

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»
ДТ «КВАНТОРИУМ» Г. МАГНИТОГОРСК

ПРИНЯТО на заседании
педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Магнитогорской
области»
протокол № 135 от 15 июня 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор ГБУ ДО «ДЮТТ
Магнитогорской области»
В. Н. Халамов
Приказ № 33 от «02» июня 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Scratch: логика и программирование»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: полгода
Возрастная категория обучающихся: 9 - 11 лет

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2023

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	2
1.1 Пояснительная записка.....	2
1.2 Сведения о программе	5
1.3 Цель и задачи программы.....	7
1.4 Содержание программы	8
1.5 Учебный план	10
1.6 Планируемые результаты	12
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	14
2.1 Календарный учебный график	14
2.2 Условия реализации программы	14
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	15
2.4 Оценочные материалы.....	16
2.5 Методические материалы:.....	16
2.6 Воспитательный компонент	18
2.7 Информационные ресурсы и литература.....	20
Приложение 1. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Scratch: логика и программирование».....	21
Приложение 2. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	22
Приложение 3. Примерный перечень воспитательных мероприятий	23

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch: логика и программирование» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;
- Распоряжение Правительства РФ от 12.11.2020 № 2945-р «Об утверждении плана мероприятий по реализации в 2021 — 2025 г. г.;
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р;
- Указ Президента Российской Федерации «Стратегия научно технологического развития Российской Федерации» (редакция от 15.03.2021г. N*143);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Паспорт приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденного президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и приоритетным проектам 30 ноября 2016 г.;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, разработанных Министерством образования и науки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Письмо Минобрнауки России от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями 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»);
- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 - 2024 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 N 56722);

- Закон Магнитогорской области от 29.08.2013 № 515-30 «Об образовании в Челябинской области»;
- Устав ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области»;
- Программа воспитания ГБОУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области» на 2023-2026 уч. года.
- Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Челябинской области».

Актуальность программы:

Стремительное развитие информационных технологий создало экономический запрос на квалифицированные технические кадры на рынке труда Российской Федерации, в связи с чем возникла потребность раннего профессионального ориентирования детей, и их вхождения в информационное общество, что находит свое отражение в положениях принятой «Стратегии развития отрасли информационных технологий в Российской Федерации на 2014-2020 годы и на перспективу до 2025 года». Данная программа предусматривает подготовку обучающихся в области вычислительной техники и программирования, систематизируя и расширяя знания по основам функционирования компьютерных систем. Scratch-программирование, имея привлекательную для детей форму, является эффективным инструментом для развития алгоритмического мышления и развития IT-навыков, необходимых для освоения коммерческих скриптовых языков. Занятия со Scratch помогают приобрести начальные навыки написания кода, развивают логическое мышление, креативность и умение самостоятельно добывать знания, выводя закономерности из практического опыта и проверяя свои предположения экспериментальным путем.

Педагогическая целесообразность программы «Scratch: логика и программирование» диктует применение технологий индивидуализации обучения, проблемного обучения и проектного обучения. Это обусловлено особенностями педагогических технологий.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии проблемного обучения:

- усвоение участниками взаимодействия в учебном процессе системы знаний и способов умственной и практической деятельности;
- развитие интеллекта обучаемых, т.е. их познавательной самостоятельности и творческих способностей;
- формирование диалектико-материалистического мышления участников обучения;
- развитие всесторонне и гармонично развитой личности.
- воспитание навыков творческого усвоения знаний (применение системы логических приемов или отдельных способов творческой деятельности);
- формирование и накопление опыта творческой деятельности (овладение методами научного исследования, решения практических проблем и художественного отображения действительности);
- формирование мотивов обучения, социальных, нравственных и познавательных способностей.

