

Департамент образования и науки Брянской области
Государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»

Рассмотрено на заседании
методического совета
Протокол № 1
от «27» августа 2025

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАУ ДО «Центр цифрового
образования «АЙТИ-куб»
Дятьковского района»
Приказ № 74 - о/д от «29» августа 2025

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «29» августа 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Программирование в визуальной среде Scratch Junior»**

возраст обучающихся: 6-7 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Знамёнкин Кирилл Александрович,
педагог дополнительного образования

г. Дятьково, 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность	4
1.2. Актуальность	4
1.3. Педагогическая целесообразность	5
1.4. Новизна и отличительные особенности	5
1.5. Адресат Программы	5
2. ОБУЧЕНИЕ	6
2.1. Цель и задачи	6
2.2. Учебный план	8
2.3. Содержание учебного плана	9
2.4. Планируемые результаты	13
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	14
3. ВОСПИТАНИЕ	16
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	16
3.2. Формы и методы воспитания	19
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	20
3.4. Календарный план воспитательной работы	22
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	24
4.1. Требования к помещению	24
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	24
ЛИТЕРАТУРА.....	26
Приложение 1	28
Приложение 2	35

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральным Законом №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указом Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Конвенцией развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;

- Конвенцией ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность программы

Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет техническую направленность. Данная направленность ориентирована на создание условий для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, построенных по законам природы, в приобретение навыков в области обработки материалов, электротехники и электроники, системной инженерии, 3D-прототипирования, цифровизации, работы с большими данными, освоения языков программирования, машинного обучения, автоматизации и робототехники, технологического предпринимательства, содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей

Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» направлена на развитие и поддержку детей, проявивших интерес и определенные способности к программированию.

1.2. Актуальность

В настоящее время знакомство детей с информационными технологиями происходит в довольно рано. Программа рассчитана на младший школьный возраст, 6-7 лет, именно в этом возрасте в наше время дети знакомятся со смартфонами, планшетами и компьютером. Поэтому очень важно, как можно раньше дать им начальные навыки пользователя, уберечь от возможных угроз, а также с раннего возраста сформировать культуру работы в сети Интернет. Кроме того, программа развивает очень важный навык - проектное мышление.

Программа актуальна тем, что не имеет аналогов на рынке общеобразовательных услуг и является своего рода уникальным образовательным продуктом в области информационных технологий. Знания, умения и навыки решения актуальных задач, полученные на занятиях, готовят

обучающихся к самостоятельной проектно-исследовательской деятельности с применением современных технологий.

1.3. Педагогическая целесообразность

Данная программа педагогически целесообразна, так как ее реализация органично вписывается в единое образовательное пространство данной образовательной организации. Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту учащихся, его социализации и адаптации в обществе.

Программа строится на концепции подготовки учащихся к профессии программиста и начального цифрового образования.

Выросла потребность общества в технически грамотных специалистах и полностью отвечающих социальному заказу по подготовке квалифицированных кадров в области программирования.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Отличительная особенность программы «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» в том, что она является практико-ориентированной. Освоенный подростками теоретический материал закрепляется в виде тестовых заданий, решение кейсов, исследований и проектов. На практических занятиях учащиеся выполняют творческие проекты. Таким образом, обеспечено простое запоминание сложных терминов и понятий, которые в изобилии встречаются в математике, а также развивается креативность и проектное мышление.

1.5. Адресат Программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной Программы - от 6 до 7 лет.

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных уровнях

доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из воспитанников.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Количество обучающихся в одной группе варьируется от 8 до 12 человек.

Срок реализации Программы – 1 год (144 часа).

Формы обучения - сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация Программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 45 минут. После первой половины занятия организовывается перерыв 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цель Программы

Целью Программы является получение навыков опытного пользователя ПК, развитие алгоритмического мышления обучающихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций, а также пропедевтика будущего изучения программирования на одном из современных языков.

Задачи Программы

Обучающие:

- формирование общекультурных навыки работы с информацией;
- ознакомление с методами и средствами поиска информации в интернет-пространстве;
- ознакомление обучающихся с основами проектной и исследовательской деятельности;

- формирование умения использовать алгоритмизацию для решения различных задач;
- формирование познавательного интереса к программированию;
- формирование умения работать с полным пакетом прикладных программ для обработки информации.

