



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
"Гимназия "Диалог"

«Центр цифрового образования детей «IT-куб»

← Принята на заседании
педагогического совета
от «31» 08 2022 г.
Протокол № 1

«УТВЕРЖДАЮ»



Гимназия "Диалог"

Б. Г. Икаева

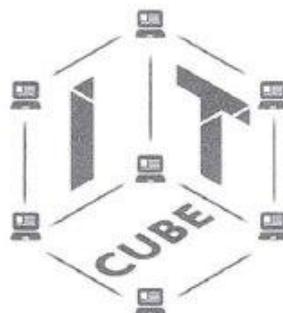
Икаева 2022

Дополнительная общеобразовательная
Общеразвивающая программа технической направленности

«Программирование на языке Scratch. Часть 1»

Уровень: Базовый
Направленность: Техническая
Возраст обучающихся: 8-12 лет
Срок реализации: 72 часа

Разработчик:
Бирагова Л.К. - педагог
дополнительного образования
Лекоева А.Р. - педагог
дополнительного образования



СЕТЬ ЦЕНТРОВ ЦИФРОВОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ «IT-КУБ»

г. Владикавказ, 2022 год

СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка	3
Направленность программы	3
Актуальность программы	3
Новизна программы	3
Адресат программы	4
Формы обучения и виды занятий	4
Педагогическая целесообразность	5
Цель программы	5
Задачи программы	5
Отличительная особенность	6
Планируемые результаты обучения	7
Формы аттестации и оценочные материалы	9
Учебно-тематический план	9
Содержание учебно-тематического плана	12
Организационно-педагогические условия реализации программы	16
Учебно-методическое обеспечение программы	16
Материально-техническое обеспечение программы	17
Кадровое обеспечение программы	17
Учебно-информационное обеспечение программы	18
Нормативно-правовые акты и документы	18
Список литературы	20
Рабочая программа воспитания	21
Приложение	24

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет техническую направленность и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Актуальность программы

Актуальность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование на языке Scratch. Часть 1» продиктована широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. Данная программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, появлению интереса к программированию, как к инструменту самовыражения в творчестве, помогает в самоопределении и выявлении профессиональной направленности личности. Для обучения была выбрана среда разработки Scratch. Данный выбор обусловлен тем, что овладев даже минимальным набором операций, учащиеся смогут создавать законченные проекты. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Начальный уровень программирования настолько прост и доступен, что Scratch рассматривается в качестве средства обучения не только школьников старших и средних классов, но и школьников младших классов. Знания и умения, приобретенные в результате освоения курса, являются базой для обучения программированию.

Новизна программы

В ходе освоения программы, учащиеся получают базовые знания для освоения языков программирования высокого уровня. Scratch – не просто язык программирования, а еще и объектно-ориентированная среда программирования, адаптированная для детей и предоставляющая визуальный интерфейс для создания игр и анимаций. Данная особенность среды Scratch дает возможность на наглядных примерах увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием. Также стоит отметить, что большое количество времени уделяется творческим заданиям, выполнение которых благоприятно скажется на развитии творческого потенциала учащихся.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для обучающихся в возрасте 8-12 лет, проявляющих интерес к информационным технологиям. В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Формы обучения и виды занятий

Форма занятий групповая, основанная на личностно-ориентированном подходе, что обусловлено разным уровнем способностей, темпераментом и характером учащихся. Стандартное занятие включает в себя организационную, теоретическую и практическую части.

Организационная часть должна обеспечить наличие всех необходимых для работы материалов и иллюстраций.

Теоретическая часть занятий при работе максимально компактна и включает в себя необходимую информацию по теме занятия.

Особенностью технической деятельности в практической работе является обязательное техническое обеспечение. При написании программы используется компьютер и среда разработки Scratch в установленном виде или онлайн-режиме. Виды занятий: консультации, фронтальная и индивидуальная беседа, выполнение дифференцированных практических заданий, участие в конкурсах, соревнованиях и олимпиадах. Формирующее значение имеет комбинирование различных форм и приемов работы на занятии. Сопоставление способов и приемов в работе содействует лучшему усвоению знаний и умений. Различные формы и методы обучения в дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе реализуются различными способами и средствами, способствующими повышению эффективности усвоения знаний и развитию творческого потенциала личности учащегося.

Количество часов реализации программы

72 академических часа в год, 2 занятия в неделю продолжительностью 2 академических часа. Во время занятий предусмотрены перерывы для проветривания помещения и отдыха учащихся.

Срок освоения программы: 18 недель

Форма обучения: очная

Педагогическая целесообразность

Программа развивает навыки формализации задачи и составления алгоритма ее решения. В ходе данной программы у учащихся формируется алгоритмический стиль мышления и развивается логическое мышление.

Цель программы

Цель реализации программы – развитие навыков алгоритмического и логического мышления и отработка начальных навыков программирования, раскрытие творческого потенциала обучающегося через работу в среде программирования.

Задачи программы

Обучающие:

- изучение основных базовых алгоритмических конструкций;
- знакомство с навыками алгоритмизации задач;
- изучение основных этапов решения задач;
- знакомство с навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ.

Воспитывающие:

- развитие интереса к занятиям информатикой;
- изучение культуры общения между слушателями;
- изучение культуры безопасной работы за персональным компьютером.

Развивающие:

- развитие познавательного интереса у обучающихся;
- развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности;
- развитие творческого воображения, математического и образного мышления слушателей;
- развитие умения работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- развитие навыков планирования проекта и умения работать в группе.

Отличительная особенность

Программа использует метод дифференцированного обучения, что дает возможность каждому ребенку попробовать свои силы в программировании и выбрать для себя оптимальное продвижение в изучении материала по своим способностям. Освоение программы происходит в основном в процессе практической творческой деятельности.

Методы, формы и приемы, применяемые при обучении

Методы	Формы	Приемы
Исследование готовых знаний	Поиск материалов, систематизация знаний	Работа с литературой, Интернет-ресурсами
Метод творческих проектов	Самостоятельная поисковая и творческая деятельность, презентация и защита проекта	Разработка моделей, самостоятельная практическая работа
Объяснительно-иллюстративный	Лекции, рассказы, беседы, объяснения, инструктаж, демонстрации	Демонстрация наглядных пособий
Репродуктивный метод	Воспроизведение действий, применение знаний на практике	Самостоятельная практическая работа
Мониторинг эффективности программы обучения	Первичная диагностика, соревнования, конкурсы, фестивали	Анкетирование, тестирование, практическая работа
Контроль знаний, умений и навыков	Тестирование, отработка приемов	Участие в конкурсах, соревнованиях, выставках

Планируемые результаты обучения

Личностные:

- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с программированием;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий эксплуатации компьютера;
- готовность к саморазвитию и самостоятельному участию в создании программных проектов;
- формирование культуры поведения, умения правильно выражать свои эмоции и чувства.

Социальные:

- умеет культурно вести себя в общественных местах в соответствии с обстоятельствами, радоваться совместным действиям со сверстниками и общему результату;
- умеет пользоваться приемами коллективного творчества;
- осознание своей социальной значимости;
- формирование культуры общения.

Метапредметные:

- умеет выдвигать идеи в технологии «мозгового штурма» и обсуждать их;
- умеет организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- умеет работать индивидуально и в группе;
- умеет определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение использовать готовые инструкции;
- самостоятельное выполнение задачи, поставленной наставником;

- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремленности, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления.

Предметные:

Может решать технические задачи в процессе конструирования роботов (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применение полученных знаний, приёмов и опыта конструирования с использованием специальных элементов, других объектов и т.д.) совместно с наставником или в группе.

После окончания образовательной программы учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы при работе с компьютером;
- основные компоненты среды разработки Scratch;
- такие понятия, как «программа», «условный оператор», «алгоритм», «цикл» и уметь применять эти понятия при описании скрипта;
- как создается действующий объект, где прописывается программа, соответствующая объекту, как изменить внешний облик объекта;

После окончания образовательной программы учащиеся должны уметь:

- работать по предложенным инструкциям;
- создавать объекты при помощи специальных элементов по разработанной схеме, по собственному замыслу;
- творчески подходить к решению задачи;
- довести решение задачи до работающей модели;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.

