

**Управление образования администрации
Вельского муниципального района Архангельской области**

**муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
"Дом детского творчества"**

Принята на заседании
педагогического совета
от « 30 » августа 2024 г.
Протокол № 3



УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУДО "ДДТ"
/И.Н. Лоскутова/
« 30 » августа 2024 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Программирование на Scratch»**

базовый уровень, авторская программа

Возраст обучающихся: 9-11 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель:
педагог дополнительного образования
Салата Артём Алексеевич

г. Вельск - 2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование на Scratch» (далее - Программа) имеет техническую направленность и разработана для детей 9-11 лет. Программа направлена на формирование и развитие навыков логического мышления, творческих способностей.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. №273-ФЗ (с изменениями и дополнениями);
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденным Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 г. № 629;
- Профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденного приказом Минтруда России от 22.09.2021 года № 652н;
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (письмо Минобрнауки России от 18.11. 2015 г. № 09-3242);
- Методическими рекомендациями Федерального государственного бюджетного научного учреждения «Институт изучения детства, семьи и воспитания» «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной программы» (2023 год);
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи СП 2.4. 3648-20 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28),
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ, утвержденным приказом Минобрнауки России и Минпросвещения России от 05.08.2020 г. № 882/391;
- Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 №ДГ-245/06,
- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества»;
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе МБУДО «ДДТ»;
- Положением о правилах приема, порядке перевода, отчисления и восстановления обучающихся МБУДО «ДДТ»;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в МБУДО «ДДТ»;
- Положением об организации обучения по индивидуальному учебному плану в МБУДО «ДДТ»;
- Методической инструкцией по разработке дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБУДО «ДДТ».

Актуальность программы.

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает современным требованиям объектно-ориентированного программирования.

Изучение языка Scratch значительно облегчает последующий переход к изучению

других языков программирования. Обучающиеся постепенно будут погружаться в мир программирования, познавая теорию и практику кода. В ходе учебных занятий в процессе освоения программы у детей формируется информационная грамотность, критическое и системное мышление, умение строить алгоритмические последовательности.

Основанием для разработки программы является

- социальный заказ, который базируется на высоком интересе детей к техническому творчеству, заинтересованности родителей в формировании и развитии у детей аналитических, творческих, интеллектуальных способностей;
- возможности образовательной организации (кадровые и материально-технические ресурсы Учреждения).

Программа авторская, имеет техническую направленность, базовый уровень сложности.

Возможность использования программы в других образовательных системах.

Настоящая программа реализуется в МБУДО «ДДТ» в рамках Образовательной программы учреждения. Возможна реализация по принципу сетевого партнерства, в том числе на базе других образовательных организаций, при условии создания необходимых материально-технических условий.

Цели программы: Развитие интеллектуально-творческих и аналитических, способностей обучающихся через изучение основ программирования и разработки компьютерных приложений.

Задачи программы:

Обучающие – знакомить обучающихся принципами организации рабочего места и правилами техники безопасности, инструментами и оборудованием, с базовыми навыками работы с персональным компьютером, работе с программным обеспечением, базовыми знаниями системы Windows 10, начальными навыками программирования в среде Scratch 3.0 и Kodu Game Lab; формирование у обучающихся интереса к техническому творчеству.

Развивающие – развивать навыки алгоритмического мышления, критического мышления, умение аргументированно представить свою точку зрения, излагать мысли в четкой логической последовательности, умения анализировать ситуацию, умение работать по предложенным инструкциям и разрабатывать собственные проекты.

Воспитательные – формировать в обучающихся положительную самооценку, потребность в самоорганизации (воспитывать трудолюбие, сдержанность, основы самоконтроля, скромность, самостоятельность, умение доводить начатое до конца, настойчивость, выдержку); Воспитывать культуру общения, умение доказывать свою точку зрения и идти на компромисс.

Отличительные особенности программы.

Отличительная особенность программы заключается в том, что первоочередной целью программы является не столько обучение программированию собственных приложений, сколько развитие логического мышления ребенка в целом. Данный курс предлагает использование аппаратно-программного обеспечения, как инструмента для обучения обучающихся программированию и аналитическому мышлению.

В основе программы лежит деятельностно-ориентированное обучение, направленное на самостоятельный поиск решения проблем и задач, развитие способностей обучающихся самостоятельно ставить цели, проектировать пути их реализации, контролировать и оценивать свои достижения.

В ходе обучения у обучающихся будет формироваться:

- потребность сотрудничества;
- доброжелательное и бесконфликтное поведение в отношении к сверстникам;
- понимание и принятие учебной задачи, сформированной педагогом;

- способность контроля, оценки, и коррекции своей работы;
- навык выбора наиболее эффективного способа решения задачи;

Программа строиться на следующих дидактических принципах:

- принцип последовательности – любая новая ступень в обучении ребёнка опирается на ранее полученные знания;
- принцип «от простого к сложному» - научившись элементарным навыкам работы, ребёнок переходит к выполнению более сложных творческих работ;
- принцип наглядности – дети должны сами все увидеть, услышать, потрогать и тем самым реализовать стремление к познанию;
- принцип доступности – изучение и подача материала соответствуют возрастным особенностям детей, учитывает индивидуальные особенности каждого ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип системности – знания в программе даются в определенной системе;
- принцип научности – обоснованность, наличие методологической базы и теоретической основы;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;

Характеристика обучающихся по программе.

Данная программа предназначена для детей в возрасте от 9 до 11 лет. Сосредоточенность, концентрация внимания у детей младшего школьного возраста может быть достаточно интенсивной, особенно при выполнении интересной работы. Однако устойчивость внимания недостаточно развита, могут часто отвлекаться. Поэтому при обучении актуально использовать игровые и проектно-ориентированные технологии. Благодаря данным методикам, поставленные цели достигаются значительно проще и помогают развивать способности обучающихся.

Наиболее активно используются методы:

- Программированный - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- Репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: написание кода для игры, мультфильма, беседа, упражнения по аналогу),
- Частично - поисковый - решение проблемных задач с помощью педагога;
- Поисковый – самостоятельное решение проблем;
- Метод проблемного изложения - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие обучающихся при решении.

Обучение производится в группах по 7-8 человек, где за одним компьютером работает один человек. Формирование группы происходит исходя из возраста и начальных навыков обучающихся, которые педагог выявляет входным тестированием. Специальных знаний и умений в программировании при записи в творческое объединение не требуется.

Сроки и этапы реализации программы.

Данная программа разработана на 1 год. Учебный год разбит на полугодия согласно календарному году: 16 недель в 1 полугодии и 20 недель во втором полугодии. На модуль второго полугодия, принимаются обучающиеся, успешно закончившие обучение по программе предыдущего модуля.

Формы и режим занятий по программе.

Режим занятий по программе 2 раза в неделю по 2 часа, всего 144 часа в учебном году.

Возможна реализация настоящей программы по социальным сертификатам. В этом случае структура каждого года обучения программы предполагает 2 блока: **Основной**

курс в объеме 72 часа, реализуемый по социальным сертификатам и **Дополнительный курс** в объеме 72 часа, реализуемый в рамках муниципального задания. Режим занятий определяется следующим образом:

Основной курс	Дополнительный курс	Всего часов в учебном году
1 раз в неделю по 2 часа, всего 72 часа в учебном году	1 раз в неделю по 2 часа, всего 72 часа в учебном году	144 часа

Дополнительный курс предполагает более расширенное (углубленное) изучение предмета, но запись на него осуществляется на добровольной основе. На программу Дополнительного курса могут быть зачислены только те обучающиеся, которые занимаются по программе Основного курса.

Занятия могут быть построены в форме:

- Занятие – лекция-беседа;
- Занятие – презентация;
- Практическое занятие (написание программного кода, подбор спрайтов, разработка сюжета);
- Занятие изучения материала (поиск информации через Интернет);
- Занятие защиты проекта;
- Занятие – соревнование.

Структура занятий включает около 30-50 % на теоретические сведения в форме беседы, рассказа, показа и не менее 50-70 % на практическую отработку навыков самостоятельно или под наблюдением (руководством) педагога.

Примерная структура занятия:

- I этап. Организационная часть - Ознакомление с правилами поведения на занятии, организацией рабочего места, техникой безопасности при работе с инструментами и оборудованием.
- II этап. Основная часть - Постановка цели и задач занятия. Создание мотивации предстоящей деятельности. Получение и закрепление новых знаний. Физкультминутка. Практическая работа группой, малой группой, индивидуально.
- III этап. Заключительная часть - Анализ работы. Подведение итогов занятия. Рефлексия.

Ожидаемые результаты и форма их проверки.

Учащиеся по окончании обучения должны знать:

- принципы организации рабочего места и основные правила техники безопасности, назначение и устройство инструментов и оборудования;
- основные компоненты компьютера;
- принцип действия и работы основных компонентов компьютера;
- основные правила составления алгоритмов и блок-схем;
- способы подачи команд;
- базовые знания системы Windows 10;
- базовые знания среды Kodu Game Lab.

Учащиеся по окончании обучения должны уметь:

- рационально организовать рабочее место;
- подключать основные компоненты компьютера;
- писать блок-схемы для программ;
- писать программу по предложенному техническому заданию;
- работать в программе Scratch 3.0;
- работать в программе Kodu Game Lab.

Учащиеся по окончании обучения должны демонстрировать:

- навыки критического мышления;
- умения излагать мысли в четкой логической последовательности;

- умения анализировать ситуацию;
- умения самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- умения доводить начатое дело до конца
- умение работать в команде, доказывать свою точку зрения и идти на компромисс.

Способ (формы) оценки результатов освоения программы:

- педагогическое наблюдение;
- оценка продуктов творческой деятельности обучающихся;
- задания по инструкциям, задания по предложенным условиям, творческие задания;
- совместный анализ (педагог и ребенок) процесса выполнения и итогового продукта;
- беседы, опросы, анкетирование.

Диагностика результатов обучения по программе проводится 2 раза за период обучения: входная диагностика – в начале первого учебного года и итоговая диагностика – в конце обучения по программе.

Диагностика умений проводится по уровням: низкий, средний, высокий.

Низкий уровень.

- практически не обладает соответствующими умениями и навыками менее чем 50%;
- имеет трудности в использовании инструментами программ (при выполнении задания);
- затрудняется в применении простых приемов работы, доступных данному возрасту, в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень.

- обладает соответствующими умениями и навыками на 50-80%;
- обладает навыками правильного использования инструментов программ в начальной степени; работает с оборудованием с помощью педагога;
- правильно использует простые приемы работы, доступные в данном возрасте, выполняет задания на основе образца или под руководством педагога.

Высокий уровень.

- обладает соответствующими умениями и навыками на 80-100%;
- обладает навыками правильного и быстрого использования инструментов программ; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей;
- правильно использует простые и сложные приемы работы, доступные в данном возрасте; выполняет практические задания с элементами творчества.

Формы контроля и подведения итогов реализации программы.

Контроль знаний, умений и навыков по программе проводится согласно «Положению о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в МБУДО «ДДТ».

Формами подведения итогов реализации Программы являются

- участие в выставках, конкурсах различного уровня;
- организация тематических соревнований;
- представление и защита самостоятельного проекта.

Учебный план

№ п/п	Содержание (разделы)	Количество часов				Всего
		1 полугодие		2 полугодие		
		теория	практика	теория	практика	
1	Вводное занятие.	1	-	-	-	1
2	Программа Scratch.	18,5	44,5	-	-	63
3	Программа Kodu Game Lab.	-	-	20,5	55,5	76
4	Итоговое занятие с защитой проекта	-	-	2	2	4

	Итого:	19,5	44,5	40	40	144
--	---------------	------	------	----	----	-----

Учебно-тематический план

№	Наименование раздела/ темы	Количество часов						Формы аттестации/контроля
		Основной курс			Дополнительный курс			
		всего	теор.	практ.	всего	теор.	практ.	
	<i>1 полугодие</i>	32 часа			32 часа			ВСЕГО = 64 часов
1.	Вводное занятие. Техника безопасности	1	1	-	-	-	-	Устный опрос
2.	Программа Scratch.	31	10,5	20,5	32	8	24	
a.	Знакомство с системой Windows 10, Scratch и программой для быстрой печати Stamina	1	0,5	0,5	2	0,5	1,5	Устный опрос/ практическое задание
b.	Простейшие алгоритмы в программе Scratch.	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ практический тест
c.	Знакомство с отрицательными числами и пером. Создание собственного примера использования отрицательных чисел.	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
d.	Изучение циклов и условного блока программирования.	2	1	1	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
e.	Создание мультфильма «Акула и Рыбка»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
f.	Изучение координат X и Y. Создание проекта на заданную тему.	2	1	1	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
g.	Создание мультфильма «Пико и Приведение»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
h.	Создание игры «Лабиринт».	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
i.	Создание мультфильма «Заяц и Лиса»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
j.	Создание игры «Мышка-норушка»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
k.	Создание игры «Ведьма и Волшебник»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
l.	Создание проекта «Кот-математик»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
m.	Создание проекта на заданную тему «Аквариум»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
n.	«Карандашное программирование»	2	1	1	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
o.	Создание анимационной зарисовки «Пингвины»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
p.	Создание проекта «Музыкальный плеер»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
q.	Создание проекта на заданную тему	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
r.	Создание музыкального проекта «Пианино с мышкой/клавиатурой»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
s.	Создание игры «Мухобойка»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
t.	Создание игры «Космическая битва»/»Космическая битва с условием победы»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
u.	Создание проекта на заданную тему	-	-	-	4	1	3	Устный опрос/ Практическая работа
v.	Создание открытки к Новому году	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
w.	Создание игры «Полёт с ускорением –	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/

	Флэппи Бёрд»							Практическая работа
x.	Создание игры «Защита арбуза»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
y.	Создание викторины	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
z.	Создание проекта на заданную тему «Мультфильм – Спасение Нового года»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
aa.	Создание тренажёра «Реактивное сложение»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
bb.	Создание игры «Автогонки»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
	2 полугодие	40 часов			40 часов			ВСЕГО = 80 часов
3.	Программа Kodu Game Lab.	38	12	26	38	8,5	29,5	
a.	Знакомство с программой «Kodu Game Lab», создание игровых персонажей, написание первой программы.	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
b.	Функция «Движение», добавление эффектов.	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
c.	Простые условия: Создание игры «Гонки»	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
d.	Игры в жанре «Сражения».	2	0,5	1,5	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
e.	Счётчики.	4	1	3	4	1	3	Устный опрос/ Практическая работа
f.	Дороги и стены.	2	1	1	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
g.	Страницы программы, изменение поведение персонажей	2	1	1	2	-	2	Практическая работа
h.	Создание игры «Арконойд»	2	0,5	1,5	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
i.	Изучение возможностей функции «Родитель»	2	1	1	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
j.	Создание игры «Американские горки»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
k.	Создание игры «Времена года»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
l.	Создание игры «Теннис»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
m.	Создание игры «Рыбки»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
n.	Создание игры «Чудеса в лесу»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
o.	Функция «Кнопок»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
p.	Создание игры «Кликер»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
q.	Функция «Скрытый счётчик»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
r.	Создание скрипта «Телепорт»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
s.	Переключение между персонажами.	2	0,5	1,5	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
t.	Переход на новый уровень: Создание игры с несколькими уровнями	2	0,5	1,5	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
u.	Создание игры «Пройди на время»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/ Практическая работа
v.	Творческий проект на тему «Портал»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
w.	Создание игры «Google game»	2	0,5	1,5	-	-	-	Устный опрос/

								Практическая работа
х.	Создание игры «Попрыгунчик»	-	-	-	2	0,5	1,5	Устный опрос/ Практическая работа
4.	Итоговое занятие с защитой проекта	2	1	1	2	1	1	Итоговое занятие с защитой проекта
ВСЕГО:		72 часа			72 часа			ВСЕГО = 144 часа

Календарный учебный график

Месяц	№ занятия	Раздел /тема учебного плана	Количество часов	формы аттестации /контроля
сентябрь	1 занятие	Вводное занятие. Техника безопасности Знакомство с системой Windows 10, Scratch и программой для быстрой печати Stamina	2	Устный опрос/ Практическая работа
	2 занятие	Программа Scratch. Знакомство с системой Windows 10. Работа с программой Stamina.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	3 занятие	Простейшие алгоритмы. Знакомство с базовыми функциями программы Scratch. Создание первого проекта на Scratch	2	Устный опрос/ Практическая работа
	4 занятие	Простейшие алгоритмы. Усложнение первого проекта. Знакомство с «эффектами» скриптов	2	Устный опрос/ Практическая работа
	5 занятие	Знакомство с отрицательными числами и пером	2	Устный опрос/ Практическая работа
	6 занятие	Знакомство с отрицательными числами и пером. Создание собственного примера использования отрицательных чисел.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	7 занятие	Изучение циклов и условного блока программирования.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	8 занятие	Создание мультфильма «Акула и Рыбка»	2	Устный опрос/ Практическая работа
октябрь	9 занятие	Изучение координат X и Y. Создание проекта на заданную тему.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	10 занятие	Создание мультфильма «Пико и Приведение»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	11 занятие	Создание игры «Лабиринт».	2	Устный опрос/ Практическая работа
	12 занятие	Создание мультфильма «Заяц и Лиса»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	13 занятие	Создание игры «Мышка-норушка»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	14 занятие	Создание игры «Ведьма и Волшебник»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	15 занятие	Создание проекта «Кот-математик»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	16 занятие	Создание проекта на заданную тему «Аквариум»	2	Устный опрос/ Практическая работа
ноябрь	17 занятие	«Карандашное программирование»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	18 занятие	Создание анимационной зарисовки «Пингвины»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	19 занятие	Создание проекта «Музыкальный плеер»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	20 занятие	Создание проекта на заданную тему	2	Устный опрос/ Практическая работа
	21 занятие	Создание музыкального проекта «Пианино с мышкой/клавиатурой»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	22 занятие	Создание игры «Мухобойка»	2	Устный опрос/ Практическая работа

	23 занятие	Создание игры «Космическая битва»/»Космическая битва с условием победы»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	24 занятие	Создание проекта на заданную тему	2	Устный опрос/ Практическая работа
декабрь	25 занятие	Создание открытки к Новому году	2	Устный опрос/ Практическая работа
	26 занятие	Создание проекта на заданную тему	2	Устный опрос/ Практическая работа
	27 занятие	Создание игры «Полёт с ускорением – Флэппи Бёрд»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	28 занятие	Создание игры «Защита арбуза»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	29 занятие	Создание викторины	2	Устный опрос/ Практическая работа
	30 занятие	Создание проекта на заданную тему «Мультфильм – Спасение Нового года»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	31 занятие	Создание тренажёра «Реактивное сложение»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	32 занятие	Создание игры «Автогонки»	2	Устный опрос/ Практическая работа
январь	33 занятие	Программа Kodu Game Lab. Знакомство с программой «Kodu Game Lab», создание игрового мира	2	Устный опрос/ Практическая работа
	34 занятие	Знакомство с программой «Kodu Game Lab», создание игровых персонажей, написание первой программы.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	35 занятие	Создание первой программы, функция «Движение»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	36 занятие	Модернизация первой программы, добавление эффектов.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	37 занятие	Простые условия: Создание игры «Гонки»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	38 занятие	Простые условия: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	39 занятие	Игры в жанре «Сражения»: Коду против Замка	2	Устный опрос/ Практическая работа
	40 занятие	Игры в жанре «Сражения»: Игра «Утром спасение»	2	Устный опрос/ Практическая работа
февраль	41 занятие	Игры в жанре «Сражения»: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	42 занятие	Игры в жанре «Сражения»: Сражение с Боссом	2	Устный опрос/ Практическая работа
	43 занятие	Счётчики: Часы, прямой отсчёт времени	2	Устный опрос/ Практическая работа
	44 занятие	Счётчики: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	45 занятие	Счётчики: Часы, обратный отсчёт времени	2	Устный опрос/ Практическая работа
	46 занятие	Счётчики: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	47 занятие	Дороги и стены: Пути, наследование, родительские и дочерние действия	2	Устный опрос/ Практическая работа
	48 занятие	Дороги и стены: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
март	49 занятие	Страницы программы: меняем поведение персонажей	2	Устный опрос/ Практическая работа
	50 занятие	Страницы программы: Выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	51 занятие	Создание игры «Арканоид»	2	Устный опрос/

