Содержание учебного плана	7
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ».....	9
2.1. Календарный учебный план.....	9
2.2. Методическое обеспечение программы.....	9
2.3. Педагогический контроль	9
2.4. Зачетные требования.....	10
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы.....	10
Материально-техническое обеспечение	10
Список литературы	12
Приложения	13
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ	13
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК.....	14
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	17
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ	19

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «SCRATCHKIDS» (далее – Программа) ознакомительного уровня имеет техническую направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, а также на основании нормативных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева» (Приложение 1).

Актуальность программы

Программа направлена на дополнение дошкольного обучения. Актуальность данной дополнительной образовательной программы продиктована развитием современного информационного общества, широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. Также обусловлена тем, что способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве.

Помогает в повышении самооценки, в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности.

Отличительная особенность программы. Новизна

Отличительная особенность Программы заключается в изучении начальных основ программирования и создания проектов в программной среде Scratch. Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать мультфильмы, анимацию и игры, делает программу практически значимой для современного школьника. Это дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она дает возможность каждому ребенку, даже в дошкольном возрасте, попробовать свои силы в программировании, в проектной деятельности и творчестве.

Педагогическая целесообразность

Данный курс позволит сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования. Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности. Развиваться всесторонне используя как творческие, так и технические направления. Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

Дети осваивают все основные алгоритмические конструкции. Такие как: линейные программы, циклы и ветвления. Обучение проходит в интересной форме, так как дети могут создавать свои игры, презентации или сказки, делиться ими с другими обучающимися. В сети Интернет существует свое сообщество, программирующих на языке Scratch. Там можно найти множество интересных работ и добавить свою. Также есть онлайн-конкурсы на различных образовательных сайтах, что позволяет принимать учащимся активное участие в конкурсах и повышать самооценку.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;
- научить основам векторной и растровой графики;
- формировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов;

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

Воспитательные:

- развивать умение работать в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию;

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа адресована обучающимся 6-7 лет без предварительного отбора.

Количество обучающихся в группах — 10 человек.

Возрастные особенности

Программа адресована обучающимся 6-7 лет, проявляющим интерес к техническому творчеству и программированию без предварительного отбора. Способствует формированию первоначальных знаний и умений по блочному программированию.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Объем программы: 72 часа

Срок реализации программы: 1 год – 72 часа в год;

Срок освоения программы: 1 год

Уровень освоения программы: ознакомительный

Язык освоения программы: русский.

Режим занятий: 1 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом
Программа реализуется на платной основе.

По окончании обучения, обучающиеся получают свидетельство об освоении программы.

1.3. Планируемые результаты

Предметные

- Знать принципы и структуру Scratch проектов, формы представления и управления информацией в проектах;
- Уметь спроектировать, изготовить и разместить в сети или подготовить для иной формы представления Scratch проекты;
- Уметь применять при создании Scratch проектов основные принципы композиции и колористики;

Метапредметные

- Осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке Scratch проектов
- Уметь составить план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разбиение задач на подзадачи; проанализировать результат и сделать выводы; найти и исправить ошибки.

Личностные

- Развить память, внимание, конструкторское мышление;
- Развить самостоятельность, ответственность, уважение к труду и дисциплине.

1.4. Учебный план

п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Форма аттестации/контроля
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
2.	Первые проекты.	10	3	7	Практическое задание
3.	Рисование в Scratch.	8	2	6	Практическое задание
4.	Алгоритмы в Scratch.	4	1	3	Практическое задание
5.	Клоны, цикл и переменные в Scratch.	14	4	10	Практическое задание
6.	События и сенсоры в Scratch.	4	1	3	Практическое задание
7.	Операторы, случайные числа	6	2	4	Практическое задание
8.	Разнообразие проектов в среде Scratch.	12	2	10	Практическое задание
9.	Работа над индивидуальными проектами	8	1	7	Практическое задание
10.	Итоговое занятие. Презентация индивидуального проекта	2	0	2	Открытое занятие
	Итого	72	17	55	

Содержание учебного плана

Раздел № 1. Вводное занятие.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Знакомство со Scratch, основными понятиями, с интерфейсом.

Практика: Регистрация. Установка программы. Уметь находить, открывать и закрывать программу, знать ее основные элементы.

Раздел № 2. Первые проекты.

Теория: Узнаем, как научить героя двигаться. Что такое координаты. Как создать диалог со спрайтом. Изучаем инструмент перо. Как выбрать персонажа, поменять костюм героя. Как изменить фон и добавить нового героя. Как работать с проектом сохранить, загрузить, перенести

Практика: Первый проект «Самолет» «Аквариум» Проекты «НарисуйКа», Проекты с использованием фонов, костюмов, Викторина, индивидуальные проекты детей.

