

**Комитет по образованию администрации городского округа
«Город Калининград»
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение города
Калининграда средняя общеобразовательная школа №58**

Введена в действие приказом директора
МАОУ СОШ №58

№ 72/14 от «20» 08 2024 г.

Директор


Ерохин А.В.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
естественнонаучной направленности
«Начало программирования на Scratch»**

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Срок реализации: 9 месяцев

Автор программы:
Слаушевская Мария Евгеньевна,
педагог дополнительного образования
г. Калининград

Калининград, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа

Программа технической направленности посвящена дисциплине, которая позволяет детям не только изучать основы программирования, но и творчески проявлять себя через создание мультфильмов, анимаций и даже простых компьютерных игр. Одной из основных особенностей среды Scratch, на которой базируется программа, является ее доступность и интуитивно понятный интерфейс, который делает процесс обучения увлекательным и понятным даже для маленьких детей.

Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа

Создание современной практико-ориентированной образовательной среды – ведущая идея программы. Она направлена на развитие у детей навыков программирования, логического мышления и творческого подхода к решению задач. Программа поощряет детей к выражению собственных идей и их воплощению через создание увлекательных проектов. Это способствует не только усвоению теоретических знаний, но и развитию практических навыков, которые могут пригодиться им в будущем, особенно в профессиях, связанных с информационными технологиями.

Ключевые понятия

Алгоритм – действия, приводящие к требуемому результату.

Конечный цикл – повтор определенных действий нужное число раз.

Бесконечный цикл – повтор определенных действий бесконечное число раз.

Начальная расстановка – все изначальные характеристики спрайта.

Событие – блок, который запускает скрипт.

Костюм – один из возможных видов оформления спрайта.

Спрайт – персонаж из проекта Scratch.

Сцена – фон проекта в Scratch.

Переменная – это место, в котором хранятся временные данные в программе, которые могут быть изменены, сохранены и отображены при необходимости.

Направленность программы

Базовая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Начало программирования (Scratch)» имеет техническую направленность (далее – программа).

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – базовый

Актуальность образовательной программы

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка 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.

Педагогическая целесообразность образовательной программы

Данная программа позволяет выявить заинтересованных обучающихся, проявивших интерес к знаниям, оказать им помощь в формировании устойчивого интереса к программированию и созданию проектов с помощью среды Scratch. Организация занятий в объединении и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации и новейшие методики образования.

Практическая значимость образовательной программы

Практическая значимость обусловлена тем, что обучение по программе позволит заинтересовать обучающихся, разнообразить образовательную деятельность, использовать групповые активные методы образования и применять полученные навыки в будущем. Обучение по программе позволит заинтересовать обучающихся, разнообразить образовательную деятельность, использовать групповые активные методы образования и применять полученные навыки в будущем.

Принципы отбора содержания образовательной программы

-индивидуальный подход к обучающимся – выражается в ориентации программы на индивидуальные возможности и потребности обучающихся;

-деятельности - выражается в органическом единстве теоретических знаний и практических умений как основы организации образовательного процесса;

-целостности - необходимость гармонического единства рационального, эмоционального, социального и поискового, содержательного и эмоционального компонентов в обучении;

-доступности - заключается в необходимости соответствия содержания, методов и форм обучения возрастным особенностям обучающихся, уровню их развития;

-преемственности и последовательности обучения предполагает, что знания даются обучающимся не только в определенной последовательности и взаимосвязи, а изложение учебного материала педагогом доводится до уровня системности в сознании обучающихся;

-результативности выражается в нацеленности на получение обучающимися конкретного образовательного результата в ходе каждого учебного занятия;

-профориентационной направленности – данный принцип обеспечивает подбор содержания, методов, форм педагогического процесса, который направлен на предпрофессиональную подготовку обучающихся с целью формирования профессионально важных качеств, знаний и умений.

Отличительные особенности программы

Программа построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач.

Процесс обучения создает условия для:

- развития логического мышления;
- развития навыков в программировании;
- развития навыков работы с персональным компьютером;
- ориентирования в информационном пространстве сети «Интернет»;
- активного применения информационно-компьютерных технологий в каждом тематическом блоке программы.

Цель образовательной программы

Сформировать универсальные учебные навыки в области алгоритмического программирования на языке Scratch.

Задачи образовательной программы

Обучающие:

- формирование базисных предметных знаний по основам
- алгоритмического программирования;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов.

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развитие умения выполнять логические операции анализа, синтеза, сравнения, классификации, установления аналогий;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

Воспитательные:

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию;
- воспитание инициативности и самостоятельности.

Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы

Программа предназначена для детей в возрасте 9 –11 лет.

Особенности организации образовательного процесса

Набор детей в объединение – свободный.

Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы работы с детьми.

Состав групп 10-15 человек.

Формы обучения по образовательной программе

Форма обучения – очная. Допускается сочетание различных форм обучения с применением дистанционных образовательных технологий.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 40 минут, между занятиями установлены 10-

минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Основные методы обучения

При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом.

Каждое занятие содержит теоретическую и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как решение практических задач, умение ставить цель, планировать достижение этой цели.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого обучающегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа обучающихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности;

3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе.

Деловая игра, как средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности, показывает обучающимся возможность выбора этой деятельности в качестве будущей профессии.

Ролевая игра позволяет участникам представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

Методы организации и самостоятельной исследовательской деятельности обучающихся:

-исследовательский – самостоятельная творческая работа;

-репродуктивный – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;

-объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;

-частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решении поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

-словесные (рассказ, беседа, инструкция, устное изложение, объяснение нового материала и способов выполнения задания, объяснение

последовательности действий и содержания, обсуждение, педагогическая оценка процесса

деятельности и ее результата);

-наглядные (показ видеоматериалов и иллюстраций, демонстрация, рассматривание фотографий, слайдов);

-практически-действенные (выполнение практических работ);

-проблемно-поисковые (создание проблемной ситуации, обсуждение, выводы); -методы самостоятельной работы и работы под руководством педагога (создание миниатюр);

-информационные (сообщение, объяснение, инструктаж, консультирование, демонстрация и др.);

-побудительно-оценочные (педагогическое требование, поощрение, создание ситуации успеха).

Планируемые результаты

Предметные:

Будут знать:

- функциональное устройства программной среды Scratch и основные структурные элементы пользовательского интерфейса;

- назначение и использование основных блоков команд, состояний, программ;

- виды языков программирования, алгоритмы;

- правила сохранения документа и необходимости присвоения правильного имени в среде программирования Scratch;

- правила безопасной работы в аудитории.

Будут уметь:

- загружать программную среду Scratch;

- работать с заготовками для персонажей и сцен в соответствующих библиотеках программной среды;

- создавать и редактировать свой спрайт в графическом редакторе;

- создавать анимации со своими спрайтами.

Будут владеть приемами:

- анимации спрайта через смену костюма;

- добавления звука;

- создания анимации со своими спрайтами;

- работы с музыкальным редактором Scratch.

Метапредметные:

По окончании курса учащийся сможет:

- лояльно относиться к своим ошибкам;

- анализировать свои ошибки и извлекать из них опыт;

- понимать область своих интересов;

- самостоятельно искать ответы, задавать вопросы;

- презентовать свои идеи.

Личностные:

- научатся предвидеть результат и достигать его, при необходимости вносить коррективы в первоначальный замысел;

- сформируют навыки коммуникативной культуры, внимания, уважения к людям;
научатся ответственно относиться к труду и продуктивной работе в процессе творческой деятельности.

Механизм оценивания образовательных результатов

Оценивание результатов проходит в формате наблюдения педагога за активностью работы, вовлеченностью в деятельность, взаимоотношениями между обучающимися в процессе работы. Также, по освоению разделов и программы в целом результатом является готовый продукт, созданный и дополненный обучающимися (информационный уголок, выставка, иные мероприятия).

Механизм оценивания образовательных результатов.

Уровень теоретических знаний.

- Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

Уровень практических навыков и умений.

- Низкий уровень. Требуется постоянное включение педагога в деятельность по решению поставленных задач.

- Средний уровень. Требуется периодическое включение педагога в деятельность обучающихся.

- Высокий уровень. Включенность педагога в работу не требуется.

Формы подведения итогов реализации программы

Отслеживание результатов образовательного процесса осуществляется посредством аттестации.

Обучающиеся по данной программе, проходят итоговую аттестацию по окончании освоения программы.

При подведении итогов освоения программы используются формы аттестации:

- тестирование проектов, созданных за учебный период;
- активное участие в смотрах разного уровня, соревнованиях, конкурсах, фестивалях и выставках.

Организационно - педагогические условия реализации образовательной программы

Качество реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы обеспечивается за счет:

- соответствия программы возрастным особенностям обучающихся;
- доступности, открытости, привлекательности для детей и их родителей (законных представителей) содержания программы;
- комфортной развивающей образовательной среды;

- качественного состава педагогических работников, имеющих среднее профессиональное или высшее образование, соответствующее профилю преподаваемого учебного материала.

Материально-технические условия

Обеспечение программы предусматривает наличие:

- компьютер (ноутбук) с монитором, клавиатурой и мышкой, на который установлено следующие программное обеспечение – 15 шт.:
- операционная система Windows (версия не ниже 7);
- пакет офисных программ MS Office;
- программное обеспечение: Scratch.

Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин.

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

Кадровые условия реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Оценочные и методические материалы

Оценочная система складывается из наблюдений педагога за работой каждого обучающегося, уровнем вовлеченности в деятельности, из рефлексии обучающихся, обратной связи как детей, так и родителей, а, также, из результатов творческих работ как каждого обучающегося отдельно, так и коллектива группы в целом.

Методическое обеспечение

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции: - электронные учебники;

- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе;

По результатам работ всей группы будет создаваться мультимедийное интерактивное издание, которое можно будет использовать не только в качестве отчетности о проделанной работе, но и как учебный материал для следующих групп обучающихся.

Методы, в основе которых располагается уровень деятельности учащихся:

- исследовательский – самостоятельная творческая работа учащихся;
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности. объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- частично-поисковый – участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом.

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

- наглядный (показ мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.);

- практический (выполнение работ по инструкционным чертежам, схемам и др.);
- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, лекция и т.д.).

Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности обучающихся на занятиях:

При осуществлении образовательного процесса применяются следующие методы:

- проблемного изложения, исследовательский (для развития самостоятельности мышления, творческого подхода к выполняемой работе, исследовательских умений);
- объяснительно-иллюстративный (для формирования знаний и образа действий);
- репродуктивный (для формирования умений, навыков и способов деятельности);
- словесный - рассказ, объяснение, беседа, лекция (для формирования сознания);
- стимулирования (соревнования, выставки, поощрения).

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Техника безопасности, введение в простые механизмы (2 ч.)

Теория: Правила работы в лаборатории, безопасного поведения в компьютерном классе и организация рабочего места. Инструктаж по технике безопасности. Первичное знакомство со средой программирования Scratch. Регистрация на портале scratch.mit.edu. Знакомство со страницей «Мои работы» и «+ Новый проект». Знакомство с блоками, «Сценой», «Спрайтами», «Областью спрайтов», «Областью скриптов». Простая анимация движения стандартного спрайта «Кот Scratch». По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 2. Как устроен Scratch. Создание «первой» программы (2 ч.)

Теория: Непосредственное управление исполнителем. Движение по заданной траектории. Возвращение в начальную точку Блок «Стиль вращения влево-вправо».

Практика: Создание простейшей игры «Поймай предмет». По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 3. Усложнение «первой» программы (2 ч.)

Теория: Удаление блоков. Блок «Если на краю, оттолкнуться». Изменение скорости «Спрайта». Знакомство с числом «Гугл». Блок «Стиль вращения влево-вправо». Блок «сказать Hello!». Блок «Изменить ... эффект на ...». Добавление нового «Спрайта» через «Библиотека спрайтов».

Программирование второго «Спрайта».

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока.

По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 4. Циклическое выполнение программы (4 ч.)

Теория: Создание нового проекта. Повороты «Спрайта» на месте.

Знакомство с циклическими блоками. Окно «Свойства спрайта».

Практика: Создание мини-мультфильма про Кота и Собаку. По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 5. Блоки из группы «Звуки» (2 ч.)

Теория: Знакомство с блоками «Звуки», изменение тона и громкости звука.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока. По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 6. Координаты и координатная плоскость (4 ч.)

Теория: Знакомство с координатой X. Знакомство с координатой Y.

Знакомство с переменными.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 7. Переменные и данные (6 ч.)

Теория: Знакомство с циклическими блоками. Создание переменных.

Добавление в игру подсчет баллов или очков жизни персонажа.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 8. Графический редактор (6 ч.)

Теория: Основные инструменты графического редактора – кисточка, ластик, заливка (цветом или градиентом), рисование линий, прямоугольников, квадратов, эллипсов и окружностей, выбор фрагмента изображения и отражение его по горизонтали или вертикали, использование инструмента печать для копирования выделенной области изображения, работа с текстом.

Масштаб фрагмента изображения.

Практика: Создание анимационной праздничной открытки. По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 9. Редактирование спрайта (2 ч.)

Теория: Знакомство с понятием «костюмы». Рассмотрение различных эффектов.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 10. Блоки «Внешность» для сцены (2 ч.)

Теория: Изменение сцены и редактирование фона.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 11. Диалоги и интерфейс (2 ч.)

Теория: Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

Практика: Выполнение практических упражнений по теме урока. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 12. Создание анимационных проектов (6 ч.)

Практика: Выведение правил игры, составление сценария, создание игры. По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 13. Представление мультфильма (2 ч.)

Практика: Презентация анимационных работ «Кинофестиваль».

Тема 14. Виды компьютерных игр (2 ч.)

Теория: Знакомство с видами компьютерных игр и их особенностями. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 15. Механизмы и элементы игры (2 ч.)

Теория: Рассмотрение роли математики в подсчете очков в играх.

Введение в игру счета. Выведение правил игры. По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 16. Сценарий игры (2 ч.)

Теория: Знакомство с правилами написания сценария игры.

Практика: Написание сценария игры.

По завершении темы предусмотрен устный опрос.

Тема 17. Игра «Накорми зайца» (14 ч.)

Практика: Знакомства с механикой игры. Создание программного кода спрайтов:

- игра «Игра в охоту» (2 ч.),
- игра «Летающий персонаж» (2 ч.),
- игра «Пинг понг» (4 ч.),
- игра «Попрыгунчик» (2 ч.),
- игра «Виртуальный питомец» (2 ч.),
- игра «Лови предметы» (2 ч.)

По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 18. Разработка собственной игры (8 ч.)

Практика: Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Консультации по созданию работ и проектов обучающихся.

По завершении темы предусмотрен творческий отчет обучающихся.

Тема 19. Разработка собственной игры (2 ч.) *Практика:* Презентация работ по теме «Моя игра».

По завершении первого года обучения обучающимся должен быть представлена игра на платформе <https://scratch.mit.edu/>.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов				Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	
1. Введение в направление Промышленный дизайн						
1.	Техника безопасности, введение в простые механизмы	2	2	-	-	Устный опрос, рефлексия
2.	Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	2	1	1	-	Творческое задание
3.	Усложнение «первой» программы	2	1	1	-	Творческое задание
4.	Циклическое выполнение программы	4	2	2	-	Творческое задание
5.	Блоки из группы «Звуки»	2	1	1	-	Творческое задание
6.	Координаты и координатная плоскость	4	2	2	-	Устный опрос
7.	Переменные и данные	6	2	4	-	Устный опрос
8.	Графический редактор	6	2	4	-	Творческое задание
9.	Редактирование спрайта	2	1	1	-	Устный опрос
10.	Блоки «Внешность» для сцены	2	1	1	-	Устный опрос
11.	Диалоги и интерфейс	2	1	1	-	Устный опрос
12.	Создание анимационных проектов	6	-	6	-	Творческое задание
13.	Представление мультфильма	2	-	2	-	Представление работы
14.	Виды компьютерных игр	2	2	-	-	Устный опрос
15.	Механизмы и элементы игры	2	2	-	-	Устный опрос
16.	Сценарий игры	2	1	1	-	Устный опрос
17.	Знакомство с механизмами игр	14	-	14	-	Творческое задание

18.	Разработка собственной игры	8	-	8	-	Творческое задание
19.	Представление компьютерной игры	2	-	2	-	Представление работы
	Итого	72	21	52	-	

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Начало программирования (Scratch)»
1.	Начало учебного года	1 сентября 2024
2.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
3.	Продолжительность учебной недели	5 дней
4.	Периодичность учебных занятий	2 раза в неделю
5.	Количество часов	72 часа
6.	Окончание учебного года	31 мая 2025
7.	Период реализации программы	01.09.2024-31.05.2025

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Воспитательный компонент осуществляется по следующим Направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) гражданско-патриотическое;
- 2) нравственное и духовное воспитание;
- 3) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) интеллектуальное воспитание;
- 5) здоровьесберегающее воспитание;
- 6) правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) воспитание семейных ценностей;
- 8) формирование коммуникативной культуры;
- 9) экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изучению программирования и личностному развитию; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданскопатриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Представление работ	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май

5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
6.	Беседа о празднике «Всемирный день компьютерных игр»	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Декабрь
7.	Беседа о празднике «День науки». Вклад отечественных и российских ученых и изобретателей в мировую науку	Гражданско-патриотическое, нравственное и духовное воспитание	В рамках занятий	Февраль
8.	Открытые занятия для родителей	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

Список литературы

Нормативные правовые акты

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 г. №599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 г. №597.
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
6. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
7. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 г. №912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 – 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

Для педагога дополнительного образования:

1. Сорокина Т.Е, Модуль «Пропедевтика программирования со Scratch»; ИНФО, 2015. – 45 с.

2. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. – Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. – 225 с.

3. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch, 2009. – 103 с.

Для обучающихся и родителей:

1. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.

2. Торгашова. Ю.В. Первая книга юного программиста – СПб: Издательство «Питер», 2016. – 126 с.

Интернет-ресурсы:

1. Официальный сайт Scratch – <http://scratch.mit.edu>

2. Скретч в Летописи.ру – <http://letopisi.ru/index.php/>

3. Учитесь со Scratch – <http://setilab.ru/scratch/category/commun>