Особенности реализации технологии проектного обучения:

- наличие проблемы, требующей интегрированных знаний и исследовательского поиска ее решения;

- практическую, теоретическую, познавательную значимость предполагаемых результатов;
- самостоятельную деятельность ученика;
- структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов;
- использование исследовательских методов, т.е. определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижения гипотезы их решения;
- обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов;
- анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы

Отличительной чертой программы является обеспечение разностороннего личностного развития обучающихся, их готовность применять знания, умения, личностные качества для решения актуальных и перспективных задач в жизненной практике. В своей научно-познавательной деятельности школьники безусловно нуждаются в инструменте для выполнения своих как исследовательских, так и творческих проектов. Scratch позволяет, освоив среду программирования Scratch перейти к другим средам (более «взрослым» и «профессиональным»). Также данная программа помогает осуществлять как индивидуальную, так и групповую работу. Предоставляет свободный выбор тематики работы (обеспечивая равноправие «научных» и «творческих» проектов. Занятия начинаются с практического знакомства со средой программирования Scratch, далее идет непосредственное изучение синтаксических блоков конструкций языка и отработка навыков применения элементов программирования при решении задач и создании игр. Каждая новая тема завершается практическими задачами, способствующими овладению методики программирования и изучению языка Scratch. Обучения на базовом уровне закрепляются полученные знания и навыки программирования, осваиваются новые методы, способы решения задач, рассматриваются более сложные задачи, новые технологии программирования.

Адресат программы: программа рассчитана для обучения детей в возрасте 9-11 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – полгода (12 недель)

Объем программы - 48 часов.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером, гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной и групповой работы. Подготовка к выполнению нового задания подразумевает знакомство детей с темой предстоящего проекта, которое так же входит в рабочую часть занятия: просмотр мультфильма, чтение художественных произведений, самостоятельный поиск материала в Интернете; в рамках технологии проблемного обучения используются методы коллективного поиска решения: «Мозговой штурм», «Метод инверсии». Совокупность перечисленных факторов позволяет проводить нетривиальные занятия и снимает с обучающихся усталость от рутинной работы.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Scratch: логика и программирование» на 2023-2024 уч. год

Название программы	Scratch: логика и программирование
Возраст обучающихся	9-11 лет
Длительность программы (в часах)	48 часов
Количество занятий в неделю	2 занятия в неделю (4 часа)
Цель, задачи	<p>Цель программы – развитие у обучающихся 9-11 лет логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch.</p> <p>Задачи:</p> <p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – познакомить с интерфейсом среды Scratch; – сформировать навыки использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – укрепить навыки применения средств компьютерных технологий для реализации творческих проектов; – способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – сформировать базовые навыки работы с компьютером; – сформировать навыки пространственного и творческого мышления; – развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики; – способствовать развитию логических, аналитических и творческих способностей обучающихся; – развить навыки планирования и реализации проектов. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде; – развивать чувство внутренней инициативы, самостоятельности.
Первичные знания,	<p>Программа «Scratch: логика и программирование» имеет техническую направленность. Scratch — визуально-блочная среда программирования, созданная для детей и подростков. На занятиях дети создают анимированные проекты (игры, мультфильмы, викторины), понятным для детей образом, реализуя важные принципы событийно-ориентированного программирования. Для построения алгоритмов в среде Scratch не нужно знать языки программирования – все команды представлены блоками с надписями на русском языке, построения кода похоже на сбор паззла. Уровень освоения – базовый.</p>
	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не

необходимые для освоения программы	требуются
Результаты освоения программы	<p>Предметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – ориентироваться в интерфейсе среды Scratch; – уметь использовать инструменты среды Scratch и строить алгоритмы для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – уметь применять средства компьютерных технологий для реализации творческих проектов; – имеет систематизированные знания алгоритмических структур программирования. <p>Метапредметные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть базовыми навыками работы с компьютером; – владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера спрайтов и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора; – владеть навыками логического, аналитического и творческого мышления; – иметь творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики; – владеть логическими, аналитическими и творческими способностями; – познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового/индивидуального проекта. <p>Личностные:</p> <ul style="list-style-type: none"> – уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач. – имеет чувство внутренней инициативы, самостоятельности.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	<ul style="list-style-type: none"> – Конкурсные мероприятия оригинального календаря Магнитогорской области по профилю обучения детей; – Всероссийская олимпиада по программированию на языке Scratch «Программный кот» – Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	<ul style="list-style-type: none"> – стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося с выходом в сеть Интернет – 12 шт.; – персональный компьютер педагога с выходом в сеть Интернет – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.
Преимущества данной программы (отличия от	Отличительной особенностью является обеспечение разностороннего личностного развития обучающихся, их готовность