Раздел № 3. Рисование в Scratch.

Теория: Создание нового спрайта. Редактирование спрайтов. Рисование фона. Костюмы для фона. Как выбрать персонажа, поменять костюм героя. Как изменить фон и добавить нового героя. Использование костюмов для спрайта.

Практика: проекты «Рисование домика, солнца, дерева, цветка», «Полет пчелы Майя», «Кот на ракете», «Подводные обитатели», «Жук ползет».

Раздел № 4. Алгоритмы в Scratch.

Теория: Понятие Алгоритма. СКИ (система команд исполнителя). Код алгоритмов. Три типа алгоритмов. Линейный алгоритм. Блок-схема. Учимся создавать алгоритмы словесно и графически.

Практика: проекты «Открытка», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 5. Клоны, циклы и переменные в Scratch.

Теория: Создание и удаление переменной. Имя переменной. Понятия Клона, счетный цикл, цикл с условием, бесконечный цикл, вложенные циклы, цикл с условием-сенсором, случайные числа, цикл «что, если..?».

Практика: проект «Звёздное небо», Счетчик, мини проекты по темам уроков. Игры. «Летающий бегемот».

Раздел № 6. События и сенсоры в Scratch.

Теория: Сенсоры событий. Интерактивность. Сенсоры общения с человеком. Таймер. Сенсоры цвета.

Практика: Создание игр «Минное поле», «Кот математик»,

Раздел № 7. Операторы, случайные числа.

Теория: Случайные числа на координатной плоскости. Случайные числа в блоке команд движения. Создание иллюзии движения за счет изменения размеров.

Практика: Создание проектов «Салют», «Пальба из пушки». Программируем игрока и охранника.

Раздел № 8. Разнообразие проектов в среде Scratch.

Теория: Изучаем анимацию. Создаем творческие проекты

Практика: проекты «Игра с уровнями», «Погоня за золотом», «Найди предмет». Составление анимированных открыток. Разработка индивидуальных проектов с применением всех полученных знаний, открытое представление проектов.

Раздел № 9. Работа над индивидуальными проектами

Теория: Закрепляем и углубляем знания циклов. Изучаем сенсоры, случайные числа, переменные. Учим спрайт следить за мышкой

Практика: Игры "Стреляем по шарикам", "Собираем морковку", «Пальба из пушки», «Динозавр ест Машинки», Мини калькулятор, Игра «Лабиринт», индивидуальные проекты детей.

Раздел № 10. Итоги года.

Теория: Разработка итоговой большой игры.

Практика: Составление плана проекта. Разработка и программирование игр, представление работ на конкурсах.

При реализации образовательной программы в полном объеме обучающиеся приобретут основные знания в области программирования и создания проектов в среде Scratch.

По окончании курса обучающийся должен знать основные термины и понятия в данной сфере. Иметь практические и теоретические знания в среде программирования Scratch, основные навыки создания проектов.

Уметь:

- Работать в среде Scratch;
- Рисовать в графическом редакторе Scratch
- Применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ;
- Разрабатывать проекты, организовывать совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- работать индивидуально и в группе;
- Уметь строить логическое рассуждение и делать выводы;
- Использовать сенсоры, списки, переменные, случайные числа для составления скриптов;
- Создавать мультфильмы и игры.

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
Начало учебного года	1 сентября 2023г
Окончание учебного года	31 мая 2024г
Продолжительность освоения программы	36 недель (72 часа в год)
Аттестация по итогам освоения программы	В период с 15 апреля – 15 мая

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

- ✓ Личностно-ориентированная технология.
- ✓ Игровая технология.
- ✓ Технология проблемного обучения.
- ✓ Технология проектной деятельности.
- ✓ Технология коллективно- творческой деятельности.

Методы обучения

- ✓ словесные
- ✓ наглядные
- ✓ объяснительно-иллюстративные.
- ✓ практическая работа
- ✓ самостоятельная работа
- ✓ консультация
- ✓ защита проекта;

Формы организации занятий:

- ✓ Проект (уникальная разработка, решение конкретной проблемы);
- ✓ Лабораторная работа (есть четкая инструкция, прямой посыл к действию);
- ✓ Мастер-класс (педагог- мастер, дети повторяют);
- ✓ Творческая задача;
- ✓ Учебная задача (нет инструкциям, но есть четкая задача);
- ✓ Кейс (не уникальная разработка, решение конкретной задачи)

2.3. Педагогический контроль

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Выполнение упражнений	В течение года
<i>Аттестация</i>	Защита творческих проектов.	Май

Текущий контроль: Проводится после каждого раздела образовательной программы. В процессе его проведения выявляется степень усвоения обучающимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов и предупреждения и исправления. Внимание каждого ребенка обращается на четкое выполнение работы и формирование трудовых навыков. Формы проведения: опрос обучающихся, собеседование с ними, наблюдения во время

Итоговый контроль: Проводится в конце учебного года. Цель его проведения – определение уровня усвоения программы каждым обучающимся. Форма проведения - защита творческих проектов.