				Практическая работа
	52 занятие	Создание игры «Арканоид», модернизация программы.	2	Устный опрос/ Практическая работа
	53 занятие	Изучение возможностей функции «Родитель»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	54 занятие	Создание игры «Американские горки»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	55 занятие	Создание игры «Времена года»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	56 занятие	Создание игры «Теннис»	2	Устный опрос/ Практическая работа
апрель	57 занятие	Создание игры «Рыбки»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	58 занятие	Создание игры «Чудеса в лесу»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	59 занятие	Изучение функции «Кнопок»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	60 занятие	Создание игры «Кликер»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	61 занятие	Изучение функции «Скрытый счётчик»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	62 занятие	Создание скрипта «Телепорт»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	63 занятие	Переключение между персонажами: создание игры «Футбол»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	64 занятие	Переключение между персонажами: выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
май	65 занятие	Переход на новый уровень: Создание игры с несколькими уровнями	2	Устный опрос/ Практическая работа
	66 занятие	Переход на новый уровень: выполнение заданий с поставленными условиями задачи	2	Устный опрос/ Практическая работа
	67 занятие	Создание игры «Пройди на время»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	68 занятие	Творческий проект на тему «Портал»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	69 занятие	Создание игры «Google game»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	70 занятие	Создание игры «Попрыгунчик»	2	Устный опрос/ Практическая работа
	71 занятие	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие с защитой проекта
	72 занятие	Итоговое занятие	2	Итоговое занятие с защитой проекта

Содержание программы

Тема занятия	Теория	Практика
Вводное занятие. Техника безопасности	Знакомство. Инструктаж по технике безопасности, доведение правил поведения на занятии.	-
Программа Scratch.		
Знакомство с системой Windows 10, Scratch и программой для быстрой печати Stamina	Лекция на тему: «Начальная работа с Windows 10». Знакомство с Scratch и программой для быстрой печати Stamina	Работа в программе Stamina, проверка скорости печати. Ознакомление с windows 10 и Scratch, создание первого несложного скрипта. Создание таблицы рекордов, где

		учитывается максимальная скорость печати каждого из обучающихся.
Простейшие алгоритмы в программе Scratch.	Лекция на тему «Простейшие алгоритмы»: Знакомство с базовыми функциями программы Scratch. Создание первого проекта на Scratch. Знакомство с «эффектами» скриптов	Создание простейших алгоритмов на примере бытовых действий, создание скрипта последовательности действий. Создание игры «Кошки-мышки». Усложнение проекта «Кошки-мышки». Добавление скриптов эффектов.
Знакомство с отрицательными числами и пером.	Знакомство с отрицательными числами и пером	Создаем проект «автомобиль» с движением вперед и назад. Используя блок «Перо» рисуем при помощи мыши. Создание собственного проекта используя отрицательные числа
Изучение циклов и условного блока программирования.	Знакомство с циклами.	Создаем циклы с эффектами цвета, прозрачности, вращения, бесконечный цикл.
Создание мультфильма «Акула и Рыбка»	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание и программирование мультфильма «Акула и Рыбка»
Изучение координат X и Y. Создание проекта на заданную тему.	Изучение координат X и Y.	Создание проекта на заданную тему.
Создание мультфильма «Пико и Приведение»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание проекта на заданную тему.
Создание игры «Лабиринт».	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Лабиринт».
Создание мультфильма «Заяц и Лиса»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание мультфильма «Заяц и Лиса»
Создание игры «Мышка-норушка»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Мышка-норушка»
Создание игры «Ведьма и Волшебник»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Ведьма и Волшебник»
Создание проекта «Кот-математик»	Лекция на тему: Переменные	Создание проекта «Кот-математик»
Создание проекта на заданную тему «Аквариум»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание проекта на тему «Аквариум»
«Карандашное программирование»	Изучение функции «Перо»	Создание проекта «Кот-художник»
Создание анимационной зарисовки «Пингвины»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание анимационной зарисовки «Пингвины»
Создание проекта «Музыкальный плеер»	Поэтапное проектирование каждого блока программы, изучение вкладки «Звук»	Создание проекта «Музыкальный плеер»
Создание проекта на заданную тему	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание анимации на тему «Школьные будни»
Создание музыкального проекта «Пианино с мышкой/клавиатурой»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание музыкального проекта «Пианино с мышкой/клавиатурой»
Создание игры «Мухобойка»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Мухобойка»
Создание игры «Космическая битва»/ Космическая битва с условием победы»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Космическая битва»/ Космическая битва с условием победы»
Создание проекта на заданную тему	Постановка задачи и определенных условий для	Создание анимации «Диалог с лучшим другом»

	выполнения задания.	
Создание открытки к Новому году	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание открытки к Новому году
Создание проекта на заданную тему	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание игры на тему «Поиск предметов»
Создание игры «Полёт с ускорением – Флэппи Бёрд»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Полёт с ускорением – Флэппи Бёрд»
Создание игры «Защита арбуза»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Защита арбуза»
Создание викторины	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание викторины
Создание проекта на заданную тему «Мультфильм – Спасение Нового года»	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание проекта на заданную тему «Мультфильм – Спасение Нового года»
Создание тренажёра «Реактивное сложение»	Поэтапное проектирование каждого блока программы.	Создание тренажёра «Реактивное сложение»
Создание игры «Автогонки»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Автогонки»
Программа Kodu Game Lab.		
Знакомство с программой «Kodu Game Lab» , написание первой программы.	Знакомство с программой «Kodu Game Lab»	Создание игрового мира Создание игровых персонажей, написание первой программы.
Функция «Движение», добавление эффектов.	Изучение функции движение	Создание и программирование движущегося персонажа
Простые условия: Создание игры «Гонки»	Лекция на тему «Простые условия»	Создание игры «Гонки». Выполнение заданий с поставленными дополнительными условиями задачи
Игры в жанре «Сражения».	Изучение принципа игр «Сражения». Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание и программирование игр: «Коду против Замка», «Утром спасение». Объединение игр «Коду против замка» и «Утром спасение». Создание и программирование игры «Сражение с Боссом».
Счётчики:	Лекция на тему «Счётчики»: Часы, прямой отсчёт времени, обратный отсчёт времени. Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание игры на время. Выполнение заданий с поставленными условиями задачи. Создание игры с обратным отсчётом «Кто больше соберет?» Создание игры с прямым и обратным отсчётом времени
Дороги и стены.	Изучение путей в Kodu Game Lab: Пути, наследование, родительские и дочерние действия. Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Разбор функций путей и стен, родительских и дочерних персонажей. Создание и программирование персонажа «Родителя».
Страницы программы, изменение поведение персонажей	Изучение страниц программ, изменение поведение персонажей. Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание персонажей с изменением поведения в зависимости от условий. Создание игры, где персонажи будут уходить в домики при заходе солнца.
Создание игры «Арконойд»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Арконойд»
Изучение возможностей функции «Родитель»	Повтор лекции «Родительские и дочерние действия».	Создание игры «Собери все яблоки быстрее соперника»
Создание игры «Американские горки»	Постановка задачи и определенных условий для	Создание и программирование игры «Американские горки»

	выполнения задания	
Создание игры «Времена года»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Времена года»
Создание игры «Теннис»	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания	Создание и программирование игры «Теннис»
Создание игры «Рыбки»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание и программирование игры «Рыбки»
Создание игры «Чудеса в лесу»	Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания	Создание и программирование игры «Чудеса в лесу»
Функция «Кнопок»	Изучение функции кнопок к Kodu Game Lab	Создание игры с виртуальными кнопками на экране
Создание игры «Кликер»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание и программирование игры «Кликер»
Функция «Скрытый счётчик»	Изучение функции «Скрытый счётчик»	Создание и программирование игры с использованием скрытого счётчика
Создание скрипта «Телепорт»	Изучение функции телепорта	Создание и программирование телепорта в одной из созданных игр
Переключение между персонажами.	Изучение скрипта переключения между персонажами. Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания.	Создание игры «Футбол». Создание и программирование игры «Суперквест».
Переход на новый уровень: Создание игры с несколькими уровнями.	Изучение скрипта перехода на новую локацию. Постановка задачи и определенных условий для выполнения задания	Создание и программирование игры с несколькими уровнями. Создание игры «Времена года 2»
Создание игры «Пройди на время»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Пройди на время»
Творческий проект на тему «Портал»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Творческий проект на тему «Портал»
Создание игры «Google game»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Google game»
Создание игры «Попрыгунчик»	Поэтапное проектирование каждого блока программы	Создание игры «Попрыгунчик»
Итоговое занятие с защитой проекта	Защита проекта	Проектирование, программирование и создание проекта на определенную тематику с последующей защитой.

Условия реализации программы

Материально-техническое и учебно-методическое обеспечение программы:

Учебно-методическое обеспечение программы: Для работы по программе необходима специальная литература и методические материалы по темам программы.

Техническое обеспечение программы: Ноутбуки с установленными программами Windows 10 Scratch 3.0, Kodu Game Lab средства реализации ИКТ материалов на уроке (компьютер, проектор, экран).

Каждый учащийся должен иметь тетрадь в клетку и шариковую ручку.

Дидактическое обеспечение программы: электронные дидактические материалы.

Оценочные материалы: опросники, практические тесты и контрольные задания по темам занятий, оценка самостоятельной работы.

Кадровое обеспечение:

В соответствии с Профессиональным стандартом «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденным приказом Минтруда России от

22.09.2021г. № 652н, к педагогу дополнительного образования предъявляются следующие требования в части образования и обучения:

- высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»

или

- высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым МБУДО «ДДТ», и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности

или

- успешное прохождение обучающимися промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующим направленности дополнительных общеобразовательных программ.

Требований к опыту практической работы не предъявляется.

Форма реализации программы – очная.

Организационно весь период обучения делится на этапы. Каждому этапу соответствуют свои задачи, содержание и методика работы, вытекающие из возрастного состава группы, уровня усвоения материала. Последовательность освоения разделов программы может варьироваться в зависимости от конкретных условий. Переходить к изучению последующего материала следует после освоения предыдущего. Время на усвоение материала также регламентировано условно и может быть скорректировано в зависимости от уровня подготовленности контингента, других объективных причин.

Для одаренных обучающихся **возможно построение индивидуальных маршрутов**: постановка задач повышенной сложности, подготовка и участие в соревнованиях.

Воспитательный потенциал программы

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей целью воспитания является самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

1. Усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество:

- ориентации на осознанный выбор профессиональной деятельности в российском обществе с учетом личных жизненных планов, потребностей семьи и общества;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;

- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

2. Формирование и развитие личностного отношения детей к этим нормам, ценностям, традициям:

- уважения к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека, к национальному достоинству и религиозным чувствам представителей всех народов России и традиционных российских религий, уважения к старшим, к людям труда;
- уважения к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, желания и способности к творческому созидательному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях;
- понимания специфики регулирования трудовых отношений, самообразования и профессиональной самоподготовки в информационном высокотехнологическом обществе, готовности учиться и трудиться в современном российском обществе;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства.

3. Приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний:

- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений

Целевые ориентиры воспитания детей по программе (ожидаемые результаты):

- развитие интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание значения техники в жизни российского общества;
- развития интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- осознание ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- формирование навыков определения достоверности и этики технических идей;
- формирование отношения к влиянию технических процессов на природу;
- осознание ценностей технической безопасности и контроля;
- формирование отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- воспитание уважения к достижениям в технике своих земляков;
- формирование воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- формирование опыта участия в технических проектах и их оценки и др.

Формы и методы воспитания.

Усвоение знаний о нормах, духовно-нравственных ценностях, традициях обеспечивается информированием детей и организацией общения между ними. Формирование и развитие личностных отношений к нравственным нормам реализуется через вовлечение детей в различную деятельность, организацию их активностей. Опыт нравственного поведения, практика реализации нравственных позиций, обеспечивают формирование способности к нравственному отношению к собственному поведению и действиям других людей.

Основной формой воспитательной деятельности в детском объединении является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся:

- усваивают необходимую информацию, имеющую воспитательное значение;
- получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации;
- осознают себя способными к нравственному выбору;
- участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации о каких-либо открытиях, изобретениях, достижениях в науке и технике является источником формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Также очень важно привлекать детей к самостоятельному поиску, сбору, обработке, обмену необходимой информации.

Практические занятия детей в ходе практических занятий, подготовки и участия в конкурсах и соревнованиях способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектной и исследовательской деятельности способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных творческих делах проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Приобретению социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применению полученных знаний на практике способствует привлечение обучающихся к участию в профориентационной, соревновательной деятельности

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются следующие методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания, анализ результатов.

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского объединения на базе образовательного учреждения в соответствии с нормами и правилами его работы и на других площадках, где проводятся различные мероприятия с участием детского объединения, с учетом правил и норм деятельности на этих площадках. Для достижения задач воспитания при реализации образовательной программы в учреждении создаются и поддерживаются все необходимые условия физической безопасности, комфорта, активностей детей и обстоятельств их общения, социализации, признания, самореализации, творчества.

Анализ результатов воспитания детей, результативности воспитательной деятельности в процессе реализации программы осуществляется следующими методами:

- педагогическое наблюдение - оценивается поведение и личностное отношение детей к различным ситуациям и мероприятиям, общение и отношения детей друг с другом, в коллективе, отношения с педагогом и др.;
- оценка творческих работ экспертным сообществом (педагоги, родители, другие обучающиеся) - оценивается умение применять имеющиеся знания норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество,

личностные результаты освоения программы и личностные качества каждого ребёнка, результаты социокультурного опыта;

- отзывы, материалы рефлексии - опросы родителей, анкетирование родителей и детей, интервью с родителями, беседы с детьми, самообследования, отзывы других участников мероприятий и др.

Анализ результатов воспитательной деятельности направлен на получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определенных в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся и конкретного ребенка. Результаты, полученные в процессе оценки достижения целевых ориентиров воспитания используются для планирования дальнейшей работы педагога и используются только в виде обобщенных и анонимных данных.

Оценка результатов воспитательной деятельности осуществляется с помощью оценочных средств (Приложение 1) с определенными показателями и тремя уровнями выраженности оцениваемых качеств: высокий, средний и низкий уровень.

Список информационных ресурсов

Литература для педагога:

1. // stepik.org – [Электронный ресурс] URL <https://stepik.org/course/104330/promo>
2. Тарапата В.В., Прокофьев Б.В. Учимся вместе со Scratch – М.: Лаборатория знаний, 2019.
3. Астахова К.И. Создаем игры с KODU GAME LAB – М.: Лаборатория знаний, 2023.
4. Голиков Д. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов. – С-Пб.: БВХ-Петербург, 2019.
5. Голиков А.Д. , Голиков Д.В. Школа капитана Грампа Scratch и Arduino для школьников – Издательские решения, 2017
6. Голиков Д. Scratch 3 для юных программистов. - С-Пб.: БВХ-Петербург, 2020.
7. Бердитт Р. Программирование на Scratch с нуля. – М.: Эксмо, 2023.

Литература для учащихся и родителей:

1. Ахмадуллин Ш. Развитие логики и мышления у детей 7-9 лет. - Билингва, 2016.
2. Ахмадуллин Ш. Развиваем мозг. Книга о том, как тренировать логику и улучшить мышление у детей 7-12 лет. – М.: Филипок и К, 2019.

Оценочные средства

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Методы диагностики
1. Усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество:	Соответствие принятым в обществе правилам, традициям.	Высокий уровень: – обучающийся знает и понимает правила поведения в обществе, основанные на духовно-нравственных ценностях и традициях российского общества, народностей РФ, – имеет представление о ценности жизни, здоровья, о необходимости соблюдения правил личной и общественной безопасности, – имеет представление о значении труда в жизни людей, ориентируется в основных трудовых (профессиональных) сферах, – имеет представление о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и технике, понимает значение науки и техники в жизни российского общества. Средний уровень: – обучающийся знает, но не всегда понимает и следует правилам поведения в обществе, основанным на духовно-нравственных ценностях и традициях российского общества, народностей РФ – не в полной мере понимает ценность жизни, здоровья, необходимости соблюдения правил личной и общественной безопасности, – имеет отрывочные и путанные представления о значении труда в жизни людей, знает несколько основных трудовых (профессиональных) сфер, – имеет отрывочные знания о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и технике, понимает значение науки и техники в жизни российского общества. Низкий уровень: – обучающийся плохо знает и не понимает правила поведения в обществе, основанные на духовно-нравственных ценностях и традициях российского общества, народностей РФ, – очень мало знает об историческом и культурном наследии народов России, традициях, праздниках, памятниках, святынях, религиях народов России, – не осознает значимость ценности жизни, здоровья, необходимости соблюдения правил личной и общественной безопасности. – имеет отрывочные, скудные знания о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и технике, понимает значение науки и техники в жизни российского общества	Педагогическое наблюдение, беседы с детьми, анкетирование, самообследование
2. Формирование и развитие личностного отношения детей к этим нормам, ценностям, традициям:	Соответствие принятым в обществе правилам, традициям	Высокий уровень: – обучающийся осознает себя гражданином РФ, отождествляет себя в соответствии со своей национальностью и местом проживания, разделяет духовно-нравственные ценности, традиции, которые выработало российское общество, – ориентирован на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья,	Педагогическое наблюдение, практическая деятельность, участие в различных мероприятиях,

		– уважительно относится к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, испытывает желание и способность к творческому созидательному труду в доступных по возрасту социально-трудовых ролях, – ориентирован на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества. Средний уровень: – обучающийся понимает, что он гражданин РФ, но не совсем отождествляет себя в соответствии со своей национальностью и местом проживания, разделяет не все духовно-нравственные ценности, традиции, которые выработало российское общество,• – понимает значение здорового образа жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), физического совершенствования с учётом своих возможностей и здоровья, – уважительно относится к труду, результатам труда (своего и других людей), к трудовым достижениям своих земляков, российского народа, – понимает важность выбора сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи. Низкий уровень: – обучающийся не понимает понятия «Гражданин РФ» и связанных с этим понятием духовно-нравственных ценностей, традиции», которые выработало российское общество, – не ориентирован на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиены, режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность), на физическое совершенствование с учётом своих возможностей и здоровья, – уважительно относится только к своему труду, результатам своего труда, – осознает необходимость выбора профессиональной деятельности с учётом личных жизненных планов.	проектно-исследовательская деятельность
3. Приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний:	Соответствие принятым в обществе правилам, традициям.	Высокий уровень: – участвует в различных социально-значимых акциях и мероприятиях на уровне города, учреждения, детского объединения, – умеет оценивать свое физическое и психологическое состояние, понимает состояние других людей с точки зрения безопасности, – умеет сознательно управлять своим состоянием, легко адаптируется в стрессовой ситуации и детско-взрослом коллективе, – участвует в проектно-исследовательской и научной деятельности, – участвует в социально значимой деятельности: производственно-технических, научно-исследовательских и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей. Средний уровень: – периодически участвует в различных социально-значимых акциях и мероприятиях на уровне учреждения, детского объединения, – понимает свое физическое и психологическое состояние, – довольно быстро адаптируется в различных ситуациях и детско-взрослом коллективе,	Педагогическое наблюдение, практическая деятельность, оценка творческих и исследовательских работ и проектов, отзывы, интервью, материалы рефлексии и т. д

		– периодически участвует в проектно-исследовательской и научной деятельности, – периодически участвует в социально значимой деятельности: производственно-технических, научно-исследовательских и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей. Низкий уровень: – очень редко участвует в различных социально-значимых акциях и мероприятиях на уровне учреждения, детского объединения, – не умеет анализировать свое физическое и психологическое состояние, – очень трудно адаптируется в различных ситуациях и детско-взрослом коллективе, – периодически участвует в социально значимой деятельности: производственно-технических, научно-исследовательских и др. объединениях, акциях, программах; опыта обучения такой деятельности других людей.	
--	--	--	--

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки (месяц)	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события/мероприятия
1	«Открытие творческого сезона» для учащихся ДДТ	Октябрь	Концертная программа	Фото и видеоматериалы с выступлением детей
2	Образовательно-досуговая программа «Каникулы +»	Ноябрь Март Июнь	Мастер-классы, игровые программы	Фото и видеоматериалы, информация на сайте учреждения, группе в ВК
4	Концерт ко Дню Матери	ноябрь	Концертная программа	Фото и видеоматериалы, информация на сайте учреждения, группе в ВК
5	Мастер-класс ко Дню матери	ноябрь	Мастер-класс в рамках учебного занятия	Изделия декоративно-прикладного творчества
6	Семейная мастерская	декабрь	Мастер-класс по изготовлению изделия новогодней тематики для детей и родителей	Изделия декоративно-прикладного творчества
8	Новогодняя программа для обучающихся ДДТ	декабрь	Интерактивное шоу	Фото и видеоматериалы, информация на сайте учреждения, группе в ВК
9	Отчётный концерт коллективов ДДТ	февраль	Концертная программа	Фото и видеоматериалы с выступлением детей
10	Открытые соревнования по робототехнике «РобоВельск»	февраль	Областные соревнования	Фото и видеоматериалы, информация на сайте учреждения, группе в ВК
11	Открытая выставка декоративно-прикладного творчества «Добрых рук мастерство»	март	Тематическая выставка	Фото и видеоматериалы, информация на сайте учреждения, группе в ВК