



**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение «Гимназия «Диалог»**

**Центр цифрового образования детей «IT-куб»**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 30 » 09 2023 г.  
Протокол № 1



**ТВЕРЖДАЮ**  
Директор ГБОУ «Гимназия «Диалог»  
Б.Г. Икаева  
2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Войди в IT: азы мобильной разработки  
в среде MitAppInventor»**

Уровень: ознакомительный  
Направленность: техническая  
Возраст обучающихся: 13-17 лет  
Срок реализации программы: 24 недели  
Количество часов: 12 часов

Разработчик:  
Улитина Дарья Владимировна,  
методист

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы</b>	<b>3</b>
1.1. Пояснительная записка	3
Педагогическая целесообразность	3
Актуальность программы	4
Адресат программы	4
Направленность программы	5
Форма обучения	5
Объем и срок освоения	5
1.2. Цель и задачи программы	5
Цели программы	5
Задачи программы	5
1.3. Содержание программы: учебный план, содержание учебного плана	6
Учебный план	6
Содержание учебного плана	6
1.4. Планируемые результаты обучения	8
<b>Раздел 2. Организационно-педагогические условия</b>	<b>9</b>
2.1. Календарный учебный график	9
2.2. Формы аттестации и оценочные материалы	9
2.3. Условия реализации программы	10
Материально-техническое обеспечение программы	10
Методические материалы	11
Кадровое обеспечение	11
Информационное обеспечение	11
2.4. Рабочая программа воспитания	13
Календарный план воспитательной работы	14

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» разработана на основе практического опыта педагогов, возрастных особенностей обучающихся, в соответствии с требованиями, предъявляемыми к дополнительным общеобразовательным программам и нормативно-правовыми документами:

1. ФЗ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями; ред. от 02.07.2021 г.).
2. Паспортом национального проекта «Образование» (протокол от 24.12.2018г. №16) с Федеральными проектами «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.
3. Указом Президента Российской Федерации от 25.04.2022г. №231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий».
4. Концепцией развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
5. Приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
6. Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
8. Приказом Министерства просвещения РФ от 02 декабря 2019 года №649 «Об утверждении целевой модели цифровой образовательной среды».
9. Приказом Минобрнауки РФ от 23 августа 2017 года №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательной программы».
10. Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.
11. Уставом Государственного бюджетного образовательного учреждения «Гимназия «Диалог» (далее – ГБОУ «Гимназия «Диалог»).
12. Локальными актами, регламентирующими образовательную деятельность структурного подразделения «Центр цифрового образования детей «IT-куб» ГБОУ «Гимназия «Диалог».

### **Педагогическая целесообразность**

Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» имеет ряд педагогических преимуществ и целесообразна по нескольким причинам:

1. Заинтересованность обучающихся: Мобильные приложения - это тема, которая актуальна и интересна для большинства современных обучающихся. Разработка мобильных приложений является популярной и захватывающей деятельностью, которая может вызывать положительные эмоции и мотивацию для изучения и углубления в эту область.

2. Практическое применение знаний: Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» ориентирована на практическую разработку мобильных проектов. Обучающиеся имеют возможность применить полученные знания и навыки в создании собственных игр и приложений. Это помогает им понять, как применять теоретические знания на практике и улучшить свои навыки программирования.

3. Развитие творческого мышления: Разработка мобильных приложений требует творческого подхода и воображения для создания уникальных и интересных проектов. В процессе обучения обучающиеся будут сталкиваться с различными задачами и проблемами, которые потребуют от них поиска нестандартных решений и развития творческого мышления.

4. Подготовка к профессиональной деятельности: Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» предоставляет базовые знания и навыки в области разработки мобильных проектов. Это может стать отличной отправной точкой для дальнейшей профессиональной деятельности в области мобильных технологий и программирования.

В целом, программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» имеет педагогическую целесообразность, так как она сочетает в себе актуальность темы, практическое применение знаний и развитие ключевых навыков, необходимых для разработки мобильной приложений.

## **Актуальность программы**

Мобильные приложения стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. С каждым годом рынок мобильных приложений продолжает расти, и у пользователей появляется все больше нужд и потребностей, которые они хотят удовлетворить с помощью приложений. Это создает множество возможностей для разработчиков мобильных приложений.

Для создания приложений под Android необходима определенная квалификация в программировании, что делает практически невозможным создание приложений людьми, не познавшими основы программирования. Среды же визуального программирования позволяют научить создавать мобильные приложения учеников с разными навыками в области алгоритмизации и программирования. Вместо текстового языка программирования, в таких средах используются визуальные логические блоки с уже готовыми действиями, функциями для работы с социальными сетями, веб-сайтами или сенсорами устройства и др. Визуальная среда разработки позволяет обрабатывать мультимедийный контент, распознавать речевые команды и синтезировать речь.

Эти факторы делают программу «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» актуальной и полезной для обучающихся, желающих изучить и войти в индустрию мобильных технологий.

## **Адресат программы**

Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» предназначена для детей, проявляющих интерес к информационным технологиям, стремящимся к саморазвитию, профессиональному самоопределению. Программа рассчитана на учащихся в

возрасте от 13 до 17 лет, не требует предварительных знаний и входного тестирования. Максимальное количество детей в группе – 15 человек.

## **Направленность программы**

Программа «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» имеет техническую направленность.

## **Форма обучения**

Форма реализации программы – очная с использованием электронного обучения.

## **Объем и срок освоения**

### **Количество часов реализации программы**

12 академических часов, 1 занятие в две недели продолжительностью 1 академический час.

### **Срок освоения программы**

24 недели.

## **1.2. Цель и задачи программы**

### **Цели программы**

Цель – сформировать у учащихся базовые представления о языках программирования, алгоритме, исполнителе, способах записи алгоритма; организовать познавательную деятельность творческого характера; сформировать у школьника познавательный интерес к мобильной разработке.

### **Задачи программы**

#### ***обучающие:***

- ✓ формировать общее представление о создании мобильных приложений на базе платформы Android;
- ✓ формировать представления о структуре и функционировании среды App Inventor;
- ✓ формировать умения и навыки построения различных видов алгоритмов с помощью блоков в среде App Inventor;
- ✓ формировать умение использовать компоненты, блоки и их комбинации в среде App Inventor для создания мобильных приложений;
- ✓ формировать умения создавать типовые мобильные приложения на базе компонент среды App Inventor.

#### ***развивающие:***

- ✓ развивать алгоритмическое и логическое мышление;
- ✓ развивать умение постановки задачи, выделения основных объектов;
- ✓ развивать умение поиска необходимой учебной информации;
- ✓ формировать мотивацию к изучению программирования.

#### ***воспитательные:***

- ✓ Воспитывать умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- ✓ Воспитывать трудолюбие, упорство, желание добиваться поставленной цели;
- ✓ Воспитывать информационную культуру.

### 1.3. Содержание программы: учебный план, содержание учебного плана

#### Учебный план

№	Наименование модулей	Всего, ак.час.	В том числе		Форма контроля
			лекции	практ. занятия	
1	Знакомство со средой App Inventor	1	0,5	0,5	Создание собственного спрайта
2	Кнопки	1	0,5	0,5	Создание проекта
3	Приложения с несколькими экранами	1	0,5	0,5	Создание проекта
4	Обмен данными между экранами	1	0,5	0,5	Создание проекта
5	Списки	1	0,5	0,5	Создание проекта
6	Рисование	1	0,5	0,5	Создание проекта
7	Анимация	1	0,5	0,5	Создание проекта
8	Медиа	1	0,5	0,5	Создание проекта
9	Общение	1	0,5	0,5	Создание проекта
10	Сенсоры	1	0,5	0,5	Создание проекта
11	Математические функции	1	0,5	0,5	Создание проекта
12	Совместная разработка приложений	1	0,5	0,5	Защита проекта
	<b>Итого:</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	

#### Содержание учебного плана

##### 1. Знакомство со средой App Inventor

*Теоретические знания и умения:*

Знакомство со средой программирования App Inventor. Интерфейс App Inventor. Описание интерфейса пользователя. Режим “Дизайнер”. Экраны приложения. Режим “Блоки”. Функции режима “Блоки”. Загрузка и установка приложения на устройство

*Практическая работа:*

Создание первого приложения.

##### 2. Кнопки

*Теоретические знания и умения:*

Работа с кнопками. Свойства кнопок. Блоки кнопок.

*Практическая работа:*

Приложения “Загадка”, “SoundBoard”, “Отгадай-ка”, “Виртуальный кот” и др.

### **3. Приложения с несколькими экранами**

*Теоретические знания и умения:*

Свойства экранов. Перемещение между экранами.

*Практическая работа:*

Приложения “Сказочные превращения”, «Список дел» и др.

### **4. Обмен данными между экранами**

*Теоретические знания и умения:*

Хранилище. Компонент TinyDB.

*Практическая работа:*

Приложения “Сказочные перемещения”, “Хамелеон” и др.

### **5. Списки**

*Теоретические знания и умения:*

Понятие списка. Назначение списка.

*Практическая работа:*

Приложения «Создание собственного цвета», “Фонарик”, “Записная книжка”, “Слайд-шоу”, «Крестики-нолики» и др.

### **6. Рисование**

*Теоретические знания и умения:*

Блоки Цвет.

*Практическая работа:*

Приложение “Рисование”, “Пишем на холсте”, “ Конфетти” и др.

### **7. Анимация**

*Теоретические знания и умения:*

Работа со спрайтами

*Практическая работа:*

Приложение “Игра в мяч”, ” Управляем движением объекта”, «Собери монеты», «Метеоритный дождь» и др.

### **8. Медиа**

*Теоретические знания и умения:*

Использование компонентов палитры Медиа

*Практическая работа:*

Приложение “Распознавание речи”, “Испорченный телефон”, “Переводчик”, “Видеоплеер”, “Мр3 плеер”, “Фотокамера” и др.

### **9. Общение**

*Теоретические знания и умения:*

Работа с базами данных.

*Практическая работа:* Приложение “Sharing”

### **10. Сенсоры**

*Теоретические знания и умения:*

Работа с элементами палитры Сенсоры.

*Практическая работа:*

Приложение “Где я?”, “Компас” и др.

### **11. Совместная разработка приложений.**

*Теоретические знания и умения:*

Организация совместной разработки приложений. Распределение заданий.

Распределение ролей.

*Практическая работа:*

Совместная разработка приложения. Интеграция готового приложения. Тестирование.

Отладка.

#### **1.4. Планируемые результаты обучения**

##### **Личностные:**

- ✓ Формирование умения самостоятельной деятельности.
- ✓ Формирование коммуникативных навыков.
- ✓ Формирование навыков анализа и самоанализа.
- ✓ Формирование целеустремлённости и усидчивости в процессе творческой, исследовательской работы и учебной деятельности.

##### **Предметные:**

- ✓ Формировать общее представление о создании мобильных приложений на базе платформы Android.
- ✓ Формировать представления о структуре и функционировании среды App Inventor.
- ✓ Формировать умения и навыки построения различных видов алгоритмов с помощью блоков в среде App Inventor.
- ✓ Формировать умение использовать компоненты, блоки и их комбинации в среде App Inventor для создания мобильных приложений.
- ✓ Формировать умения создавать типовые мобильные приложения на базе компонент среды App Inventor.
- ✓ Формировать ключевые компетенции проектной и исследовательской деятельности.

##### **Метапредметные:**

- ✓ Формирование умения ориентировки в системе знаний.
- ✓ Формирование умения выбора наиболее эффективных способов решения задач на компьютере в зависимости от конкретных условий.
- ✓ Формирование умения распределения времени.



## Раздел 2. Организационно-педагогические условия

### 2.1. Календарный учебный график

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» на 2023- 2024 учебный год

#### 1. Продолжительность учебного года - 36 недель.

Начало учебного года	– 01.09.2023 года
Окончание учебного года	– 31.05.2024 года
Начало занятий	– 08.11.2023 года
Окончание занятий	– 25.05.2024 года

#### 2. Объем учебных часов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Наименование дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	1 год обучения
«Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor»	Количество часов
	<b>12 часов</b>
	Режим работы
	<b>Один раз в две недели по одному часу</b>
	Количество часов в неделю
	<b>Один раз в две недели по одному часу</b>
	Количество учебных дней
	<b>12</b>
Продолжительность учебного часа	
<b>40 минут</b>	

#### 3. Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по утвержденному расписанию и плану мероприятий Центра.

### 2.2. Формы аттестации и оценочные материалы

На протяжении всего периода реализации дополнительной общеразвивающей Программы «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor» ведется педагогический мониторинг, целью которого является определение уровня освоения учащимися знаний, умений и навыков в полном объеме. Основная задача мониторинга – непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса. Выясняются следующие вопросы: достигнута ли цель образовательного процесса, существует ли положительная динамика в развитии учащегося по сравнению с результатами предыдущих диагностических исследований, существуют ли предпосылки для совершенствования работы педагога и коррекции программы.

В зависимости от этапа освоения программы используются измерительные материалы, направленные на выявление знаний, умений и навыков учащихся по результатам освоения разделов программы. Проводится текущий, промежуточный и итоговый контроль:

– **текущий контроль** осуществляется периодически, по мере прохождения новой темы и

имеет целью систематизацию знаний учащихся и определяет степень усвоения учащимися учебного материала, а также готовность к восприятию нового материала. Проводится в форме практических работ, проектных заданий.

- **промежуточный контроль** определяет степень усвоения учащимися учебного материала, результативности обучения. Проводится в форме проектных заданий;
- **итоговый контроль** проводится по окончании общеразвивающей программы. Он направлен на проверку конкретных результатов обучения, выявления степени усвоения учащимися системы знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения программы, ориентирован на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Формы контроля: итоговый проект, защита итогового проекта.

### **2.3. Условия реализации программы**

#### **Материально-техническое обеспечение программы**

Реализация программы осуществляется в специализированном классе. Помещение должно быть оснащено в соответствии с техническими нормами безопасности.

Для реализации программы необходимы:

- оборудованный учебный кабинет;
- ноутбуки с мышкой и доступом к сети Интернет;
- интерактивная панель;
- доска магнитно-маркерная;
- флипчарт магнитно-маркерный;

Программное обеспечение:

- операционная система;
- антивирусная программа;
- интернет-браузеры последней версии.

Расходные материалы:

- маркеры;
- губка для магнитно-маркерной доски.

#### **Учебно-методическое обеспечение программы**

Для обучения школьников целесообразно использовать специальные среды (программы), которые позволяют не только решать дидактические задачи преподавательского курса информатики, но и отвечают запросам ребенка, способствуют его развитию, позволяют решать проблемы с помощью компьютера и использовать алгоритмический подход к решению поставленной задачи. Оптимальной образовательной средой для обучения программированию будет та среда, которая отображает простоту использования, бесплатность, многоплатформенность, современность. Одной из таких сред является среда визуального программирования с графическим интерфейсом App Inventor.

Педагогический потенциал среды программирования App Inventor позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент и средство организации познавательной деятельности учащегося, направленной на его личностное и творческое развитие. Этот потенциал можно успешно использовать при обучении основам алгоритмизации и программирования, при развитии логического и ассоциативного стиля мышления

учащихся. App Inventor является отличным трамплином для плавного перехода в мир настоящих программистов. Большое значение в проведении занятий имеют наглядные пособия, помогающие разнообразить и конкретизировать процесс обучения, а также использование ТСО, которые дают полное погружение в тему, наглядность и яркость при изучении материала

В качестве основных методов обучения применяются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, метод проблемного изложения, частично-поисковый (эвристический), проектный метод. Педагогу, работающему по данной программе, необходимо учитывать стартовые позиции каждого ученика и осуществлять индивидуальный подход за счет разноуровневых заданий. На занятиях по программированию нелишними будут задания на нахождение ошибок и недочетов в готовых скриптах, поскольку они способствуют развитию внимания, критического мышления и коммуникативных способностей учащихся. Обсуждение рациональных алгоритмов формирует у учащихся навыки оптимизации алгоритмов и способствует формированию структурного типа мышления. Демонстрация нетипичных (нетрадиционных) способов решения задач стимулирует творческий потенциал учащихся.

Обязательным для каждого обучающегося является создание программных продуктов на App Inventor как результат реализации собственных проектов. Проекты проходят слушание и защиту, а также представляются на конкурсы, где оценивается степень овладения материалом.

Проектная технология позволяет закрепить умения учащихся по работе в графических редакторах, самостоятельно выполнять творческий проект; ориентироваться в информационном пространстве, кроме этого, добиваться метапредметной результативности освоения программы и развивать творческое мышление.

### **Методические материалы**

1. Инструкции
2. Проверочные тесты
3. Карточки-задания
4. Видеоматериал

### **Кадровое обеспечение**

Педагогическая деятельность по реализации ДООП осуществляется лицами:

- имеющими среднее профессиональное или высшее образование и отвечающими квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам;

- обучающимися по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ, и успешно прошедшие промежуточную аттестацию не менее чем за два года обучения. Соответствие образовательной программы высшего образования направленности дополнительной общеобразовательной программы определяется работодателем.

### **Информационное обеспечение**

#### **Литература для педагога**

1. Установка эмулятора (на англ. языке) [Электронный ресурс] URL: <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-emulator>.
2. Установка эмулятора в ОС Windows (на англ. языке) [Электронный ресурс] URL:

<http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/windows>.

3. AITech - Using Procedures and Any component blocks (на англ.языке) [Электронный ресурс] URL: <https://appinventor.mit.edu/explore/blogs/karen/2016/07-0.html>.
4. Процедуры в АИ (на англ.языке) [Электронный ресурс] URL: <https://appinventor.mit.edu/explore/ai2/support/concepts/procedures>.
5. База данных TinyDB (на англ.языке) [Электронный ресурс] URL: <https://tinydb.readthedocs.io/en/latest/>.
6. Инструкции по установке USB соединения (на англ.языке) [Электронный ресурс] URL: <http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/setup-device-usb>.
7. MIT App Inventor. Ресурсы. <http://appinventor.mit.edu/explore/resources.html>
8. Методическое пособие «Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Мобильная разработка» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «IT-куб»/ [Электронный ресурс] URL: [https://mpcenter.ru/national-project/informacionnoe-soprovozhdenie/it-kub/IT-%D0%BA%D1%83%D0%B1\\_%D0%9C%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0.pdf](https://mpcenter.ru/national-project/informacionnoe-soprovozhdenie/it-kub/IT-%D0%BA%D1%83%D0%B1_%D0%9C%D0%BE%D0%B1%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%B0%D1%8F%20%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0.pdf).

## **2.4. Рабочая программа воспитания к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor»**

### **I. Пояснительная записка**

Настоящая программа разработана для обучающихся от 13 до 17 лет, занимающихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Войди в IT: азы мобильной разработки в среде Mit App Inventor», 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 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

<b>Основные направления воспитательной работы</b>	<b>Наименование воспитательного мероприятия</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
<b>Гражданско-патриотическое</b>	Проведение квизов, посвященных государственным и национальным праздникам Российской Федерации	В течение учебного года	Педагог-организатор
<b>Духовно – нравственное</b>	Проведение квизов, посвященных, памятным датам и событиям Российской истории и культуры	В течение учебного года	Педагог-организатор
<b>Социально-личностное</b>	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	Педагог дополнительного образования
	Побуждение обучающихся к соблюдению общепринятых норм поведения, общения со старшими (педагогами) и сверстниками, принципов учебной дисциплины и самоорганизации	В течение учебного года	Педагог дополнительного образования
	Самоанализ, самооценка деятельности и результатов	После завершения мероприятий	Педагог дополнительного образования
<b>Профориента-ционное, профессионально-личностное</b>	Профориентационные беседы, расширяющие знания школьников о типах профессий, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной интересной школьникам профессиональной деятельности	Май	Педагог-организатор, педагог-дополнительного образования
<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	Педагог дополнительного образования
<b>Работа с родителями</b>	Информационное оповещение через сайт	В течение учебного года	Педагог дополнительного образования

<b>Основные направления воспитательной работы</b>	<b>Наименование воспитательного мероприятия</b>	<b>Дата проведения</b>	<b>Ответственные</b>
Эстетическое	Создание эстетической среды в учебных кабинетах	В течение учебного года	Педагог дополнительного образования
	Событийное оформление пространства при проведении конкретных событий (праздников, церемоний, выставок, собраний и т.п.)	В периоды проведения событий	Педагог-организатор. Педагог дополнительного образования