2.4. Зачетные требования

Индивидуальные работы оцениваются по следующим критериям:

- 1) Соответствие проекта заданию (0-2 балла)
- 2) Оригинальность идеи и содержание проекта (0-5 баллов)
- 3) Творческий подход (0-5 баллов)
- 4) Сложность проекта (0-5 баллов)
- 5) Качество исполнения — понятность интерфейса, дизайн, удобство структуры и навигации (0-8 баллов)
- 6) Качество алгоритмов (0-10 баллов)
- 7) Отсутствие ошибок в программе (0-5 баллов)

За индивидуальную работу можно набрать максимум 40 баллов.

Коллективные работы оцениваются по тем же критериям, что индивидуальные, и дополнительные баллы начисляются по критериям, характеризующим взаимодействие участников:

- 1) Умение пользоваться инструментами совместной деятельности (ремикс, рюкзак, студия) (0-8 баллов)
- 2) Умение планировать совместную работу (0-4 балла)
- 3) Умение разделять работу на части для всех членов команды (0-4 балла)
- 4) Умение собирать фрагменты в общий проект (0-4 балла)

За коллективную работу можно набрать максимум 60 баллов (40 + 20).

Баллы суммируются, и на основании этого делается заключение об уровне сложности и успешности выполненного проекта

Общая сумма:

17 и меньше – низкий уровень освоения программы;

18-25 – средний уровень освоения программы;

26 и выше – высокий уровень освоения программы.

Результаты итогового контроля заносятся в таблицу

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

- учебный кабинет, учебные столы, стулья;
- проектор, экран;
- компьютеры с установленной операционной системой Windows для каждого обучающегося и для педагога.

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу технической направленности «ScratchKids», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

- Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Минтруда России от 5 мая 2018 г. № 298н;
- Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н.

Список литературы для педагога:

1. Программирование на Scratch. Часть 1. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков
2. Программирование на Scratch. Часть 2. Д.В. Голиков и А.Д. Голиков
3. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования/ Под ред. В. В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер»

Электронные образовательные ресурсы

1. <https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи
3. <https://sites.google.com/site/pishemkody/>- Код-клуб

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ScratchKids» имеет техническую направленность и составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее ФЗ №273)
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р)
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации 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);
- Письмом Министерства Просвещения №ГД-39/04 от 19.03.2020 года «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20 февраля 2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью" (вместе с "Разъяснениями о сопровождении образования обучающихся с ограниченными возможностями и инвалидностью")
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Число, месяц	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля
1	Сентябрь	Вводное	2	Регистрация. Установка программы.	Мастер-класс
2	Сентябрь	Учебно-практическое	2	Знакомство с интерфейсом	Мастер-класс
3	Сентябрь	Практическое	2	Первый проект("Самолет, аквариум"), как научить героя двигаться	Практическое задание
4	Сентябрь	Учебно-практическое	2	Что такое координаты, Учим героя отталкиваться от края экрана	Мастер-класс
5	Октябрь	Учебно-практическое	2	Диалог со спрайтом	Мастер-класс
6	Октябрь	Учебно-практическое	2	Рисуем на экране (изучаем перо)	Мастер-класс
7	Октябрь	Учебно-практическое	2	Игра Раскраска	Практическое задание
8	Октябрь	Учебно-практическое	2	Как выбрать персонажа, поменять костюм героя.	Мастер-класс
9	Ноябрь	Учебно-практическое	2	Как изменить фон и добавить нового героя	Мастер-класс
10	Ноябрь	Учебно-практическое	2	Использование фона для сцены	Мастер-класс
11	Ноябрь	Учебно-практическое	2	Использование костюмов для спрайта	Мастер-класс