других курсов)	подобных	<p>применять знания, умения, личностные качества для решения актуальных и перспективных задач в жизненной практике. В своей научно-познавательной деятельности школьники безусловно нуждаются в инструменте для выполнения своих как исследовательских, так и творческих проектов. Scratch позволяет, освоив среду программирования Scratch перейти к другим средам (более «взрослым» и «профессиональным»). Также данная программа помогает осуществлять как индивидуальную, так и групповую работу. Предоставляет свободный выбор тематики работы (обеспечивая равноправие «научных» и «творческих» проектов. Занятия начинаются с практического знакомства со средой программирования Scratch, далее идет непосредственное изучение синтаксических блоков конструкций языка и отработка навыков применения элементов программирования при решении задач и создании игр. Каждая новая тема завершается практическими задачами, способствующими овладению методики программирования и изучению языка Scratch. Обучения на базовом уровне закрепляются полученные знания и навыки программирования, осваиваются новые методы, способы решения задач, рассматриваются более сложные задачи, новые технологии программирования.</p>
----------------	----------	---

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – развитие у обучающихся 9-11 лет логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch.

Задачи:

Предметные:

- познакомить с интерфейсом среды Scratch;
- сформировать навыки использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- укрепить навыки применения средств компьютерных технологий для реализации творческих проектов;
- способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Метапредметные:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- сформировать навыки пространственного и творческого мышления;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- способствовать развитию логических, аналитических и творческих способностей обучающихся;
- развить навыки планирования и реализации проектов.

Личностные:

- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде;
- развивать чувство внутренней инициативы, самостоятельности.

1.4 Содержание программы

Раздел 1. Основы работы в Scratch

Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Формирование мотивации к обучению. Знакомство с платформой Scratch.

Теория: Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил организации рабочего места и работы за компьютером. Беседа на тему «Кто такой программист?».

Практика: Пробное включение компьютера, выход в сеть Интернет, поиск платформы, вход в аккаунт. Выключение компьютера.

Тема 1.2. Знакомство со средой разработки Scratch.

Теория: Изучение интерфейса программы Scratch: сцена, инструменты сцены, рабочая область, панель блоков, коллекция фонов и спрайтов Scratch.

Практика: Выполнение проекта «Лабиринт».

Тема 1.3. Знакомство с графическим редактором среды Scratch.

Теория: Изучение интерфейса программы Scratch: редактор спрайтов, инструменты редактора спрайтов, растровая графика, векторная графика, загрузка изображений как спрайтов, костюмы спрайта.

Практика: Выполнение проекта «Лабиринт».

Тема 1.4. Знакомство с редактором звуков среды Scratch.

Теория: Изучение интерфейса программы Scratch - изучение возможностей редактора звуков, расширения "Музыка": инструменты редактора звуков (быстрее/медленнее, громче/тише и другие эффекты звуков), запись своего звука, загрузка звука из сети Интернет, выбор инструмента в расширении «Музыка», создание музыки по нотам, редактирование темпа.

Практика: Выполнение проекта «Лабиринт».

Тема 1.5. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.

Практика: Самостоятельное выполнение проекта "Художник".

Раздел 2. Линейные алгоритмы

Тема 2.1. Система координат в среде Scratch.

Теория: Изучение понятия «Система координат»: оси X и Y, деления осей, отрицательные и положительные значения осей; изучение роли системы координат в среде Scratch: применение системы координат в движении спрайтов, перемещения по экрану в зависимости от значений оси X и Y.

Практика: Выполнение упражнений с использованием системы координат.

Тема 2.2. Создание линейных алгоритмов в среде Scratch.

Теория: Понятие «Линейный алгоритм»: определение линейного алгоритма, изучение идеи линейного алгоритма в примерах из жизни и в сравнении с циклическими алгоритмами, применение идеи линейного алгоритма в среде Scratch. Изучение блоков движения: перемещения по осям X и Y, повороты спрайта, способы перемещения спрайта по экрану (плавное перемещение, мгновенное перемещение).

Практика: Создание проекта «Мячик».

Тема 2.3. Расширение: Перо.

Теория: Применение блоков расширения «Перо» в линейных алгоритмах: изучение траектории движения спрайта, повторение особенностей линейного алгоритма через блок «Стереть все» и его место в алгоритме, регулирование опускания и поднятия пера в зависимости от задач алгоритма.

Практика: Создание проекта «Paint».

Тема 2.4. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.

Практика: Выполнение проекта «Аквариум»

Раздел 3. Циклические алгоритмы

Тема 3.1. Создание циклических алгоритмов в среде Scratch.

Теория: Понятие «Циклический алгоритм»: определение циклического алгоритма, сравнение циклического алгоритма и линейного алгоритма, разбор примеров циклического алгоритма из жизни; Виды циклических алгоритмов в среде Scratch: конечный, бесконечный, цикл с условием; Анимация персонажа: смена костюмов с помощью бесконечного циклического алгоритма.

Практика: Создание проекта «Кот и бабочки».

Тема 3.2. Работа с переменными в среде Scratch.

Теория: Понятие «Переменная» в программировании: определение, смысл переменной, переменные в математике, использование переменных (переменные для чисел, для слов, для букв), приведение примеров, где использование переменной уместно), механизм создания переменной в среде Scratch.

Практика: Создание проекта «Гонки».

Тема 3.3. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.

Практика: Создание проекта «Космолет».

Модуль 4. Разветвляющиеся алгоритмы

Тема 4.1. Операторы в среде Scratch.

Теория: Понятие «Оператор» в среде Scratch: определение «Оператор», виды операторов, математические и логические операторы, изучение блоков операторов в среде Scratch.

Практика: Создание проекта «Калькулятор».

Тема 4.2. Передача сообщений в среде Scratch.

Теория: Применение функции «Передача сообщений» в среде Scratch: изучение механизма передачи сообщений, смысл передачи сообщений, изучение блоков передачи сообщений, именованье сообщений.

Практика: Выполнение упражнений по теме.

Тема 4.3. Сенсоры в Scratch. Эффекты в среде Scratch.

Теория: Изучение блоков «Сенсоры»: определение сенсоров, изучение блоков «Сенсоры» в среде Scratch (касание спрайта указателя мыши, цвета, другого спрайта, измерение расстояния до объекта, взаимодействие с пользователем с помощью блока «Спросить «Как тебя зовут»»), сенсоры нажатия клавиш, применение настроек одного спрайта для другого спрайта). Применение эффектов внешнего вида в практической деятельности: функция эффектов внешнего вида, изучение эффектов внешнего вида (цвет, рыбий глаз, завихрение, укрупнение пикселей, мозаика, яркость, прозрачность).

Практика: Применение сенсоров в создании проектов. Создание проекта «Колдун и ведьма».

Тема 4.4. Работа со списками в среде Scratch.

Теория: Понятие «Список» в среде Scratch и программировании в целом: определение, основной смысл создания списков, механизм создания списков в среде Scratch. Связь списков и переменных: переменные как составные части списка.

Практика: Создание проекта «Журнал оценок».

Тема 4.5. Создание своих блоков.

Теория: Понятие собственного блока в среде Scratch: определение, смысл, сравнение собственного блока и передачи сообщений, их польза и недостатки, процесс создания своих блоков.

Практика: Переработка старого проекта с использованием собственного блока.

Тема 4.6. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.

Практика: Создание проекта с использованием изученных технологий.

Модуль 5. Проектная деятельность

Тема 5.1. Разработка идеи проекта.

