

ЦЦОД «ИТ-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «28» июня 2024 г.



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ЦЦОД «ИТ-КУБ»
г. Магнитогорск
Щукина А.Н.
Приказ № 1-ИТ от «30» августа 2024 г.

**АДАПТИРОВАННАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Scratch: логика и программирование»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: полгода (36 часов)
Возрастная категория обучающихся: 9-11 лет с ОВЗ
(задержка психического развития (ЗПР))

Автор-составитель: Макзумова Нигина Авзалшоевна,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	7
1.3 Цель и задачи программы	9
1.4 Содержание программы	10
1.5 Учебный план.....	12
1.6 Планируемые результаты	13
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	15
2.5 Методические материалы	16
2.6 Воспитательный компонент	18
2.7 Информационные ресурсы и литература	19
Приложение 1. Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Scratch: логика и программирование».....	20
Приложение 2. Сборник игр на командообразование и сплочение.....	21
Приложение 3. Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	22

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Адаптированная 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 (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));

- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);

- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);

- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;

- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы:

На современном этапе развития общества и государства происходит переосмысление отношения к людям с ОВЗ, признание их права на предоставление одинаковых возможностей в различных областях жизни. Изменение подходов к обучению и воспитанию детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов направлено на формирование и развитие социально-активной личности, обладающей навыками социально адаптивного поведения. Одним из путей реализации этой важной задачи является инклюзия в дополнительное образование, которая предоставляет уникальные возможности для полноценного развития детей с ОВЗ.

Вовлечение детей с ограниченными возможностями здоровья в техническую и творческую деятельность эффективно позволяет решать проблемы укрепления их физического и психического

здоровья, улучшения психоэмоционального состояния и развития. Для решения проблемы адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья в социуме, их личностного развития данная программа создаёт условия, в которых каждый ребенок, независимо от уровня интеллекта и физического состояния, мог бы развивать способности, данные ему от природы.

Мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию и 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.

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 ИТ-навыков. 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.

Для успешного обучения в школе важен не столько набор знаний, сколько развитое мышление, умение получать знания, использовать имеющиеся навыки для решения различных учебных задач. Большие возможности при этом раскрываются при работе с компьютером.

Занятия на компьютере имеют большое значение и для развития произвольной моторики пальцев рук, что особенно актуально при работе с обучающимися с ОВЗ. В процессе выполнения компьютерных заданий им необходимо в соответствии с поставленными задачами научиться нажимать пальцами на определенные клавиши, пользоваться манипулятором «мышь». Кроме того, важным моментом является формирование и развитие совместной координированной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается на занятиях с использованием компьютера.

Ребенок овладевает новым способом, более простым и быстрым, получения и обработки информации, меняет отношение к новому классу техники и вообще к новому миру предметов.

Использование компьютерных технологий в работе с детьми с ОВЗ являются еще пока нетрадиционной методикой, но с ее помощью можно более эффективно решать образовательные задачи, которые будут способствовать успешному обучению в школе. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования. На занятиях у обучающихся формируются важные для практико-ориентированной деятельности умения, связанные с представлением, анализом и интерпретацией данных. Содержание заданий программы позволяет развивать и организационные умения: планировать этапы предстоящей работы, определять последовательность действий, осуществлять контроль и оценку их правильности, поиск путей преодоления ошибок.

Педагогическая целесообразность программы «Scratch: логика и программирование» основана на применении технологий индивидуализации обучения, дифференцированного и развивающего обучения, здоровьесберегающей технологии и педагогической технологии игровой деятельности. Программа построена по принципу усложнения и увеличения предлагаемого материала, направлена на формирование знаний, умений и навыков работе на компьютере, которые помогут детям с ОВЗ адаптироваться в окружающей информационной среде.

Особенности реализации технологи 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;

- поддержка способных и одаренных детей.

Особенности реализации технологии дифференцированного обучения:

- учет индивидуальных возможностей обучающихся;
- вариативность учебного материала для сформированных групп;
- вариативность учебно-познавательной деятельности;
- ориентирование на адаптацию и развитие обучающихся.

Особенности реализации технологии развивающего обучения:

- обучающийся находится в центре педагогического процесса;
- цель учебного процесса в решении и организации познавательных задач;
- смысл технологии заключается в развитии мышления, а не только использовании памяти

и ранее полученных знаний.

Особенности реализации здоровьесберегающей технологии:

- 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 игре взрослый работает на паритетных началах с детьми, выполняя одну из игровых ролей;

– игра стимулирует познавательную активность детей, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы;

– игра позволяет использовать жизненный опыт детей, включая их обыденные представления о чем-либо;

– игровой процесс вариативен, он не может быть детально спрогнозирован, поэтому требует от педагога гибкости мышления и готовности вместе с детьми проходить образовательный путь;

– игровые технологии создают широкие возможности для формирования у детей трудовой культуры.