12	Ноябрь	Учебно-практическое	2	Звуковые блоки	Мастер-класс
13	Ноябрь	Практическое	2	Викторина	Практическое задание
14	Декабрь	Учебно-практическое	2	Как работать с проектом сохранить, загрузить, перенести	Мастер-класс
15	Декабрь	Учебно-практическое	2	Понятия Клон. Как сделать звездное небо	Мастер-класс
16	Декабрь	Практическое	2	Новогодняя открытка/новогодняя игра	Практическое задание
17	Декабрь	Практическое	2	Новогодняя открытка/новогодняя игра	Практическое задание
18	Декабрь	Контрольное	2	Представление Новогодних проектов	Открытое занятие
19	Январь	Учебно-практическое	2	Счетный цикл, Цикл с условием	Мастер-класс
20	Январь	Учебно-практическое	2	Бесконечный цикл, Вложенные циклы	Мастер-класс
21	Январь	Учебно-практическое	2	Цикл с условием-сенсором, Случайные числа	Мастер-класс
22	Февраль	Учебно-практическое	2	А что, если..?	Мастер-класс
23	Февраль	Практическое	2	"Игра Стреляем по шарикам" Условные операторы,	Практическое задание
24	Февраль	Учебно-практическое	2	События, Сенсоры	Мастер-класс
25	Февраль	Учебно-практическое	2	Операторы, случайные числа	Мастер-класс

26	Март	Учебно-практическое	2	Переменные для чего они нужны и как с ними работать(Игра "Собираем морковь")	Мастер-класс
27	Март	Практическое	2	Пальба из пушки - следим за мышкой	Практическое задание
28	Март	Учебно-практическое	2	Делаем игру «Динозавр ест Машинки», работа со скоростью	Мастер-класс
29	Март	Учебно-практическое	2	Мини калькулятор	Мастер-класс
30	Апрель	Практическое	2	Игра «Лабиринт» Рисуем лабиринт	Практическое задание
31	Апрель	Практическое	2	Программируем Игрока и Охранника	Практическое задание
32	Май	Практическое	2	Разработка собственной игры 1. Сценарий. Отрисовка персонажей	Практическое задание
33	Май	Практическое	2	Программирование сцен	Практическое задание
34	Май	Практическое	2	Программирование героев	Практическое задание
35	Май	Практическое	2	Отладка	Практическое задание
36	Май	Контрольное	2	Представление итоговых работ	Открытое занятие

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- Особенности дополнительной общеобразовательной программы «Scratchkids»
- Целевыми установками Учреждения
- Социокультурными условиями региона
- Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
1	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
2	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
3	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
4	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
5	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
1	Объединение обучающихся	Квиз «Профессии и команда будущего» День программиста. Знакомство с ребятами других направлений	Сентябрь Октябрь Март Апрель
2	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Поход выходного дня «Озеро Тургояк» Социальный проект «День матери»	Сентябрь Март Апрель

3	Воспитательная среда	4 ноября - «День народного единства». История праздника. Праздник «Масленица» Международный день родного языка Акция «День победы»	Ноябрь Март Февраль Май
4	Профессиональное самоопределение обучающихся	Викторина «Атлас новых профессий» Международный день художника. Гостиная «Профессии художникам» (встреча с художниками Миасса)	Февраль Декабрь
5	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как справляться с моббингом в социальных сетях» Веселые старты «В здоровом теле, здоровый дух» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Ноябрь Декабрь В течение года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ

1. Авторская викторина «игровое шоу» для проверки знаний
<https://wordwall.net/ru/resource/26929652>
2. Авторская разработка задания найди пару по теме «скрипты»
<https://wordwall.net/ru/resource/37925407>
3. Квиз на тему «Спрайты в Scratch»
<https://wordwall.net/ru/resource/38561043>

Возраст обучающихся: 6-7 лет

Длительность: 1 год / 72 часа

Интенсивность: 2 часа/нед.

Цель программы: Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Описание программы: Данный курс позволит сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования. Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности. Развиваться всесторонне используя как творческие, так и технические направления. Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

Обучение проходит в интересной форме, так как дети могут создавать свои игры, презентации или сказки, делиться ими с другими обучающимися.

В сети Интернет существует свое сообщество, программирующих на языке Scratch. Там можно найти множество интересных работ и добавить свою. Также есть онлайн-конкурсы на различных образовательных сайтах, что позволяет принимать учащимся активное участие в конкурсах и повышать самооценку.

Практические навыки и умения:

- Овладеют умениями работать в программе Scratch;
- Овладеют умениями проектировать модели по образцу, по заданной теме, по замыслу;
- Овладеют умениями правильно пользоваться инструкциями, схемами;
- Овладеют базовыми знаниями видов и форм конструкций, способами их соединения.

Теоретические знания:

- Овладение навыками конструкторского, инженерского и аналитического мышления;
- Формирование навыков самопрезентации и работы в рамках условий соревнования и четкого тайминга;
- Овладение знаниями правил ТБ при работе с конструктором;
- Овладение знаниями и умениями этапов проектной деятельности.

Программа разработана: 2023 г.