Практика: Постановка проблемы, выбор и распределение тем, разработка идеи проекта.

Тема 5.2. Разработка дизайна проекта.

Практика: Подбор материалов для проекта, создание макета. Используя материалы и макет проекта создать дизайн в среде Scratch.

Тема 5.3. Разработка скриптов проекта.

Практика: Создание основных скриптов проекта. Создание скриптов проекта, отвечающих за визуальную составляющую, создание анимации спрайтов. Тестирование проекта, исправление ошибок.

Тема 5.4. Подготовка презентаций и репетиция выступления.

Практика: Подготовка презентаций, формулирование речи, репетиция выступления внутри группы.

Тема 5.5. Защита проекта на Фестивале детских проектов.

Практика: Групповое выступление на Фестивале детских проектов.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Основы работы в Scratch	4	6	10	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Формирование мотивации к обучению. Знакомство с платформой Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: устный опрос

1.2	Тема 1.2. Знакомство со средой разработки Scratch	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3. Знакомство с графическим редактором среды Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.4	Тема 1.4. Знакомство с редактором звуков среды Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.5	Тема 1.5. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа, устный опрос
2	Модуль 2. Линейные алгоритмы	3	5	8	
2.1	Тема 2.1. Система координат в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: опрос
2.2	Тема 2.2. Создание линейных алгоритмов в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Создание линейных алгоритмов в среде Scratch. Расширение: Перо.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа, устный опрос
3	Модуль 3. Циклические алгоритмы	2	4	6	
3.1	Тема 3.1. Создание циклических алгоритмов в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2. Работа с переменными в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа, устный опрос
4	Модуль 4. Разветвляющиеся алгоритмы	5	7	12	
4.1	Тема 4.1. Операторы в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: устный

					опрос
4.2	Тема 4.2. Передача сообщений в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.3	Тема 4.3. Сенсоры в Scratch. Эффекты в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.4	Тема 4.4. Работа со списками в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.5	Тема 4.5. Создание своих блоков.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
4.6	Тема 4.6. Решение задач по изученным темам проверочная работа по итогам модуля.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа, устный опрос
5	Модуль 5. Проектная деятельность	2	10	12	
5.1	Тема 5.1. Разработка идеи проекта.	2	0	2	Текущий контроль: опрос
5.2	Тема 5.2. Разработка дизайна проекта.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.3	Тема 5.3. Разработка скриптов проекта.	0	4	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
5.4	Тема 5.4. Подготовка презентаций и репетиция выступлений.	0	2	2	Текущий контроль: опрос, самостоятельная работа
5.5	Тема 5.5. Защита проекта на Фестивале детских проектов.	0	2	2	Защита проекта

1.6 Планируемые результаты

Предметные:

- ориентироваться в интерфейсе среды Scratch;
- уметь использовать инструменты среды Scratch и строить алгоритмы для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- уметь применять средства компьютерных технологий для реализации творческих проектов;
- имеет систематизированные знания алгоритмических структур программирования.

Метапредметные:

- владеть базовыми навыками работы с компьютером;
- владеть навыками пространственного и творческого мышления: определение размера спрайтов и объектов относительно друг друга, изображение объектов и предметов с помощью средств графического редактора;
- владеть навыками логического, аналитического и творческого мышления;
- иметь творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики;
- владеть логическими, аналитическими и творческими способностями;
- познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового/индивидуального проекта.

Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач.
- имеет чувство внутренней инициативы, самостоятельности.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2023-2024	12	48	2 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

– Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

– Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

– Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

– иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Платформа Scratch	13

Платформа Scratch находится в свободном для скачивания и установки доступе, также к платформе можно получить доступ через программное обеспечение для выхода в интернет. Платформа доступна для установки на Windows. Это значит, что Scratch может быть установлен на компьютер/ноутбук с ОС Windows.

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Scratch: логика и программирование» используются:

- учебно-методические пособия;
- комплект практических работ (Приложение 1);
- презентации к теоретическим материалам.

Кадровое обеспечение:

– требования к образованию и обучению – высшее или среднее профессиональное образование, или успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам, соответствующим дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам, реализуемым учреждением дополнительного образования;

– особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью;

– необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом;

– необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Программу «Scratch: логика и программирование» в ДТ «Кванториум» г. Магнитогорск - филиале ГБУ ДО «ДЮТТ» реализует педагог дополнительного образования Макзумова Нигина Авзалшоевна, которая имеет среднее специальное образование «Коррекционная педагогика в начальном образовании».

2.3 Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на выявление уровня усвоения нового материала и предотвращение пробелов в знаниях, если таковые имеются. Текущий контроль проводится в следующих формах: самостоятельная работа, беседа, устный опрос, тестирование.

Промежуточная аттестация проводится в форме представления индивидуальных проектов. Тема проекта утверждается педагогом в соответствии с интересами и предпочтениями обучающихся.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует знания базовых навыков программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Тему итоговой работы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий
50-79	Средний

Описание уровней освоения:

– «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

– «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

– «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: самостоятельная работа, беседа, устный опрос, тестирование. Устный опрос и беседа позволяют своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся, при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками на платформе Scratch. Тестирование позволяет оценить уровень усвоения теоретических знаний и их понимание в отрыве от платформы Scratch.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения индивидуального проекта по изученному материалу.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует навыки программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы.

2.5 Методические материалы:

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – в группах до 12 человек.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;
- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;
- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;
- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;
- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;
- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополняемость позиций участников совместной деятельности;
- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;
- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;
- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;
- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самодеятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;

- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;

- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технология);

- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;

- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;

- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Scratch: логика и программирование» (приложение 1);

- дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Scratch: логика и программирование»;

- Сборник игр на командообразование и сплочение к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Scratch: логика и программирование» (приложение 2);

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ, в том числе в ДТ «Кванторум» г. Магнитогорск, является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи воспитания:

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;

- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;

- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;

- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;

- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;

- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;

- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей;
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Воспитательные мероприятия делятся на модули:

1. Воспитывающая среда
2. Учебное занятие
3. Руководство детским объединением и взаимодействие с родителями
4. Проектная деятельность
5. Профориентационная работа и наставничество
6. Социальное партнёрство и сетевое взаимодействие
7. Каникулы
8. Профилактика и безопасность

Примерный перечень и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в приложении 3.

Условия воспитания:

Многие мероприятия носят открытый характер. Медиа формат мероприятий привлекает внимание участников других регионов.

Учебные занятия по программам технической направленности ориентированы на повышение технологической грамотности в области инженерных и технических профессий, они проходят с использованием учебно-лабораторного оборудования, что находит отражение в формах и видах учебной деятельности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа ориентирована на решение реальных технологических задач, в том числе с участием промышленных предприятий для проектной деятельности детей. Поскольку дети младшего школьного возраста не могут участвовать в проектах от реального сектора экономики, обучающиеся занимаются реализацией образовательных проектов по направлению обучения.

Воспитательный компонент предусматривает работу с родителями обучающихся. Для этого регулярно проводятся родительских собрания, на которых разбирают достижения обучающихся, направления обучения Центра и содержание образовательных программ.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Босова, Л.Л. Теория и методика обучения информатике младших школьников: учебное пособие / Л.Л. Босова; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва: МПГУ, 2019. - 179 с.
2. Босова, Л.Л.. Обучение информатике младших школьников: монография / Л. Л. Босова ; Министерство просвещения Российской Федерации, Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московский педагогический государственный университет". - Москва : МПГУ, 2020. - 295 с.
3. Положение о порядке разработки и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в ГБУ ДО «Дом юношеского технического творчества Магнитогорской области»;
4. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. –Москва, 2021.
5. Тихомирова, О.В.. Проектная и исследовательская деятельность дошкольников и младших школьников: учебное пособие / О. В. Тихомирова, Н. В. Бородкина, Я. С. Соловьев; Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Ярославской области "Институт развития образования". - Ярославль: ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2017. - 221 с.
6. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки / Хухлаева О.В.. — Москва : Генезис, 2020. — 176 с.
7. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.: ил.
8. Голиков Д.В. 42 проекта на Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 184 с.: ил.