Отличительная черта программы заключается в том, что она учитывает психофизические и индивидуальные возможности обучающихся в возрасте от 9 до 11 лет с задержкой психического развития.

Программа составлена с учетом возможностей детей с ОВЗ и с учетом их образовательных потребностей.

Отличительной особенностью данной программы так же является использование программы Scratch. Использование данной среды позволяет ребятам с ограниченными возможностями здоровья в форме блочного программирования развить необходимые в дальнейшей жизни навыки, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат.

Ещё одной отличительной особенностью курса выступает упрощенная форма подачи материала, доступного для восприятия, обнимания и запоминания обучающимися с ЗПР и их индивидуальными возможностями обучающихся.

Адресат программы: программа рассчитана для обучения детей с ОВЗ в возрасте 9-11 лет с ЗПР. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется. При зачислении на программу родители (законные представители) предоставляют копию коллегиального заключения психолого-медико-педагогической комиссии с целью адаптации программы в соответствии с психофизическими особенностями ребенка и выстраивания индивидуального учебного плана. На ребенка-инвалида

предоставляется справка об инвалидности и копия ИПРА (индивидуальной программы реабилитации и абилитации).

Срок реализации программы – полгода (18 недель)

Объем программы - 36 часов.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения (при дистанционной форме обучения применяется платформа Сферум).

Формы организации – в подгруппах до 8 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

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

Режим занятий – 1 занятие в неделю (2 часа).

Структура двухчасового занятия:

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

Частая смена деятельности является важным аспектом при построении занятий с обучающимися с ОВЗ, поэтому в течении всего занятия обучающиеся постоянно переходят с одного вида работ на другой, например, беседа в начале занятия, индивидуальная работа за компьютером, работа с дидактическим материалом и этап рефлексии. Таким образом, обучающиеся не будут уставать и отвлекаться от темы занятия. Также для продуктивной работы, обучающимся с ОВЗ необходимо проводить физминутку – минимум 2 раза за 40 минут. При соблюдении данного правила обучающиеся не будут быстро утомляться, а уровень устойчивости внимания не будет снижаться. Помимо этого, в перерывах между занятиями могут проводиться подвижные игры, например, «Море волнуется раз» или «Краски», это позволяет ребятам расслабиться, и отвлечься от стресса и усталости, так как подвижная деятельность оказывает оздоровительных эффект благодаря воздействию на систему организма: слух, зрение, дыхание, кровообращение и т.д.

Задержка психического развития (ЗПР) - это нарушение нормального темпа психического развития. Термин "задержка" подчеркивает временной характер нарушения, то есть уровень психофизического развития в целом может не соответствовать паспортному возрасту ребенка. Все отклонения у таких детей со стороны нервной системы отличаются изменчивостью и носят временный характер. При ЗПР имеет место в отличие от умственной отсталости, обратимость интеллектуального дефекта.

Задержка психического развития – это сложное полиморфное нарушение, при котором страдают разные компоненты познавательной деятельности, эмоционально-волевой сферы, психомоторного развития, деятельности. Специфические особенности развития этой категории детей негативно влияют на своевременное формирование всех видов деятельности: образовательной, игровой, конструктивной. Полиморфность нарушений и разная степень их выраженности определяют различные индивидуальные возможности детей в овладении образовательной программой.

Отмечается замедление смены возрастных фаз развития.

Характеристика нарушений.

- низкая работоспособность в результате повышенной истощаемости нервной системы;
- незрелость эмоций и воли;
- ограниченный запас общих сведений и представлений;
- обедненный словарный запас;
- несформированность навыков интеллектуальной деятельности,
- не достаточная сформированность игровой деятельности.

Работа с данной категорией детей требует использование индивидуального подхода к каждому ребенку и учета возрастных и психофизических особенностей.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Scratch: логика и программирование» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Scratch: логика и программирование
Возраст обучающихся	9-11 лет
Длительность программы (в часах)	36 часов
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю (2 часа)
Цель, задачи	Цель программы - формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch. Задачи: <i>Образовательные:</i> – познакомить с интерфейсом среды Scratch; – сформировать навыки использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования. <i>Метапредметные:</i> – сформировать базовые навыки работы с компьютером; – сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями; – сформировать навыки пространственного и творческого мышления; – развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики. <i>Личностные:</i> – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – развивать чувство внутренней инициативы и самостоятельности; – воспитать самостоятельность при решении задач и умение работать в команде.
Краткое описание программы	Адаптированная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая 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.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются.
Результаты освоения программы	<i>Образовательные:</i> – ориентируется в интерфейсе среды Scratch; – владеет навыками использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач; – знает базовые алгоритмические структуры программирования. <i>Развивающие:</i> – владеет базовыми навыками работы с компьютером; – имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями; – имеет навыки пространственного и творческого мышления; – имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики. <i>Личностные:</i> – умеет выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – имеет чувство внутренней инициативы и самостоятельности; – умеет принимать самостоятельные решения при выполнении задач.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей; – Всероссийский детский конкурс научно-исследовательских и творческих работ «Первые шаги в науке»; – Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант».
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– стул обучающегося – 8 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 8 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося/планшеты для обучающихся – 8 шт.; – персональный компьютер педагога – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – среда Scratch – 9 шт.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Отличительная черта программы заключается в том, что она учитывает психофизические и индивидуальные возможности обучающихся в возрасте от 9 до 11 лет с задержкой психического развития. Данная программа является базовой, и задает определенный базовый минимум знаний, умений и опыта для детей с ограниченными возможностями

	здоровья в области технического творчества. Программа предназначена для проведения работы с детьми с ограниченными возможностями здоровья: с нарушениями речи и слуха, с нарушениями зрения, с нарушения опорно-двигательного аппарата, с задержкой психического развития, с расстройствами аутистического спектра. Программа составлена с учетом возможностей детей с ОВЗ и с учетом их образовательных потребностей. Отличительной особенностью данной программы также является использование программы Scratch. Использование данной среды программирования позволяет ребятам с ограниченными возможностями здоровья в форме познавательной игры развить необходимые в дальнейшей жизни навыки, формирует специальные технические умения, развивает аккуратность, усидчивость, организованность, нацеленность на результат. Ещё одной отличительной особенностью курса выступает упрощенная форма подачи материала, доступного для восприятия, понимания и запоминания обучающимися с ЗПР.
--	--

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы - формирование у обучающихся с ограниченными возможностями здоровья логического, алгоритмического и творческого мышления с помощью изучения основ программирования на платформе Scratch.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с интерфейсом среды Scratch;
- сформировать навыки использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- способствовать систематизации и пополнению знаний алгоритмических структур программирования.

Метапредметные:

- сформировать базовые навыки работы с компьютером;
- сформировать положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- сформировать навыки пространственного и творческого мышления;
- развить творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

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

1.4 Содержание программы

Модуль 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 «Что такое программирование? 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». Ч.1.

Тема 1.3. Знакомство с графическим редактором среды Scratch. Редактор спрайтов.

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

Практика: Выполнение проекта «Лабиринт». Ч.2.

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». Ч.4.

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

Практика: Самостоятельное выполнение проекта "Художник".

Модуль 2. 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. Виды алгоритмов.

Теория: Понятие «Алгоритм». Виды алгоритмов: линейный, циклический и алгоритм ветвления. Примеры.

Практика: Выполнение упражнений с использованием разных видов алгоритмов.

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.

Тема 2.4. 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. Анимация персонажа: смена костюмов с помощью бесконечного циклического алгоритма.

Практика: Создание проекта «Кот и бабочки».

Тема 2.5. 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 2.6. Операторы в среде Scratch.

Теория: Понятие «Оператор» в среде Scratch. Определение «Оператор». Виды операторов. Изучение блоков операторов в среде Scratch.

Практика: Создание проекта «Калькулятор».

Тема 2.7. 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).

Практика: Применение сенсоров в создании проектов.

Тема 2.8. Создание алгоритмов ветвления.

Теория: Понятие «Алгоритм ветвления»: определение, реализация в среде Scratch (блоки: если... то..., если...то...иначе, ждать до...)

Практика: Создание проекта «Интерактивный рассказ».

Тема 2.9. Решение задач по изученным темам, проверочная работа по итогам модуля.

Практика: Создание проекта с использованием изученных технологий.

Модуль 3. Итоговая работа

Тема 5.1. Разработка идеи проекта.

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

Тема 5.2. Разработка дизайна проекта и скриптов проекта.

Практика: Подбор материалов для проекта, создание макета. Используя материалы и макет проекта создать дизайн в среде Scratch. Создание основных скриптов проекта. Создание скриптов проекта, отвечающих за визуальную составляющую, создание анимации спрайтов. Тестирование проекта, исправление ошибок.

Тема 5.3. Подготовка презентаций и репетиция выступления.

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

Тема 5.4. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления.

Практика: Обсуждение работ и презентаций, обмен впечатлениями, подведение итогов.

1.5 Учебный план

№	Наименование модуля, 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: самостоятельная работа
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. Редактор спрайтов.	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
2	Модуль 2. Алгоритмы	8	10	18	
2.1	Тема 2.1. Система координат в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2. Виды алгоритмов.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Расширение: Перо.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4. Создание циклических алгоритмов в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.5	Тема 2.5. Работа с переменными в среде	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.6	Тема 2.6. Операторы в среде Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.7	Тема 2.7. Сенсоры в Scratch.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа

2.8	Тема 2.8. Создание алгоритмов ветвления.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.9	Тема 2.9. Решение задач по изученным темам проверочная работа по итогам модуля.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
5	Модуль 3. Итоговая работа	2	6	8	
5.1	Тема 5.1. Разработка идеи проекта.	1	0	1	Текущий контроль: дискуссия, наблюдение
5.2	Тема 5.2. Разработка дизайна проекта и скриптов проекта.	0	4	4	Текущий контроль: наблюдение
5.3	Тема 5.3. Подготовка презентаций и репетиция выступлений.	0	2	2	Текущий контроль: наблюдение, защита проектов
5.4	Тема 5.4. Рефлексия, обмен опытом и личные впечатления.	1	0	1	Рефлексия: дискуссия
	ИТОГО	14	22	36	

1.6 Планируемые результаты

Образовательные:

- ориентируется в интерфейсе среды Scratch;
- владеет навыками использования инструментов среды Scratch и построения алгоритмов для решения игровых, изобразительных и познавательных задач;
- знает базовые алгоритмические структуры программирования.

Развивающие:

- владеет базовыми навыками работы с компьютером;
- имеет положительную мотивацию и личностную целеустремленность к овладению компетенциями в компьютерной области, в соответствии с собственными психофизическими возможностями;
- имеет навыки пространственного и творческого мышления;
- имеет развитую творческую активность и пространственное мышление через самовыражение в области программирования и 2D-графики.

Личностные:

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

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	18	36	1 раз 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

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	8
Стул педагога	1
Стол обучающегося	8
Стол педагога	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	8
Персональный компьютер педагога	1
Среда Scratch	9

Среда Scratch находится в свободном для скачивания и установки доступе. Среда доступна для установки на Windows и Android. Это значит, что Scratch может быть установлен на компьютер/ноутбук с ОС Windows или на планшет/телефон с ОС Android.

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:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

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, родителями.

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

2.3 Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на проверку уровня усвоения нового материала и выявление затруднений на ранней стадии. Текущий контроль проводится в следующих формах: самостоятельная работа, дискуссия, наблюдение.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме проектной работы. 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.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: дискуссия, самостоятельная работа, наблюдение. Дискуссия позволяет своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся, при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками в среде Scratch. Наблюдение позволяет оценить групповую и индивидуальную работу обучающихся без непосредственного вмешательства педагога, здесь отслеживаются не только знания и практические навыки, но и личностные результаты, достигнутые обучающимися.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме проектной работы. Итоговая работа демонстрирует навыки программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим уровням освоения:

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.

2.5 Методические материалы

Образовательный процесс строится с учетом личностных потребностей обучающихся в познавательной, творческой и технической деятельности. Задания подбираются, исходя из интересов и возможностей детей. Тематика заданий соответствует актуальным направлениям развития общества и государства.

В процессе обучения информационные технологии становятся для обучающихся инструментом познания мира и осознания себя в нём.

Прохождение каждой новой темы предполагает повторение пройденного материала, обращение к которому диктует практика. Такие методические приемы, как «забегание вперед», «возвращение к пройденному», придают объемность «линейному», последовательному освоению материала. Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

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

Формы организации образовательного процесса – в группах до 8 человек.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

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 дополнительность 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, самостоятельности, 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.

2.6 Воспитательный компонент

Общей **целью воспитания** в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач**:

- 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.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

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

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, 2020. - 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. Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики». Методическое пособие. Под ред. Григорьева С. Г. – Москва, 2021.
4. 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, 2021. - 221 с.
5. Хухлаева О.В. Практические материалы для работы с детьми 3-9 лет. Психологические игры, упражнения, сказки / Хухлаева О.В.. — Москва : Генезис, 2020. — 176 с.
6. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2021. – 192 с.: ил.
7. Голиков Д.В. 42 проекта на Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020. – 184 с.: ил.

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов / Д. В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020. – 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, 2021. – 125 с.: ил.
4. Алудден. Й. Видеоигры на Scratch. Программирование для детей / Й. Алудден, Ф. Вальясинди и др. – М.:РОСМЭН, 2021. – 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