



**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
Чутырская средняя общеобразовательная школа**

Рассмотрено на методическом совете Протокол № 1	Принято на педагогическом совете Протокол № 7	 Утверждаю Директор МБОУ Чутырская СОШ М.А. Перевозчикова Приказ № 138 от 0 От «30» августа 2022 г.
От «30» августа 2022 г. Зам. директора  Е.Г. Корепанова	От «30» августа 2022 г.	

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

«Scratch программирование»

Направленность: техническая

возраст: *11-13* лет

срок реализации: 1 года

Составитель:
Стрелкова Анастасия Ивановна,
Учитель математики
МБОУ Чутырской СОШ

Чутырь, 2022

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся», Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Приказ Министерства образования и науки УР от 20.03.2018 № 281 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Удмуртской Республике», Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность: техническая.

Актуальность. Программа реализуется в соответствии с социальным заказом и запросами учащихся и их родителей, выявленными на основе результатов анкетирования. В целях обеспечения творческого развития и формирования личности ребенка многие родители хотят направить своих детей на занятия в творческие объединения.

Родители отметили важность приобщения к культурным ценностям, что учитывается в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Программирование в среде Scratch».

Занятия значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений России. Именно в настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

Цель программы:

формирование у учащихся культуры пользования информационными и коммуникационными технологиями, умений и навыков проектной и исследовательской деятельности.

Задачи:

1. Обучить базовым понятиям объектно-ориентированного программирования и применить их при создании проектов в визуальной среде программирования Scratch;
2. Выявить творческие способности и эстетический вкус подростков;
3. Развить коммуникативные умения и навыки обучающихся, логическое мышление, память и умение анализировать.

Адресат программы. Программа курса рассчитана для учащихся среднего звена: 5- 7 классов, возраст учащихся 11-13 лет. Наполняемость групп – 8 - 15 человек.

Уровень программы: стартовый.

№	Уровень	Год обучения	Уровень освоения
1	Стартовый	1 год	Учащиеся получают общее понятие о программировании

Объем программы: Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» рассчитана на 1 года обучения 72 часов.

Формы организации образовательного процесса: групповые и индивидуальные. Виды деятельности: лекции, практические занятия, самостоятельная работа, мастер - классы, творческие мастерские, выставки, экскурсии, праздники. Условия, формы и технологии реализации программы «Программирование в среде Scratch» учитывают возрастные и индивидуальные особенности учащихся.

Программа базируется на основных принципах дополнительного образования:

- выбор различных видов деятельности, в которых происходит личностное и профессиональное самоопределение учащихся;
- вариативность содержания и форм организации образовательного процесса;
- адаптивность к возникающим изменениям.

Педагогический процесс основывается на принципе индивидуального подхода к каждому ребенку. Задача индивидуального подхода – наиболее полное выявление персональных способов развития возможностей учащегося, формирование его личности и возраст учащихся. Индивидуальный подход помогает отстающему учащемуся наиболее успешно усвоить материал и стимулирует его творческие способности, а для учащихся, чей уровень подготовки превышает средний показатель по группе, позволяет построить индивидуальный образовательный маршрут.

В ходе реализации программы образовательный процесс организуется в очной форме. Согласно Положения по применению дистанционных образовательных технологии, электронно- информационных ресурсов в МБОУ Чутырской СОШ (утверждено 31.09.2020 г. Приказ № 82-о) возможно обучение и с использованием дистанционных образовательных технологии и (или) электронное обучение. Программа подготовки предполагает очные дистанционные занятия на интернет платформах, видеочатах и вебчатах в социальной сети «ВКонтакте».

Занятия проводятся в группах и индивидуально, сочетая принцип группового обучения с индивидуальным подходом. После зачисления учащегося ему в соответствии с графиком учебного процесса по электронной почте или личным сообщением в социальной сети «ВКонтакте» (по договоренности

педагога и учащихся) высылаются тексты заданий и методические рекомендации по их выполнению, высылаются лекции, рекомендации по поиску информации, практические задания. Присланные решения рецензируются педагогом дополнительного образования и вместе со следующим заданием и возможным вариантом решения высылаются учащемуся. В случае каких-то затруднений или необходимости всем учащимся предоставляется право получения индивидуальной консультации, они могут обратиться за консультациями к педагогу по электронной почте или используя видеосвязь (например, видеозвонки на таких платформах, как «Skype», «WhatsApp», «Viber» и «ВКонтакте»).

Сроки реализации. Программа рассчитана на 1 год обучения.

Режим занятий: 1 год обучения - 1 раз в неделю по 2 академических часа (72 часа в год).

Формы контроля: Текущий контроль усвоения материала планируется осуществлять путем устного и письменного опроса, в виде различных тестов, в том числе в электронном виде, самостоятельных, практических и творческих работ.

Итоговый контроль – в виде конкурсов, защиты и представления творческих работ.

Ожидаемые образовательные результаты.

Метапредметные

- овладение основными общеучебными умениями информационного характера: анализа ситуации, планирования деятельности, обобщения и сравнения данных, установления аналогии, классификации, установления причинно-следственных связей, построения логических рассуждений, умозаключений и выводов;

- развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

- овладение универсальными учебными действиями — познавательными, коммуникативными, регулятивными.

Личностные

- умение делать соответствующий выбор (выявлять возможные альтернативы, анализировать положительные и отрицательные стороны каждой, прогнозировать последствия, как для себя, так и для других, осуществлять выбор и обосновывать его, признавать и исправлять ошибки).

- умение видеть позицию другого человека, оценивать ее, принимать или не принимать, иметь собственную точку зрения, отличать ее от чужой и защищать.

- соблюдение правил здорового и безопасного (для себя и других людей) образа жизни в окружающей среде (в том числе информационной).

- интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с программированием и информационными технологиями

Предметные

- освоение основных конструкций языка программирования Scratch;

- использование основных алгоритмических конструкций, простых величин для построения алгоритма, проверка его правильности, нахождение и исправление типовых ошибок;

- соблюдать требования безопасной эксплуатации технических средств информационно-коммуникационных технологий;

- работать с файловой системой персонального компьютера с использованием графического интерфейса, а именно: создавать, копировать, перемещать, переименовывать и удалять файлы и каталоги;

Условия реализации программы предполагают единство целей, содержания, форм и методов, обеспечивающих успешность процесса социальной адаптации учащихся к современному социуму.

Материально-техническое обеспечение:

Персональный компьютер или ноутбук:

Процессор не ниже Pentium II

Оперативная память не менее 512 Мб

Дисковое пространство не меньше 800 Мб

Монитор с 16-битной видеокартой

Разрешение монитора не ниже 800x600

Проектор, доска

Операционная система: Windows 7, Windows 8, Windows 10

Компьютерные программы: Scratch

Информационно-методическое обеспечение:

Дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ)

Методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики)

Сетевые ресурсы Scratch

Видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»)

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, образование высшее, имеющий навыки работы в среде Scratch

Учебный план 1 года обучения

№	Тема занятий	Кол-во часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводная часть.	1	1		тестирование
	Первые шаги в мире Scratch.				
2	Компьютер и интернет	6	2	4	собеседование практическая работа, наблюдение Интерактивный плакат
3	Знакомство с графическим редактором Scratch	2	1	1	
4	Создание мультимедийной открытки	4	1	3	
5	Как думают и говорят спрайты	4	2	2	
6	Планирование последовательности действий	4	2	2	
7	Компьютерная игра — своими руками	4	2	2	
8	Интерактивный плакат	4	2	2	
9	Взаимодействие объектов	4	2	2	
10	Движение и рисование. Инструмент Перо	4	2	2	
11	Презентация проектов, выполненных в рамках модуля	2	1	1	
	Азы программирования Scratch				
12	Циклы	5	2	3	собеседование практическая работа, наблюдение
13	Переменные	3	1	2	
14	Механика движения	4	1	3	
15	Координаты	4	1	3	
16	Спрайты обучаются	2	0	2	
17	Ветвления	4	1	3	
18	Диалоги и списки	4	0	4	
19	Тренажеры и викторины	4	1	3	
20	Презентация проектов, выполненных в рамках модуля	2	1	1	проект
21	Резерв учебного времени	1			
	Итого:	72	27	45	

Содержание программы 1 года обучения

1. Вводная часть.

Теоретическая часть:

Проведения инструктажей (ПБ; по противодействию терроризму и действиям в экстренных ситуациях; ОТ при проведении массовых мероприятий; ТБ детей и подростков при работе с колющими, режущими приспособлениями; ПДД).

Практическое задание: мониторинг. Поход выходного дня;

Формы контроля: тестирование.

2. Первые шаги в мире Scratch.

Теоретическая часть:

Основные устройства компьютера. Правила работы и поведения в компьютерном классе. Исполнители. Команды. Программы. Scratch - среда программирования, в которой программа собирается из блоков, как из кубиков Лего. Режимы работы в среде Scratch. Знакомство с интерфейсом программы. Графический редактор. Команды «Установить размер», «Изменить размер на», «Установить эффект», «Изменить эффект», «Убрать графические эффекты», «Показаться», «Спрятаться». Команды «Говорить», «Сказать», «Думать». Алгоритм. Базовые алгоритмические конструкции. Следование. Управление спрайтом с помощью клавиш (ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО, ВПРАВО). Команда «Когда спрайт нажат» (группа СОБЫТИЯ). Команды «Передать», «Передать и ждать», «Когда я получу» (группа СОБЫТИЯ). Линейные алгоритмы. Программа рисования для спрайта.

Практические занятия:

Анимация со сменой фонов по заданному сценарному плану. Создание мультимедийной открытки. Проект «Гобо читает стихотворение». Онлайн-практикум «Классический лабиринт». Создание игры по разработанному сценарному плану. Создание интерактивного плаката. Рисунок «Разноцветные линии», «Разноцветный клубок». Презентация проектов, выполненных обучающимися в рамках занятий по модулю.

Формы контроля: собеседование, наблюдение, практическая работа, тестирование. Создание проекта. Создание презентации. Защита проекта

3. Азы программирования Scratch

Теоретическая часть: Спрайт-художник. Команды движения и рисования. Команды «Смена костюма» (группа ВНЕШНОСТЬ), «Идти шагов», «Если касается края оттолкнуться», «Установить способ вращения» (группа ДВИЖЕНИЕ). Система координат в Scratch. Создание собственных блоков. Блоки для изображения цифр «0», «1» и «2». Мини проект «Год 2021 (2022)». Алгоритмы с ветвлениями. Команды «Говорить», «Сказать», «Думать» (группа ВНЕШНИЙ ВИД), «Спросить и ждать», «Ответ» (группа СЕНСОРЫ), «Установить язык», «Установить голос», «Сказать» (группа ТЕКСТ В РЕЧЬ), «Перевести на» (группа ПЕРЕВЕСТИ). Случайные числа.

Практическая часть:

Проект «Мой почтовый индекс». Сохранение проекта в разделе «Мои работы». Создание игры «Постреляем по тарелочкам?» по образцу. Создание программы-переводчика по образцу. Создание викторины по разработанному сценарному плану. Презентация проектов, выполненных обучающимися в рамках занятий по разделу.

Формы контроля: собеседование, наблюдение, практическая работа, тестирование. Создание проекта. Создание презентации. Защита проекта.

Методическое обеспечение 1 года обучения

№ п/п	Раздел, тема	Форма занятий	Приемы, методы	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма контроля
1	Вводная часть	Групповая, парная, индивидуальная	словесные, наглядные, практические.	Опорные конспекты, презентация, видеоуроки	ПК, проектор, доска, телевизор	тестирование.
2	Раздел 2. Первые шаги в мир Scratch	Групповая, парная, индивидуальная	словесные, наглядные, практические.	Опорные конспекты, презентация, видеоуроки	ПК, проектор, доска, телевизор	собеседование, наблюдение, практическая работа, тестирование. Создание проекта. Создание презентации. Защита проекта
3	Раздел 3. Азы программирования в Scratch	Групповая, парная, индивидуальная	словесные, наглядные, практические.	Опорные конспекты, презентация, видеоуроки	ПК, проектор, доска, телевизор	собеседование, наблюдение, практическая работа, тестирование. Создание проекта. Создание презентации. Защита проекта

Календарный график на 72 часа

Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь			
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5-11	12-18	19-25	26-30	1-8	10-16	17-23	24-31	1-6	7-13	14-20	21-30	1-11	12-18	19-25	26-31
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
8				16				24				32			

Январь				Февраль				Март				Апрель				Май			
Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты				Недели \ даты			
1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5-8	9-16	16-22	23-31	1-5	6-12	13-19	20-28	1-5	6-12	13-19	20-31	1-9	10-16	17-23	24-30	1-7	8-14	15-21	22-28
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
40				48				56				64				72			

ПА – промежуточная аттестация

ИА - итоговая аттестация

Контрольно – измерительные материалы

1 раздел «Вводная часть»

Пакет диагностических методик

Диагностическая карта для личностных результатов

Параметры оценивания						
Коммуникативные качества	Организаторские способности	Лидерские качества	Волевая регуляция, самоконтроль	Любознательность (общий кругозор)	Культура и техника речи	Мотивация к занятиям
<p><i>Высокий уровень – 3 балла, средний – 2 балла, низкий – 1 балл</i></p> <p><i>Оценка проводится по каждому параметру и суммируется общее количество баллов:</i></p> <p><i>16-21 балл – высокий уровень, 10-15 баллов – средний уровень, менее 10 баллов – низкий уровень</i></p>						
Параметры оценивания	Критерии оценки					
	<i>высокий уровень</i>	<i>средний уровень</i>	<i>низкий уровень</i>			
Коммуникативные качества	Потребность в широком и интенсивном общении. Уверенность, непринужденность общения в новом коллективе. Стремление к участию в общественных мероприятиях, публичным выступлениям.	Проявление достаточного интереса к общению, в том числе с незнакомыми людьми. В общественной деятельности предпочтение отдается работе в группе, коллективе.	Замкнутость, необщительность. Повышенное беспокойство и тревожность от предстоящего общения с незнакомыми людьми. Стремление к одиночеству. Боязнь публичности.			
Организаторские способности	Способность к организации группы, коллектива. Быстрота ориентации в сложных ситуациях. Находчивость, настойчивость, требовательность. Хорошая самоорганизация, дисциплинированность, работоспособность.	Достаточный уровень самоорганизации, дисциплинированности, работоспособности. Не достаточно проявляется склонность к организаторской деятельности.	Организаторские способности не выражены или выражены очень слабо.			

Лидерские качества	Инициативность, независимость суждений, самостоятельность, целеустремлённость, влияние на окружающих, умение принимать решения и брать ответственность на себя, адекватная самооценка. Высокая мотивация к достижению результата.	Не достаточно проявляются самостоятельность, инициативность, решительность.	Апатичность, низкая самостоятельность и слабая мотивация достижений. Заниженная самооценка.
Волевая регуляция, самоконтроль	Ярко выражена предельная собранность и уверенность, видно умение концентрировать своё внимание. Сильная воля, умение контролировать свои эмоции и поведение.	Умение сосредоточиться и быть внимательным есть, но оно непостоянно. Навык контролировать своё поведение развит недостаточно.	Наблюдается несобранность, рассеянность внимания, отсутствует самостоятельность при выполнении заданий, навыки концентрировать внимание и контролировать поведение развиты слабо.
Любознательность (общий кругозор)	Высокий уровень любознательности, широкий кругозор, включающий познания в различных областях жизни.	Достаточно развитый кругозор и интерес к окружающему миру.	Эмоциональная вялость, отсутствие интереса к происходящему вокруг, ограниченный кругозор.
Культура и техника речи	Правильная артикуляция, чёткая дикция, разнообразная интонация. Связная, логичная, образная речь, богатый словарный запас. Убедительность выступлений.	Неточная артикуляция, не достаточно чёткая дикция. Речь связная, логичная, не всегда уверенная. Словарный запас ограничен.	Вялая артикуляция, плохая дикция. Речь мало выразительна, неубедительна. Словарный запас бедный.
Мотивация к занятиям	Самостоятельный интерес на уровне увлечённости, наблюдается устойчивое стремление к успеху.	Мотивация неустойчивая, в зависимости от одобрения окружающих и успешности получаемых результатов.	Неосознанный интерес, инициатива в выборе не принадлежит ребёнку, случайный интерес.

«Карта самооценки учащихся и оценки педагогом их компетентности»

Процедура проведения

Данную карту предлагается заполнить учащемуся в соответствии с инструкцией. Затем карту заполняет педагог в качестве эксперта. Оценка педагога проставляется в пустых клеточках

Дорогой друг! Оцени, пожалуйста, по пятибалльной шкале знания и умения, которые ты получил, занимаясь в творческом объединении в этом учебном году, и зачеркни соответствующую цифру. (1 –самая низкая оценка, 5 – самая высокая)

№	Вопросы	Баллы				
		1	2	3	4	5
1.	Освоил теоретический материал по темам и разделам, могу ответить на вопросы педагога					
2.	Знаю специальные термины, использую их на занятиях					
3.	Научился использовать полученные на занятиях знания в практической жизни					
4.	Умею выполнять практические задания, которые дает педагог (упражнения, опыты, задачи)					
5.	Научился самостоятельно выполнять творческие задания					
6.	Умею воплощать творческие замыслы					
7.	Могу научить других тому, чему научился сам на занятиях					
8.	Научился сотрудничать с ребятами в решении поставленных задач					
9.	Научился получать информацию из разных источников					
10.	Имею достижения в результате занятий					

Структура вопросов:

Пункты 1, 2, 9 - опыт освоения теоретической информации.

Пункты 3, 4 - опыт практической деятельности.

Пункты 5, 6 - опыт творчества

Пункты 7, 8 - опыт коммуникации.

Обработка результатов: Самооценка учащегося и оценка педагога суммируется, вычисляется средний балл.

2 раздел «Первые шаги в мире Scratch»

Пакет диагностических методик

Тест на тему «Основные понятия Scratch»

<p>1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.</p> <p>А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок</p>	<p>6. Чему равна высота сцены?</p> <p>А) 320 точек Б) 480 точек В) 360 точек Г) Может меняться</p>
---	--

<p>2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?</p> <p>А) 20 Б) 15 В) 10 Г) 7</p>	<p>7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?</p> <p>А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Котенок</p>
<p>3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?</p> <p>А) Скрипт Б) Спрайт В) Сцена Г) Код</p>	<p>8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?</p> <p>А) Да Б) Нет В) Иногда можно</p>
<p>4. Чему равна ширина сцены?</p> <p>А) 320 точек Б) 480 точек В) 260 точек Г) Может меняться</p>	<p>9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?</p> <p>А) .sb2 Б) .exe В) .psd Г) .bmp</p>
<p>5. Сколько костюмов может иметь спрайт?</p> <p>А) 1 Б) 2 В) Любое количество Г) Можно не более 7</p>	<p>10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...</p> <p>А) СКИ Б) Алгоритм В) Скрипт Г) Программа</p>

Ответы на тест:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Б	В	А	Б	В	В	В	Б	А	А

Шкала оценивания:

8-10 правильных ответов – усвоение основных понятий

5-8 правильных ответов – не полностью усвоены понятия, надо подтянуться

3-4 правильных ответов – надо заниматься дополнительно, чтобы усвоить основные понятия

0-2 правильных ответа – не усвоены понятия

Презентация проекта и рефлексия — демонстрация проекта классу, обсуждение и оценивание проекта; формулирование выводов.

При оценивании итогового проекта следует обращать внимание на такие элементы проекта, как:

1. наличие заставки и титров с указанием авторства;
2. наличие соответствующего музыкального сопровождения с указанием в титрах авторов музыки;

3. продуманность интерфейса игры;
4. наличие этапа подведения итогов игры;
5. художественное оформление;
6. техническую сложность;
7. защиту от ошибок;
8. практическую значимость проекта.

Помимо собственно проекта следует оценивать умения групповой работы. Умение организовывать работу в группе следует оценивать по:

1. наличие и функциональности разделения обязанностей;
2. информированности группы о результатах работы;
3. вкладу каждого члена группы.

3 раздел «Азы программирования Scratch»

Пакет диагностических методик

Презентация проекта и рефлексия — демонстрация проекта классу, обсуждение и оценивание проекта; формулирование выводов.

При оценивании итогового проекта следует обращать внимание на такие элементы проекта, как:

1. наличие заставки и титров с указанием авторства;
2. наличие соответствующего музыкального сопровождения с указанием в титрах авторов музыки;
3. продуманность интерфейса игры;
4. наличие этапа подведения итогов игры;
5. художественное оформление;
6. техническую сложность;
7. защиту от ошибок;
8. практическую значимость проекта.

Помимо собственно проекта следует оценивать умения групповой работы. Умение организовывать работу в группе следует оценивать по:

1. наличие и функциональности разделения обязанностей;
2. информированности группы о результатах работы;
3. вкладу каждого члена группы.

Воспитательный компонент программы (рабочая программа воспитания)

Воспитательный компонент программы разработан в соответствии с Федеральным законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся.

Воспитательная работа осуществляется в рамках реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в среде Scratch» и имеет 2 важные составляющие – индивидуальную работу с каждым обучающимся и формирование детского коллектива.

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

Задачи:

1. Способствовать развитию личности, способной формировать собственное мировоззрение и систему базовых ценностей.

2. Сформировать умение самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности обучающихся.

2. Развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности.

Результат воспитания – это достигнутая цель, те изменения в личностном развитии обучающихся, которые они приобрели в процессе воспитания.

Планируемые результаты:

- Проявление творческой активности обучающихся в различных сферах социально значимой деятельности;
- Развитие мотивации личности к познанию и творчеству;
- Формирование позитивной самооценки, умение противостоять действиям и влияниям, представляющим угрозу для жизни, физического и нравственного здоровья, духовной безопасности личности.

Формы работы направлены на работу с коллективом учащихся и родительской общественностью.

Работа с коллективом обучающихся:

- развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
- формирование навыков по этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение практическим умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации), в том числе в формате онлайн;
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность творческого объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей, тематических и концертных мероприятий, походов в течение года);
- публикация информационных (просветительских) статей для родителей по вопросам воспитания детей в группе творческого объединения в социальной сети «ВКонтакте».

Направления воспитательной работы:

1. Духовно-нравственное воспитание (формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России) (выставки творческих работ, фотовыставки, знакомство с наследием, участие в конкурсах духовно-нравственной направленности, тематические праздники и др.)

2. Формирование коммуникативной культуры (формирование навыков ответственного коммуникативного поведения, умения корректировать свое общение в зависимости от ситуации, в рамках принятых в культурном обществе норм этикета поведения и общения, а также норм культуры речи; культивировать в среде воспитанников принципы взаимопонимания, уважения к себе и окружающим людям и обучать способам толерантного взаимодействия и конструктивного разрешения конфликтов) (презентация, защита творческих работ внутри творческого объединения, организация совместных творческих проектов, работа в команде во время игр, занятий и др.)

3. Интеллектуальное воспитание (раскрытие, развитие и реализация творческих и интеллектуальных способностей в максимально благоприятных условиях образовательного процесса, развитие интеллектуальной культуры личности, познавательных мотивов) (участие в конкурсах и играх различного уровня и направленности)

4. Формирование и развитие информационной культуры и информационной грамотности (формирование умений распознавания информации, Обучение детей и подростков умению самостоятельного поиска, анализа и обработки информации, развитие у детей и подростков основных информационных умений и навыков в качестве базиса для формирования информационно-независимой личности, обладающей способностью к самостоятельному и эффективному информационному поведению) (использование медиаресурсов, медиатехнологий, игровые формы занятий с задачей поиска необходимых сведений в информационных источниках и др.)

5. Самоопределение и профессиональная ориентация

(оказание профориентационной поддержки учащимся в процессе выбора ими самоопределения и выбора профиля обучения и сферы будущей профессиональной деятельности; выработка у школьников сознательного отношения к труду, профессиональное самоопределение со своими возможностями, способностями и с учетом требований рынка труда) (беседа, анкетирование, работа педагога-психолога и др)

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Цели, задачи	Сроки проведения	Примечание
1	Участие в проведении Дня открытых дверей	Привлечение внимания обучающихся и их родителей к деятельности объединений МБУДО Игринский районный ДДТ	сентябрь	
2	Игра-знакомство «Давай дружить»	Знакомство и сплочение детей в коллективе, формирование коммуникативной культуры	сентябрь	
3	Конкурс «Новогодние фантазии»	Развитие фантазии, воображения, творческой активности. Реализация совместных проектов.	декабрь	
4	Научно – практическая конференция	Активизация исследовательской, практической и творческой деятельности	март	
5	«День космонавтики»	Расширение кругозора учащихся о космосе и о космонавтах.	апрель	
6	Акция «Эхо памяти»	Формирование патриотических и гражданских чувств, повышение интереса к истории России.	май	
7	«Последний звонок»	Формирование эстетических вкусов, навыков коллективной деятельности, преемственности поколений	май	

Список литературы для педагога

1. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А. С. Путина; под ред. В. В. Тарапаты. — М.: Лаборатория знаний, 2019. — 87 с.: ил. — (Школа юного программиста)
2. Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch //
3. Практикум по программированию в среде Scratch / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с.
4. Залогова Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова. - 3-е изд. - Москва: Бином. Лаб. знаний, 2009 - 213 с.

5. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Питер. 2017. – 128 с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»)
6. Программирование для детей на языке Scratch/ пер. А. Банкрашкова. – Москва: Издательство АСТ. 2017. – 94, [2] с.: ил.
7. Голиков Д.Н. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.

Список литературы для учащихся

1. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А. С. Путина; под ред. В. В. Тарапаты. — М.: Лаборатория знаний, 2019. — 87 с.: ил. — (Школа юного программиста)....
2. Информатика. 5-6 класс: Практикум по программированию в среде Scratch //
3. Практикум по программированию в среде Scratch / Т. Е. Сорокина, А. Ю. Босова; под ред. Л. Л. Босовой. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. — 144 с...
4. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5–6 классов /
5. Ю. В. Пашковская. — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Лаборатория знаний,
6. 2018. —192 с.: ил. — (Школа программиста)....
7. Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника / В. В. Тарапата, Б. В. Прокофьев. — М.: Лаборатория знаний, 2019. — 228 с.: ил. — (Школа юного программиста).

Интернет – ресурсы

1. Лаборатория информационных технологий. Программирование игр и анимации в Scratch <http://scratch.aelit.net/>
2. Код-клуб <https://sites.google.com/site/pishemkody/home...>
3. Босова Информатика <https://www.youtube.com/channel/>
4. UCTn1twdHTQQyFZbVi-4UxNg...
5. Официальный сайт проекта Scratch <https://scratch.mit.edu/>
6. Руководства. <https://scratch.mit.edu/ideas>