Кроме того, одним из ожидаемых результатов занятий по данной программе является участие учащихся в различных конкурсах по программированию в среде Scratch.

Формы аттестации и оценочные материалы

Форма аттестации обучающихся по данной программе итоговая проектная работа.

Запланированы участия в конкурсах, результаты которых также являются оценочной единицей.

Для отслеживания результатов обучения по программе используется метод педагогического наблюдения, беседа с учащимися, педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий.

Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование модулей, тем	Всего	Теория	Практика	Формы аттестации (контроля)
1	Вводное занятие	2	1	1	Дискуссионный, обсуждение с наставником и ответы на его вопросы к учащимся
2	Основы работы в среде Scratch				
2.1	Линейный алгоритм	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.2	Циклы	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.3	Начальная расстановка	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.4	События	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.5	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
3	Пространство				

3.1	Координаты	4	1	3	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.2	Повороты в направлении	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.3	Вращение и градусы	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.4	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
4	Создание игры				
4.1	Условия и оператор выбора	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
4.2	Изменение координат	2	1	1	
4.3	Сообщения	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
4.4	Разработка собственной игры и презентация	4	-	4	Презентация проекта
5	Логические операторы				
5.1	Логические операторы И/ИЛИ/НЕ	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.2	Случайные числа и диапазоны	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.3	Арифметические операции	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность

					разработанных приложений.
5.4	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
6	Расширения. Перо	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7	Переменные				
7.1	Понятие переменной. Локальные и глобальные переменные	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7.2	Типы данных	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7.3	Переменные в играх. Творческий проект	4	2	2	Презентация проекта
8	Подготовка к участию в соревнованиях и конкурсах	6	-	6	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
9	Расширения. Музыка	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10	Клоны				
10.1	Классы и объекты	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10.2	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта

11	Расширения. Видео распознавание	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
12	Итоговый проект	8	1	7	Презентация проекта
	ИТОГО	72	27	45	

Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Тема: «Вводное занятие»

Теоретическая часть: 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.

Практическая часть: Демонстрация готовых проектов, разработанных в среде Scratch

Раздел 2. Тема: «Основы работы в среде Scratch»

Тема 2.1: «Линейный алгоритм»

Теоретическая часть: Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма первого проекта на Scratch.

Тема 2.2: «Циклы»

Теоретическая часть: Объяснение принципов итерационного подхода к разработке программ.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма с различными итерациями.

Тема 2.3: «Начальная расстановка»

Теоретическая часть: Изменяющиеся параметры устанавливаются в начале программы.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма с начальными значениями.

Тема 2.4: «События»

Теоретическая часть: Изучение принципов работы различных событий.

Практическая часть: Ученики составляют линейные и циклические алгоритмы, в том числе несколько программ, начинающихся с разных событий.

Тема 2.5: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 3. Тема: «Пространство»

Тема 3.1: «Координаты»

Теоретическая часть: Координатная плоскость. Определение положения точки на координатной плоскости по данным координатам

Практическая часть: Практическая работа, в ходе работы которой участникам потребуется установить положение спрайта

Тема 3.2: «Повороты в направлении»

Теоретическая часть: Установка направления движения

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, задающего направления спрайта

Тема 3.3: «Вращение и градусы»

Теоретическая часть: Ввести понятие «градусы». Сформировать понимание, чем повороты в направлении отличаются от поворотов на градусы

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, поворачивающего спрайт на некоторое количество градусов

Тема 3.4: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 4. Тема: «Создание игры»

Тема 4.1: «Условия и оператор выбора»

Теоретическая часть: Понимание понятия «условие». Объяснение, чем «если ..., то» отличается от «если..., то ..., иначе»

Практическая часть: Практическая работа, в ходе работы которой учащимся потребуется проверить выполнение условий спрайтом

Тема 4.2: «Изменение координат»

Теоретическая часть: Перемещение спрайта по сцене путем изменения его координат

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, перемещающего спрайт в различные точки сцены

Тема 4.3: «Сообщения»

Теоретическая часть: Передача сообщений между спрайтами, а также между фоном и спрайтом

Практическая часть: Учащиеся программируют взаимодействия объектов и переходы между сценами с помощью сообщений.

Тема 4.4: «Разработка собственной игры и презентация»

Практическая часть: Учащиеся создают собственную игру на основе полученных знаний и презентуют ее другим участникам.

Раздел 5. Тема: «Логические операторы»

Тема 5.1: «Логические операторы И/ИЛИ/НЕ»

Теоретическая часть: Логика работы операторов И, ИЛИ, НЕ.

Практическая часть: Практическая работа по созданию составных логических выражений И, ИЛИ, НЕ.

Тема 5.2: «Случайные числа и диапазоны»

Теоретическая часть: Учащиеся изучают понятие отрезков и случайных чисел в этих отрезках

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, который будет выдавать случайное число из определенного диапазона

Тема 5.3: «Арифметические операции»

Теоретическая часть: Учащиеся узнают как можно привычные математические операции использовать в программе

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, который будет вычислять математические выражения

Тема 5.4: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 6. Тема: «Расширения. Перо»

Теоретическая часть: Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок печати копий.

Практическая часть: Создание игры, похожей по своему функционалу на «Paint».

Раздел 7. Тема: «Переменные»

Тема 7.1: «Понятие переменной. Локальные и глобальные переменные»

Теоретическая часть: Учащиеся познакомятся с понятием переменной, научатся ее создавать, использовать и изменять. Узнают разницу между глобальной и локальной переменной.

Практическая часть: Учащиеся создают и вызывают переменные, сохраняют информацию в ней.

Тема 7.2: «Типы данных»

Теоретическая часть: Применение разных операций к разным типам данных (число, строка, логическое выражение)

Практическая часть: Учащиеся создают переменные в различных типах данных.

Тема 7.3: «Переменные в играх. Творческий проект»

Теоретическая часть: Роль переменных в играх

Практическая часть: Учащиеся создают проекты, в которых переменные играют роль счетчиков, фраз и логических выражений.

Раздел 8. Тема: «Подготовка к участию в соревнованиях и конкурсах»

Практическая часть: Учащиеся участвуют в различных межрегиональных, федеральных и республиканских конкурсах и соревнованиях.

Раздел 9. Тема: «Расширения. Музыка»

Теоретическая часть: Звучание и различные виды музыкальных инструментов

Практическая часть: Создание игры, имитирующей игру на пианино.

Раздел 10. Тема: «Клоны»

Тема 10.1: «Классы и объекты»

Теоретическая часть: Программируют класс однотипных объектов (клонов): создание объекта, принадлежащего классу, наследование свойств и события.

Практическая часть: Практическая работа по созданию алгоритма, создающего клоны спрайта

Тема 10.2: «Творческий проект»

Теоретическая часть: Повторение изученного ранее материала

Практическая часть: Создание проекта на основе изученного материала

Раздел 11. Тема: «Расширения. Видео распознавание»

Теоретическая часть: Использование веб-камеры для взаимодействия со спрайтами и сценой. Машинное зрение.

Практическая часть: Учащиеся при помощи веб-камеры взаимодействуют с персонажами и сценой.

Раздел 12. Тема: «Итоговый проект»

Теоретическая часть: Обсуждение темы итогового проекта

Практическая часть: Создание итогового проекта на основе изученного материала.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Учебно-методическое обеспечение программы

Занятия по программе организованы по принципу непрерывного обучения. В процессе обучения на разных этапах применяются диалоговый метод и проблемный метод.

Основным критерием результативности обучения является способность обучающегося самостоятельно решать поставленные задачи.

Проектный метод – основной, т.к. он приближен к практике и предполагает активную исследовательскую и творческую деятельность, которая нацелена на решение учащимися конкретной задачи.

Основным критерием оценки освоения программы на этом этапе является способность учащегося самостоятельно ставить перед собой задачу, осознанно и конструктивно ее решать.

Еще один применяемый метод – самостоятельные исследования по выбранной теме с привлечением других участников группы.

Основным критерием контроля является способность учащихся к организации и планированию при решении практических задач, самостоятельной оценке результативности действий, выбора способа действий.

Основной подход к обучению – личностно-ориентированный. В начале обучения педагог (путем заданий, наблюдений) определяет уровень школьных знаний, способности и возможности каждого ребенка. На основании этого определяются особенности взаимодействия с ним и степень сложности разрабатываемых программ в среде Scratch.

Основным принципом построения программы является постепенный переход от изучения отдельных инструментов к выполнению учениками сначала небольших и простых, а затем серьезных и интересных проектов, что дает возможность успешно усвоить материал.

Также при обучении педагог опирается на следующие принципы:

1. Доступность материала (соответствие возрастным возможностям учащихся).
2. Возвращение к пройденному на более высоком исполнительском уровне.
3. Преемственность (передача опыта от старших к младшим).

Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование, необходимое для реализации курса:

- Ноутбуки с мышкой и доступом к сети Интернет,
- Интерактивная панель,
- Доска магнитно-маркерная,
- Флипчарт магнитно-маркерный,
- Колонки (наушники),

Программное обеспечение:

- Операционная система,
- Антивирусная программа,
- Офисные приложения,
- Интернет-браузеры последней версии,
- Визуальная событийно-ориентированная среда программирования Scratch.

Расходные материалы:

- Бумага А4.
- Маркеры для магнитно-маркерной доски.
- Губка для магнитно-маркерной доски.

Кадровое обеспечение программы

Для реализации данной программы необходим педагог дополнительного образования технической направленности, имеющий опыт работы со средой программирования Scratch.

Учебно-информационное обеспечение программы

Нормативно-правовые акты и документы

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями 30.09.2020);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. N 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (с изменениями 02.02.2021 г. № 38);
- План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. //Утверждён Распоряжением Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 г. № 2945-р;
- «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (р.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ // Приказ Министерства

образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816;

- Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме // утв. Министерством просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 № МР-81/02;
- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации / Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
- Об утверждении Правил выявления детей, проявивших выдающиеся способности, сопровождения и мониторинга их дальнейшего развития: Постановление Правительства Российской Федерации от 17.11.2015 № 1239;
- Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016 «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»;
- Закон Республики Северная Осетия-Алания от 27 декабря 2013 года N 61-РЗ «Об образовании в Республике Северная Осетия-Алания (с изменениями на 31 января 2022 года);
- Распоряжение Правительства Республики Северная Осетия – Алания от 25.10.2018 г. «О внедрении целевой модели развития системы дополнительного образования детей Республики Северная Осетия-Алания.
- Устав Государственного бюджетного образовательного учреждения «Гимназия «Диалог».

Список литературы

1. Путина А. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде. Издательство: Лаборатория знаний, 2019.
2. Пашковская Ю. В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов / Ю. В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.
3. 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.
4. Анеликова Л., Гусева О. Программирование на алгоритмическом языке КуМир, Анеликова Л., О. Гусева, Издательство Солон-Пресс, 2011
5. Генри С. Уоррен мл. – Алгоритмические трюки для программистов, 2014
6. Фролов, М. И. Учимся программировать на компьютере :Логич. и компьютер. сказки : Самоучитель для детей и родителей / М. Фролов. - М. : Лаб. Базовых Знаний, 2002
7. Голиков Д. В. Scratch для учителей и родителей: Знакомство с популярной детской средой программирования/Д. В. Голиков – М.: Издательские решения, 2017
8. Обучение детей основам создания компьютерных игр на языке программирования Scratch : пособие для учителей учреждений общ. сред. образования с белорус. и рус. яз. обучения : 5—6 классы / О. Е. Елисеева. — Минск : Народная асвета, 2017.