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.: ил.
2. Голиков Д.В. 42 проекта на Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2019. – 184 с.: ил.
3. Алудден. Й. Анимация на Scratch. Программирование для детей / Й. Алудден, Ф. Вальясинди и др. – М.:РОСМЭН, 2018. – 125 с.: ил.
4. Алудден. Й. Видеоигры на Scratch. Программирование для детей / Й. Алудден, Ф. Вальясинди и др. – М.:РОСМЭН, 2018. – 126 с.: ил.
5. Свейгарт. Э. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Э. Свейгарт. – М.: Эксмо, 2020. – 304 с.:ил.
6. Путина А. С. Scratch 2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А. С. Путина. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 88 с.: ил.

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Scratch: логика и программирование»**

1. Проект "Лабиринт": создание проекта, изменение фона, спрайтов, редактирование фона и спрайтов, добавление в проект звуков, редактирование звуков
2. Проект "Художник": закрепление (создание проекта, изменение фона, спрайтов, редактирование фона и спрайтов, добавление в проект звуков, редактирование звуков)
3. Проект "Мячик": линейный алгоритм, блоки движения
4. Проект "Paint": закрепление (линейный алгоритм), расширение "Перо"
5. Проект "Аквариум": закрепление (линейный алгоритм)
6. Проект "Кот и бабочки": циклический алгоритм, анимация персонажа
7. Проект "Гонки": переменная в среде Scratch
8. Проект "Космолет": закрепление (циклический алгоритм, анимация персонажа, клоны, переменные)
9. Проект "Калькулятор": операторы в среде Scratch
10. Проект "Колдун и ведьма": сенсоры, передача сообщений, эффекты
11. Проект "Интерактивный рассказ": алгоритмы ветвления, вложенные циклы
12. Проект "Журнал оценок": списки, переменные и списки

Сборник игр на командообразование и сплочение

Игра «...зато ты»

Цель: развитие умения проявлять эмоциональную отзывчивость по отношению к другим

Суть игры: нескольким ребятам раздаются листы А4, цветные фломастеры или ручки. Каждый из детей подписывает свой лист и пишет на нем один какой-то свой недостаток, затем передает свой лист другим детям. Они пишут на его листе «... зато ты...» и далее какое-то положительное качество этого человека: все, что угодно (у тебя очень красивые глаза, ты лучше всех рассказываешь анекдоты). В конце выполнения задания каждому участнику возвращается его лист.

Оборудование: лист А4, фломастеры/ручки

Игра «Как в зеркале»

Цель: развитие умения распознавать эмоциональные состояния

Суть игры: играющие разбиваются на пары, желательно противоположного пола. Партнеры по паре встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. В каждой паре один участник будет играть роль зеркала. Ему нужно как можно точнее копировать все движения партнера. Тот, кто якобы стоит перед зеркалом, будет как бы разглядывать в этом зеркале свое лицо, изменяя при этом его выражение: хмуриться или улыбаться, выказывать удивление, подмигивать и т. д. Партнер должен точно и бесстрастно изобразить все. А если игроки засмеялись, то они получают штрафное очко. Потом партнеры меняются местами.

Оборудование: не требуется

Игра «Дни недели»

Цель: формирование у детей доверия к сверстникам, навыка работать сообща.

Суть игры: игра проводится стоя у доски. Учитель раздает каждой паре карточку со словом, на карточках написано «день недели», далее просит обучающихся встать по порядку по дням недели. После того, как встали по порядку, проверяют, правильно ли встали. Далее учитель просит обучающихся встать по порядку начиная со среды и т.д.

Оборудование: карточки со словами

Игра «Мое настроение»

Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование проявлений эмпатии

Суть игры: обучающимся предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.

Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.

Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

Оборудование: (бумага, фломастеры/карандаши)

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity»

		- WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений