



Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение "Гимназия "Диалог"

«Центр цифрового образования детей «IT-куб»

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

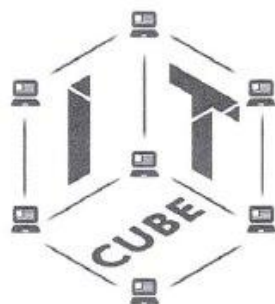
«УТВЕРЖДАЮ»  
Директор  
ГБОУ «Гимназия "Диалог"»  
Б. Г. Икаева  
2022

Дополнительная общеобразовательная  
Общеразвивающая программа технической направленности

«Программирование на языке Scratch. Часть 2»

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

<b>Пояснительная записка</b>	<b>4</b>
<b>Направленность программы</b>	<b>4</b>
<b>Актуальность программы</b>	<b>4</b>
<b>Новизна программы</b>	<b>4</b>
<b>Адресат программы</b>	<b>5</b>
<b>Формы обучения и виды занятий</b>	<b>5</b>
<b>Педагогическая целесообразность</b>	<b>5</b>
<b>Цель программы</b>	<b>6</b>
<b>Задачи программы</b>	<b>6</b>
<b>Обучающие:</b>	<b>6</b>
<b>Воспитывающие:</b>	<b>6</b>
<b>Развивающие:</b>	<b>6</b>
<b>Отличительная особенность</b>	<b>6</b>
<b>Учебно-тематический план</b>	<b>8</b>
<b>Содержание учебно-тематического плана</b>	<b>11</b>
<b>Планируемые результаты обучения</b>	<b>13</b>
<b>Формы аттестации и оценочные материалы</b>	<b>15</b>
<b>Организационно-педагогические условия реализации программы</b>	<b>16</b>
<b>Учебно-методическое обеспечение программы</b>	<b>16</b>
<b>Материально-техническое обеспечение программы</b>	<b>16</b>
<b>Кадровое обеспечение программы</b>	<b>17</b>
<b>Характеристика направления «Основы логики и алгоритмики»</b>	<b>17</b>
<b>Цели, задачи и результат воспитательной работы</b>	<b>17</b>
<b>Календарный план воспитательной работы</b>	<b>19</b>
<b>Учебно-информационное обеспечение программы</b>	<b>20</b>
<b>Нормативно-правовые акты и документы</b>	<b>20</b>
<b>Список литературы</b>	<b>22</b>
<b>Рабочая программа воспитания</b>	<b>22</b>
<b>Приложение</b>	<b>25</b>



## **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 2» 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 закрепят 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, имеющих опыт работы со Scratch, 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.

## **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.

## **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

## **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:**

- продолжение изучения основных алгоритмических конструкций;
- использование навыков алгоритмизации задач;
- продолжение изучения 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

## 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
<b>2</b>	<b>Сообщения</b>				
2.1	Программное взаимодействие объектов с помощью сообщений	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.2	Создание игровых меню	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
2.3	Творческий проект	4	1	3	Презентация проекта
<b>3</b>	<b>Клоны</b>				
3.1	Классы и объекты	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.2	Генерация и управление клонами	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.3	Локальные переменные и клоны	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
3.4	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
<b>4</b>	<b>Расширения. Перо</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.



<b>5</b>	<b>Списки</b>				
5.1	Понятие списка. Локальные и глобальные списки	4	2	2	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.2	Совместное использование списков и переменных в играх	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
5.3	Творческий проект	2	1	1	Презентация проекта
<b>6</b>	<b>Расширения. Музыка</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
<b>7</b>	<b>Самодельно создаваемые блоки Scratch</b>				
7.1	Типы самостоятельно создаваемых блоков Scratch и места их применения	4	2	2	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
7.2	Творческий проект	4	1	3	Презентация проекта
<b>8</b>	<b>Подготовка к участию в соревнованиях и конкурсах</b>	<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
<b>9</b>	<b>Расширения. Text to Speech</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
<b>10</b>	<b>Программирование игр на Scratch</b>				

10.1	Способы создания уровней для платформеров	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10.2	Использование списков и клонов для управления группами игровых объектов	2	1	1	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
10.3	Творческий проект	4	1	3	Презентация проекта
<b>11</b>	<b>Расширения. Видео распознавание</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Работоспособность, внешняя привлекательность разработанных приложений.
<b>12</b>	<b>Итоговый проект</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	Презентация проекта
	<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>24</b>	<b>48</b>	

## Содержание учебно-тематического плана

### Раздел 1. Тема: «Вводное занятие»

**Теоретическая часть:** Вводное занятие напомнит учащимся о роли вычислительной техники в жизни и деятельности человека.

**Практическая часть:** Демонстрация продвинутых возможностей Scratch с помощью готового проекта (игра с облачными данными).

### Раздел 2. Тема: «Сообщения»

#### Тема 2.1: «Программное взаимодействие объектов с помощью сообщений»

**Теоретическая часть:** Понятие сообщения. Вызов части кода с помощью сообщения.

**Практическая часть:** Практическая работа, в ходе выполнения которой учащиеся научат спрайты «общаться» с помощью сообщений.

#### Тема 2.2: «Создание игровых меню»

**Теоретическая часть:** Организация игрового меню. Применение сообщений в меню.

**Практическая часть:** Практическая работа, в ходе выполнения которой учащиеся создадут меню для будущего проекта.

#### Тема 2.3: «Творческий проект»

**Теоретическая часть:** Повторение изученного ранее материала

**Практическая часть:** Создание проекта на основе изученного материала

### Раздел 3. Тема: «Клоны»

#### Тема 3.1: «Классы и объекты»

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

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

#### Тема 3.2: «Генерация и управление клонами»

**Теоретическая часть:** Понятие наследования, понятие клона. События клона.

**Практическая часть:** Практическая работа по созданию алгоритма, создающего анимацию клонов.

#### Тема 3.3: «Локальные переменные и клоны»

**Теоретическая часть:** Особенности использования локальных переменных для уникальной идентификации клонов, кастомизации их свойств

**Практическая часть:** Практическая работа по созданию алгоритма, использующего переменные и клоны совместно.

#### Тема 3.4: «Творческий проект»

**Теоретическая часть:** Повторение изученного ранее материала

**Практическая часть:** Создание проекта на основе изученного материала

#### **Раздел 4. 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 5. Тема: «Списки»**

##### **Тема 5.1: «Понятие списка. Локальные и глобальные списки»**

**Теоретическая часть:** Учащиеся познакомятся с понятием списка, научатся его создавать, использовать и изменять. Узнают разницу между глобальным и локальным списком.

**Практическая часть:** Учащиеся создают и вызывают списки, сохраняют информацию в нем.

##### **Тема 5.2: «Совместное использование списков и переменных в играх»**

**Теоретическая часть:** Учащиеся узнают как правильно совмещать в работе списки и переменные

**Практическая часть:** Практическая работа по созданию алгоритма, использующего списки и переменные совместно.

##### **Тема 5.3: «Творческий проект»**

**Теоретическая часть:** Повторение изученного ранее материала

**Практическая часть:** Создание проекта на основе изученного материала

#### **Раздел 6. Тема: «Расширения. Музыка»**

**Теоретическая часть:** Звучание и различные виды музыкальных инструментов

**Практическая часть:** Создание игры, имитирующей игру на пианино.

#### **Раздел 7. Тема: «Самодельно создаваемые блоки Scratch»**

##### **Тема 7.1: «Типы самостоятельно создаваемых блоков Scratch и места их применения»**

**Теоретическая часть:** Учащиеся узнают о том, как можно создавать и применять свои блоки в программе.

**Практическая часть:** Учащиеся программируют повторяющиеся элементы кода с помощью создания самодельных блоком и их повторного использования в коде.

##### **Тема 7.2: «Творческий проект»**

**Теоретическая часть:** Повторение изученного ранее материала

**Практическая часть:** Создание проекта на основе изученного материала

#### **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. Text to Speech»**

**Теоретическая часть:** Изучение способов озвучивания текста

**Практическая часть:** Создание мультфильма с озвучиванием персонажей.

#### **Раздел 10. Тема: «Программирование игр на Scratch»**

##### **Тема 10.1: «Способы создания уровней для платформеров»**

**Теоретическая часть:** На занятии учащиеся обсудят способы создания «длинных» уровней, выходящих за пределы экрана, как их использовать и изменять.

**Практическая часть:** Практическая работа, в ходе выполнения которой учащиеся закрепляют практические навыки создания таких уровней, движения по ним.

##### **Тема 10.2: «Использование списков и клонов для управления группами игровых объектов»**

**Теоретическая часть:** Понятие игрового объекта. Области применения списков, клонов, их совместное использование в игровом процессе.

**Практическая часть:** Практическая работа, в ходе выполнения которой учащиеся закрепляют практические навыки использования списков и клонов для управления группами игровых объектов.

##### **Тема 10.3: «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.

### **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 алгоритмические задачи в процессе написания кода (планирование предстоящих действий, самоконтроль, применение

полученных знаний, приёмов и опыта алгоритмизации с использованием специальных команд) совместно с наставником или в группе.

После окончания образовательной программы учащиеся должны знать:

- правила безопасной работы при работе с компьютером;
- все компоненты среды разработки Scratch;
- такие понятия, как «список», «клон», «видеораспознавание», «переменная» и уметь применять эти понятия при описании скрипта;
- как создается список, как действуют клоны, соответствующие объекту, как создать свой собственный блок и где его применить;

После окончания образовательной программы учащиеся должны уметь:

- работать по предложенным инструкциям;
- создавать проекты при помощи специальных команд по разработанному алгоритму, по собственному замыслу;
- творчески подходить к решению задачи;
- довести решение задачи до работающего проекта;
- 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.

## **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,

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.

### **Рабочая программа воспитания**

#### **Характеристика направления «Основы логики и алгоритмики»**

Деятельность объединения «Основы логики и алгоритмики» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся в группе - не более 12 человек.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 8 до 12 лет.

Формы работы – индивидуальные и групповые.

#### **Цели, задачи и результат воспитательной работы**

**Цель воспитания** – создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

**Задачи воспитания:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного выработать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни.

***Результат воспитательной работы:***

Критерием, на основе которого осуществляется анализ результатов воспитательной работы, является динамика личностного развития обучающихся каждого объединения.

## Календарный план воспитательной работы

Основные направления воспитательной работы	Наименование воспитательного мероприятия	Дата проведения	Ответственные
<b>Гражданско-патриотическое</b>	Создание цифровых открыток, посвященных государственным и национальным праздникам Российской Федерации (В соответствии с примерным календарным планом воспитательной работы на 2022-2023 учебный год, утвержденным заместителем Министра просвещения РФ Грибовым Д.Е. 10.06.2022г.)	24-25 ноября – ко Дню Матери 27-28 декабря – к Новому году 21-22 февраля - ко Дню защитника Отечества 3-7 марта – к Международному женскому дню 11-12 апреля – ко Дню Космонавтики 4-5 мая – ко Дню Победы	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
<b>Социально-личностное</b>	Проведение физкультминуток на занятиях	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	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	по окончании конкурсных мероприятий	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.

<b>Основные направления воспитательной работы</b>	<b>Наименование воспитательного мероприятия</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
<b>Воспитание познавательных интересов</b>	Участие в региональных и Всероссийских конкурсных мероприятиях	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	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.
<b>Работа с родителями</b>	Родительские собрания	январь 2023г. май 2023 г.	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Информационное оповещение через чаты в мессенджерах	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.

## **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 2»**

**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 2», 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 <sup>1</sup> : - День Победы - День Защитника Отечества <sup>1</sup> 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 <sup>2</sup> : - День российской науки - Международный женский день и др. <sup>2</sup> 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	Участие в региональных и Всероссийских конкурсных мероприятиях	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.



<b>Основные направления воспитательной работы</b>	<b>Наименование воспитательного мероприятия</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
<b>Воспитание познавательных интересов</b>	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.
<b>Экологическое</b>	Викторина к «Всемирному Дню окружающей среды»	5 июня 2023 г.	Педагог-организатор, педагогического дополнительного образования
<b>Работа с родителями</b>	Родительские собрания	январь 2023 г. май 2023 г.	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
	Информационное оповещение через чаты в мессенджерах	В течение учебного года	Лекоева А.Р., Бирагова Л.К.
<b>Эстетическое</b>	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