**Рабочая программа воспитания
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
технической направленности «Программирование на языке Scratch. Часть 1»**

I. Пояснительная записка

Настоящая программа разработана для обучающихся от 8 до 12 лет, занимающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Программирование на языке Scratch. Часть 1», с целью организации с ними воспитательной работы.

Воспитательная работа направлена на создание благоприятных психолого-педагогических условий для развития личности обучающегося, максимальное раскрытие личностного потенциала ребенка, формирование мотивации к самореализации и личностным достижениям, подготовку к творческому труду в различных сферах научной и практической деятельности, успешной социализации ребенка в современном обществе.

Цель программы - воспитание социально активной личности через осознание собственной значимости и необходимости участия в жизни общества.

Задачи:

- формирование ответственного подхода к решению задач различной сложности;
- формирование навыков коммуникации среди участников программы;
- формирование навыков командной работы.

II. Планируемые результаты

Реализация программы воспитания предполагает достижение следующих результатов:

- создание мотивации на достижение результатов, на дальнейшее саморазвитие;
- сформированность гражданской позиции личности ребенка;
- сформированность способности к объективной самооценке и самореализации;
- привитие уважительного отношения между членами коллектива в совместной творческой деятельности;
- приобретение коммуникативных навыков, которые обеспечивают способность обучающихся к дальнейшему усвоению новых знаний и умений, личностному самоопределению;
- развитие элементов изобретательности, технического мышления и творческой инициативы;
- развитие творческой смекалки;
- сформированность ориентации на использование новейших технологий и методов организации практической деятельности;
- приобретение навыков коллективного труда.

Календарный план воспитательной работы

Основные направления воспитательной работы	Наименование воспитательного мероприятия	Дата проведения	Ответственные
Гражданско-патриотическое	Создание цифровых открыток, посвященных государственным и национальным праздникам Российской Федерации ¹ : - 4 ноября - День народного единства - 9 декабря - День героев отечества ¹ В соответствии с примерным календарным планом воспитательной работы на 2022 2023 учебный год, утвержденным заместителем Министра просвещения РФ Грибовым Д.Е. 10.06.2022г.	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Духовно – нравственное	Создание цифровых открыток, посвященных, памятным датам и событиям Российской истории и культуры ² : - 27 ноября - День матери - Новый год и др. ² В соответствии с примерным календарным планом воспитательной работы на 2022 2023 учебный год, утвержденным заместителем Министра просвещения РФ Грибовым Д.Е. 10.06.2022г.	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Социально-личностное	Проведение физкультминуток на занятиях	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Беседы о здоровом образе жизни	В течение учебного года	Педагог-организатор
	Привлечение внимания обучающихся к ценностному аспекту изучаемых на занятиях явлений, восприятие социально значимой информации, инициирование ее обсуждения, высказывания учащимися своего мнения	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Побуждение обучающихся к соблюдению общепринятых норм поведения, общения со старшими (педагогами) и сверстниками, принципов учебной дисциплины и самоорганизации	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Самоанализ, самооценка деятельности и результатов	После завершения мероприятий	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Профориентационное, профессионально-личностное	Активности к «Всемирному дню компьютерной грамотности»	2 декабря 2022 г.	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Воспитание познавательных	Участие в региональных и Всероссийских конкурсных мероприятиях	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.

Основные направления воспитательной работы	Наименование воспитательного мероприятия	Дата проведения	Ответственные
интересов	Инициирование и поддержка исследовательской/практикоориентированной деятельности школьников в рамках реализации ими индивидуальных и групповых исследовательских/практических проектов	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Экологическое	Участие в экологических акциях, викторинах	В течение учебного года	Педагог-организатор, педагогического дополнительного образования
Работа с родителями	Родительские собрания	Сентябрь 2022 г., январь 2023 г.	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Информационное оповещение через чаты в мессенджерах	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
Эстетическое	Создание эстетической среды в учебных кабинетах	В течение учебного года	Педагог-организатор, педагогического дополнительного образования
	Событийное оформление пространства при проведении конкретных событий (праздников, церемоний, выставок и т.п.)	В периоды проведения событий	Педагог-организатор, педагогического дополнительного образования