Развивающие:

- создание условий для развития поисковой активности, исследовательского решения;
- развитие самостоятельности и творческого подхода к решению задач;
- развитие логического, технического мышления;
- способствование к формированию умения практического применения полученных знаний;
- формирование у обучающихся способностей успешной самопрезентации и создания позитивного имиджа в социальных сетях;
- создание мотивации к постоянному самообразованию.

Воспитательные:

- развитие коммуникативной культуры обучающихся, как внутри проектных групп, так и в коллективе в целом;
- создание творческой атмосферы, обеспечивающей развитие личности, социализацию и эмоциональное благополучие каждого воспитанника;
- формирование информационной культуры;
- воспитание ценностного отношения к своему здоровью.

2.2. Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
	Введение	2	1	1	
1	Вводный инструктаж по ТБ. Знакомство с предметом	2	1	1	Опрос
	Модуль 1. Цифровые навыки	36	12	24	
2	Работа с интернет- планшетом	6	1	5	Опрос, практическая работа
3	Графический редактор Tux Paint	6	2	4	
4	Знакомство с ПК	6	2	4	
5	Графические редакторы. Графический редактор Tux Paint	6	1	5	
6	Операционная система	6	2	4	Опрос, практическая работа
7	Информационная безопасность	6	2	4	
8	Работа в сети Интернет	8	2	6	
9	Графические редакторы	4	2	2	
10	Аудио и видео файлы	4	2	2	Опрос, практическая работа
	Модуль 2 Возможности среды Scratch JR	28	12	16	
11	Установка среды Scratch Junior на ПК и интернет-планшет	6	1	5	
12	Интерфейс программы и блоки движения	6	1	5	
13	Блоки внешнего вида	6	2	4	Опрос, практическая работа
14	Пусковые блоки	8	2	6	
20	Блоки управления	12	2	10	
21	Блоки окончания	14	2	12	
	Модуль 3. Направленность среды Scratch JR	14	7	7	Творческая работа
22	Игры	10	6	4	

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
23	Анимация и мультипликация	4	1	3	
	Модуль 4 Проектная деятельность	48	11	37	
25	Поиск идей и вдохновения для создания проектов	2	2	0	Выполнение творческих работ, опрос
26	Наиболее частые ошибки	2	2	0	
27	Отладка проекта	2	1	1	
28	Выполнение проектов на различную тематику	28	4	24	
29	Выполнение итоговых творческих проектов	14	2	12	
30	Итоговая аттестация	4	1	3	
31	Подготовка к защите итогового проекта	2	1	1	Защита итогового проекта
32	Защита итогового проекта	2	0	2	
Итого:		144	38	106	

2.3. Содержание учебного плана

Введение

Теория

Знакомство с работой творческого объединения, проведение инструкций по охране труда и техники безопасности.

Практика

Демонстрация возможностей Scratch Junior с помощью готовой творческой работы.

Модуль 1. Цифровые навыки

Тема 1.1 Работа с интернет-планшетом.

Теория

Интернет-планшет. Устройство и назначение.

Практика

Работа со стилусом. Установка приложений на планшет под управлением ОС Android.

Тема 1.2 Графические редакторы. Графический редактор Tux Paint

Теория

Знакомство с понятием «графический редактор». Интерфейс графического редактора Tux Paint.

Практика

Работа в графическом редакторе при помощи стилуса на планшете.

Тема 1.3 Знакомство с ПК

Теория

Устройства и назначения компьютера. Периферийные устройства: монитор, клавиатура, мышь, наушники, принтер, сканер.

Практика

Включение ПК и ноутбука. Подключение и первичная настройка периферийных устройств. Работа с клавиатурой.

Тема 1.4 Операционная система

Теория

Операционная система. Файловая система. Файл. Каталог. Рабочий стол. Панель задач. Горячие клавиши.

Практика

Создать папку. Открыть папку. Свернуть, развернуть, закрыть окно. Настроить рабочий стол. Сочетания горячих клавиш.

Тема 1.5 Информационная безопасность

Теория

Правила безопасности в сети. Конфиденциальность. Буллинг (троллинг). Этикет в сети.

Практика

Тест на знание информационной безопасности.

Тема 1.6 Работа в сети Интернет

Теория

Знакомство с понятием веб-обозреватель(браузер). Наиболее распространённые представители. Основные отличия.

Практика

Работа с веб-обозревателями Яндекс, Google Chrome, Opera на ПК и планшете.

Тема 1.7 Графические редакторы

Теория

Растровая графика. Инструменты. Сохранение в разных форматах.

Практика

Нарисовать рисунок. Сохранить. Вставка и редактирование изображений.

Тема 1.8 Аудио и видео файлы.

Теория

Программы для работы с аудио и видео файлами.

Практика

Знакомство с интерфейсом программ Windows Media Player, Media Player Classic, KMPlayer.

Модуль 2. Возможности среды Scratch JR

Тема 2.1 Установка среды Scratch Junior на ПК И интернет-планшет.

Теория

Где скачать среду разработки Scratch Junior. Отличия ПК версии программы от версии для мобильных устройств.

Практика

Установка Scratch Junior на ПК и интернет-планшет.

Тема 2.2 Интерфейс программы и блоки движения.

Теория

Интерфейс программы, загрузка и создание спрайтов, применение блоков движения.

Практика

Изменение положения спрайтов на сцене.

Тема 2.3 Блоки внешнего вида

Теория

Знакомство с блоками внешнего вида.

Практика

Изменение внешнего вида спрайтов.

Тема 2.4 Пусковые блоки

Теория

Знакомство с пусковыми блоками. Создание проектов из нескольких сцен.

Практика

Создание простейшей анимации.

Тема 2.5 Блоки управления

Теория

Знакомство с блоками управления.

Практика

Применение блоков управления в различных типах проектов.

Тема 2.6 Блоки окончания

Теория

Знакомство с блоками окончания

Практика

Творческий проект «Моя первая анимация»

Модуль 3. Направленность среды Scratch JR

Тема 3.1 Анимация и мультипликация

Теория

История анимации и мультипликации. Основные приёмы. Тайминг.

Практика

Создание анимации и мультфильмов в среде разработки Scratch Junior.

Тема 3.2 Игры

Теория

История компьютерных игр. Жанры компьютерных игр. Игровые механики. Отличия при создании игр для ПК и мобильных устройств.

Практика

Создание игр в жанрах: викторина, игра-головоломка, шутер.

Создание анимации и мультфильмов в среде разработки Scratch Junior.

Модуль 4. Проектная деятельность

Теория

Поиск идей и вдохновения для создания проектов. Наиболее частые ошибки. Отладка проекта.

Практика

Создание творческих проектов на различные темы. Подготовка и выполнение итоговой творческой работы.

Итоговая аттестация

Теория

Подготовка к защите итоговых творческих проектов

Практика

Защита итоговой работы.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающийся будет:

- владеть основными приемами работы в прикладных программах для обработки информации;
- иметь представление о структуре и типах данных;
- понимать методы и средства поиска информации в интернет-пространстве;

- уметь составлять алгоритмы для решения различных типов задач;
- иметь представления о языках программирования, их роли в информационных технологиях.

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения;
- умения проявлять в самостоятельной деятельности логическую культуру и компетентность;
- аналитическое, практическое и логическое мышление;
- самостоятельность и самоорганизацию;
- умение работать в команде, развить коммуникативные навыки;
- умение вести себя сдержанно и спокойно.

Метапредметные результаты

Обучающийся научится:

- самостоятельно планировать последовательность своих действий для достижения поставленных целей, а также грамотно распределять свое время и ресурсы для получения максимально эффективного результата;
- организовать учебное сотрудничество и совместную деятельность с педагогом и сверстниками;
- продуктивно общаться и взаимодействовать в процессе совместной деятельности, учитывать позиции других участников деятельности, эффективно разрешать конфликты;
- принимать решений, а также умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение.

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входной контроль (определение начального уровня знаний, умений и навыков);
- промежуточный контроль (промежуточная аттестация);
- итоговый контроль (итоговая аттестация).

Входной контроль по программе «Цифровая гигиена и работа с большими данными» проводится с целью выявления у обучающихся начальных представлений в области пользования компьютерной техникой и программным обеспечением. Осуществляется по следующим параметрам:

- техника безопасности (навыки безопасного поведения, понимание инструкций по технике безопасности);
- мотивированность;
- умелость (элементарные навыки пользования ПК);

Входной контроль осуществляется самим педагогом в сентябре месяце на первых занятиях в свободной форме.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия в декабре месяце. На усмотрении педагога промежуточный контроль может осуществляться в любой форме, например, в форме презентации работ, на которой обучающиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом или в виде интерактивного тестирования, где обучающиеся соревнуюсь между собой отвечают на вопросы по теме (учитывается правильность и скорость ответов) и т.д.

Итоговая аттестация во втором полугодии (в конце каждого года обучения) - обязательно, в любой выбранной педагогом и обучающимся форме (прописанной в образовательной программе Центра). Как правило, итоговый контроль проходит в виде защиты индивидуальных/групповых проектов.

Критерии оценивания результативности определяются самим педагогом таким образом, чтобы можно было определить отнесенность обучающегося к одному из трех уровней результативности: высокий, средний, низкий.

Согласно Положению «О форме, порядке и периодичности промежуточной и итоговой аттестации обучающихся в ГАУ ДО «Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района», критерии оценки не должны противоречить следующим показателям:

- высокий уровень – успешное освоение обучающимися более 70% содержания Программы, подлежащей аттестации;
- средний уровень – успешное освоение обучающимися от 50% до 70% содержания Программы, подлежащей аттестации;
- низкий уровень - успешное освоение обучающимися менее 50% содержания Программы, подлежащей аттестации.

Все результаты промежуточной и итоговой аттестации фиксируются в протоколах результатов аттестации обучающихся.

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся 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, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, 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:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;

- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- российского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;
- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;
- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей),

соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;

- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- 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.

Основные целевые ориентиры воспитания в Программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям Российской и мировой технической мысли;
- понимания значения техники в жизни Российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля;

- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

3.2. Формы и методы воспитания

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у обучающихся индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основной формой воспитания и обучения воспитанников по Программе является учебное занятие.

В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием Программы обучающиеся:

- усваивают 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 об открытиях, изобретениях, достижениях, связанных с информационными технологиями; изучение биографий деятелей Российской и мировой науки, героев и защитников Отечества и т. д. — это источник формирования у обучающихся сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы воспитанники не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

В ходе изучения Программы на практических занятиях у воспитанников усваиваются и применяются правила поведения и коммуникации, формируются позитивные и конструктивные отношения к событиям, в которых они участвуют.

Участвуя в различных проектах, у воспитанников формируется умение в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляется внутренняя дисциплина, приобретается опыт долгосрочной системной деятельности.

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

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, презентации проектов — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу обучающихся.

Воспитательное значение активностей обучающихся при реализации Программы наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Также в воспитательной деятельности с обучающимися по Программе используются такие методы воспитания как:

- метод формирования сознания личности – беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение и др.;
- метод организации деятельности и формирования опыта поведения – задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение и др.;
- метод мотивации деятельности и поведения - одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально- нравственных переживаний, соревнование и др.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности учебной группы в соответствии с нормами и правилами работы Центра, а также на площадках других организаций с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением обучающихся, их общением, отношениями друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по Программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по Программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации Программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по Программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а предполагает получение общего представления о воспитательных результатах реализации Программы, продвижения в достижении определённых целевых ориентиров воспитания, влияния реализации Программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем.

Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
1	День знаний	Сентябрь 2025	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
2	Мероприятия посвященные «Дню отца»: - "Открытка папе" - мастер-класс по созданию открыток. - Фото - выставка «Мой папа и я – большие друзья». - Интерактивная викторина ко Дню отца.	Октябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине
3	День учителя	Октябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
4	Мероприятия, посвященные Дню народного единства: - Квест-игра «"Единство в нас!"». - Познавательная лекция-беседа «В единстве – сила»	Ноябрь 2025	Гражданско-патриотическое воспитание	Формирование интереса и уважение к истории страны
5	Мероприятия, посвященные Дню матери: -Мастер-класс «Спасибо нашим мамам». -Мастер-класс по созданию интерактивной открытки «Ты прекрасней всех на свете».	Ноябрь 2025	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине
6	«С историей не спорят, с историей живут» - тематическое занятие, посвященное Дню	Декабрь 2025	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких

	Конституции РФ			качеств, как долг, ответственность, честь.
7	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады	Январь 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
8	Мероприятия посвященные «Дню защитника отечества»: -Викторина посвященная «Дню защитника отечества».	Февраль 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
9	Мероприятия посвященные «Международному женскому дню»: -Оформление портретов «Моя любимая мама». -Создание интерактивных открыток «Дарите женщинам цветы».	Март 2026	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.
10	День воссоединения Крыма с Россией	Март 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование патриотических чувств.
11	Мероприятия посвященные «Дню Космонавтики»: -Воркшоп «Полетели». -«Космос далекий и близкий» - интеллектуальная викторина.	Апрель 2026	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности
12	Мероприятия посвященные «Дню Победы» -«Они героями останутся на век» - акция памяти ко Дню Победы. -Час патриотизма «Они героями останутся на век».	Май 2026	Нравственное воспитание. Гражданско-патриотическое воспитание.	Формирование моральных качеств: долг, ответственность, честь, любовь к Родине, к истории своей страны

4. Организационно-методические условия реализации Программы

4.1. Требования к помещению

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

4.2. Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование оборудования	Количество
1	Планшет	13
2	Ноутбук тип 1	1
3	Ноутбук тип 2	12
4	Веб-камера	1
5	Наушники с микрофоном	13
6	Мышь	13
7	Многофункциональное устройство	1
8	Моноблочное интерактивное устройство	1
9	Мобильная напольная стойка	1
10	Флипчарт	1
11	Стол ученический 2-местный (с экраном между столов)	6
12	Стул ученический	12
13	Стол преподавателя	1
14	Шкаф	2
15	Стул преподавателя	1

Информационное обеспечение:

- операционная система (желательно Windows);
- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
3. Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
4. «Основы законодательств РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 – (ред. от 25.11.2009).
5. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ».
6. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011.
7. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (Приказ № 1008 отменен).

Учебная литература:

1. Ашманов И.С. Идеальный поиск в Интернете глазами пользователя. М.: Питер, 2011.
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. Проектная деятельность школьников в среде программирования Scratch. Учебно-методическое пособие. Оренбург - 2009.

3. Баскаков А.Я., Туленков Н.В. Методология научного исследования: Учеб. пособие. К.: МАУП, 2004.
4. Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М.: Прогресс Традиция, 2000.
5. Бережнова, Краевский В.В. Основы исследовательской деятельности студентов: учеб. пособие для студ. сред. учеб. заведений. М.: Издат. центр «Академия», 2007.
6. Бехтерев С.В. Майнд-менеджмент. Решение бизнес-задач с помощью интеллект-карт. М.: Альпина Паблишер, 2012.
7. Шапошникова С.В. Введение в Scratch, 2011.
8. Голиков Д. В. Scratch для учителей и родителей: Знакомство с популярной детской средой программирования/Д. В. Голиков – М.: Издательские решения, 2017
9. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch.
10. Спб.: Питер, 2018. – 128с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»).
- Электронные ресурсы:*
1. Онлайн клавиатурный тренажёр <https://gonki.nabiraem.ru/>
 2. Платформа учащихся <https://mars.algoritmika.org/site/login>
 3. Сайт <https://scratch.mit.edu/>

Календарно-тематическое планирование

Группа – SJ1, SJ2

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	Введение	2	1	1		
1	Вводный инструктаж по ТБ. Входной контроль. Знакомство с предметом	2	1	1		
	Модуль 1. Цифровые навыки	36	12	24		
2	Интернет-планшет. Устройство и назначение	2	1	1		
3	Работа со стилусом. Установка приложений	2	0	2		
4	Знакомство с понятием «графический редактор»	2	1	1		
5	Интерфейс графически редактора Tux Paint	2	1	1		
6	Знакомство с компьютером. Подключение и первичная настройка периферийных устройств	2	1	1		
7	Что такое операционная система? Файловая система. Файл. Каталог	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
8	Рабочий стол. Панель задач. Горячие клавиши Windows	2	1	1		
9	Правила безопасности в сети. Конфиденциальность. Буллинг (троллинг). Этикет в сети	2	1	1		
10	Работа в сети Интернет. Веб-обозреватели.	2	1	1		
11	Графические редакторы. Типы графики.	2	1	1		
12	Графический редактор Tux Paint. Отличия версии на ПК от версии для мобильных устройств.	2	0	2		
13	Графический редактор Paint 3D. Интерфейс и возможности	2	1	1		
14	Редактирование готовых изображений. Загрузка изображений из сети Интернет	2	1	1		
15	Аудио и видео файлы. Основные понятия	2	1	1		
16	Программы для работы с аудио и видео файлами	2	0	2		
17	Текстовые редакторы. Их возможности. Программы и сервисы для тренировки скорости печати	2	1	1		
19	Клавиатурный тренажёр Stamina	2	0	2		
20	Клавиатурный тренажёр RapidTyping	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	Модуль 2. Возможности среды Scratch JR	28	12	16		
21	Установка среды Scratch Junior на ПК И интернет-планшет.	2	1	1		
22	Интерфейс среды Scratch Junior. Загрузка и создание спрайтов	2	1	1		
23	Применение блоков движения	2	1	1		
24	Знакомство с блоками внешнего вида	2	1	1		
25	Изменение внешнего вида спрайтов	2	1	1		
26	Знакомство с пусковыми блоками	2	1	1		
27	Создание проектов из нескольких сцен. Создание простейшей анимации	2	1	1		
28	Знакомство с блоками управления.	2	1	1		
29	Применение блоков управления в различных типах проектов.	2	1	1		
30	Знакомство с блоками окончания	2	1	1		
31	Творческий проект «Моя первая анимация». Выбор сюжета и сбор материалов	2	1	1		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
32	Выполнение творческой работы. Часть 1	2	0	2		
33	Выполнение творческой работы. Часть 2	2	0	2		
34	Промежуточная аттестация. Правила презентации творческих работ	2	1	1		
	Модуль 3. Направленность среды Scratch JR	14	7	7		
34	Повторный инструктаж по ТБ. История компьютерных игр. Жанры компьютерных игр. Игровые механики	2	2	0		
35	Отличия при создании игр для ПК и мобильных устройств	2	1	1		
36	Создание викторины	2	1	1		
37	Создание игры головоломки	2	1	1		
38	Создание игры-шутера	2	1	1		
39	Создание анимации	2	1	1		
40	Создание мультфильма	2	0	2		
	Модуль 4. Проектная деятельность	46	13	33		
41	Поиск идей и вдохновения для создания проектов	2	2	0		
42	Наиболее частые ошибки и как их исправить	2	2	0		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
43	Отладка проекта и оптимизация кода	2	1	1		
44	Творческая работа ко Дню защитника отечества. Часть1	2	1	1		
45	Творческая работа ко Дню защитника отечества. Часть 2	2	0	2		
46	Творческая работа к Международному женскому дню. Часть 1	2	1	1		
47	Творческая работа к Международному женскому дню. Часть 2	2	0	2		
48	Творческая работа к Международному женскому дню. Часть 3	2	0	2		
49	Творческая работа «Кто проживает на дне океана?»	2	0	2		
50	Творческая работа «Аквариум»	2	0	2		
51	Творческая работа «Пляж»	2	1	1		
52	Творческая работа «Сказка». Часть 1	2	0	2		
53	Творческая работа «Сказка». Часть 2	2	1	1		
54	Творческая работа «Minecraft»	2	0	2		
55	Творческая работа «Футбол»	2	1	1		
56	Творческая работа «Гонки»	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
57	Творческая работа ко Дню космонавтики. Часть 1	2	1	1		
58	Творческая работа ко Дню космонавтики. Часть 2	2	0	2		
59	Творческая работа «Кот и пёс»	2	0	2		
60	Творческая работа «Я хочу стать»	2	0	2		
61	Творческая работа «Моя семья»	2	1	1		
62	Творческая работа «Моя Россия»	2	1	1		
63	Творческая работа «Мой город»	2	0	2		
	Проектная деятельность	14	2	12		
64	Выбор тематики итоговых проектов	2	1	1		
65	Анализ выбранной темы. Поиск информации.	2	1	1		
66	Проектная деятельность. Обработка информации.	2	0	2		
67	Проектная деятельность. Оформление проектов	2	0	2		
68	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 1	2	0	2		
69	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 2	2	0	2		
70	Отладка и оптимизация проекта	2	0	2		
	Итоговая аттестация	4	1	3		
71	Проектная деятельность. Предзащита итоговых проектов	2	1	1		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
72	Итоговая аттестация. Защита итоговых проектов	2	0	2		
Итого:		144	48	96		

Приложение 2

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 144 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) –

№ занятия	Раздел	Планируемое кол-во часов	Фактическое кол-во часов	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласованно