

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

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

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

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
технической направленности
«Алгоритмика»**

возраст обучающихся: 10-13 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	6
2. ОБУЧЕНИЕ	7
2.1. Цель и задачи	7
2.2. Учебный план	8
2.3. Содержание учебного плана	10
2.4. Планируемые результаты	20
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	22
3. ВОСПИТАНИЕ	23
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	23
3.2. Формы и методы воспитания	26
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	28
3.4. Календарный план воспитательной работы	30
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	32
4.1. Требования к помещению	32
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	32
ЛИТЕРАТУРА.....	34
Приложение 1	37
Приложение 2	43

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Алгоритмика» (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

Программа «Алгоритмика» 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, цифровизации, освоения языков программирования, автоматизации и робототехники, технологического предпринимательства, содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и проектного мышления и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Программа «Алгоритмика» является практико-ориентированной. Освоенный подростками теоретический материал закрепляется в виде тестовых заданий, решение кейсов, исследований и проектов. На практических занятиях учащиеся решают актуальные прикладные задачи. Таким образом, обеспечено простое запоминание сложнейших терминов и понятий, которые в изобилии встречаются в математике и информационных технологиях. Эти знания пригодятся не только для учебы, но и для любой сферы деятельности.

1.2. Актуальность

Основными направлениями в изучении технологий программирования в среде Scratch, с которыми познакомятся обучающиеся в рамках модуля, станут первыми шагами в программировании. Через знакомство с технологиями программирования в среде Scratch будут развиваться исследовательские, инженерные и творческие компетенции.

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 «Алгоритмика» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения. Развивает навыки проектного мышления, исследовательской деятельности и анализа информации в интернет-пространстве, обнаружения источников информации.

При изучении данной Программы обучающиеся пройдут первые шаги на пути изучения различных языков программирования. Через знакомство с технологиями программирования в среде Scratch будут развиваться исследовательские, инженерные и творческие компетенции.

Ключевые навыки, приобретаемые в ходе освоения образовательной программы, компетенции HardSkills и SoftSkills, подразумевает получение ряда базовых компетенций.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Отличительной особенностью программы «Алгоритмика» является её фокус на решение практических задач. Это означает, что в рамках обучения воспитанники обучаются не только теоретическим знаниям в области программирования, но и получают опыт и навыки использования полученных знаний в написании программных продуктов различной направленности. В программе изучаются прикладные программы, как и для обработки уже готовой

информации, так и для создания контента. Освоение программы происходит в основном в процессе практической творческой деятельности.

1.5. Адресат Программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной Программы – от 10 до 13 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 и задачи

Целью Программы является развитие навыков алгоритмического и логического мышления, раскрытие творческих способностей обучающегося, пропедевтика навыков программирования при создании мультфильмов, анимации и игр в Scratch.

Задачи Программы

Обучающие:

- формирование о структуре и типах информации в интернет-пространстве, больших данных;
- формирование общекультурных навыки работы с информацией;
- ознакомление с методами и средствами поиска информации в интернет-пространстве;
- ознакомление обучающихся с основами исследовательской деятельности;
- формирование умения работать с полным пакетом прикладных программ для обработки информации;
- формирование первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней;
- предоставить обучающимся базовые знания в области программирования в среде Scratch;
- ознакомление с основными понятиями, принципами и инструментариями разработки систем в среде программирования Scratch;
- отработка навыков применения средства компьютерных технологий для реализации творческих работ.

Развивающие:

- создание условий для развития поисковой активности, исследовательского решения;
- развитие самостоятельности и творческого подхода к решению задач;
- развитие логического, технического мышления;

- способствовать к формированию умения практического применения полученных знаний;

- формирование у обучающихся способностей успешной самопрезентации;

- 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;

- развитие у обучающихся чувство внутренней инициативы, самостоятельности

- воспитание ценностного отношения к своему здоровью.

2.2. Учебный план

Таблица 1

№ 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	22	9	13	
2	Знакомство с ПК (Устройства)	2	1	1	Опрос, творческая работа
3	Операционная система	2	1	1	
4	Графический редактор Paint 3D	2	1	1	
5	Алгоритм и программирование	4	1	3	
6	Логика	2	1	1	

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
7	Облачные технологии	2	1	1	
8	Презентация	2	1	1	
9	Информационная безопасность	2	1	1	
10	Творческая работа по итогам модуля	4	1	3	
Модуль 2. Работаем в среде Scratch		28	9	19	
11	Интерфейс программы Scratch	2	1	1	Опрос, творческая работа
12	Библиотека костюмов и сцен	4	1	3	
13	Управление внешностью	4	1	3	
14	Линейный алгоритм	2	1	1	
15	Циклический алгоритм	4	1	3	
16	Начальная расстановка	2	1	1	
17	Диалоги	2	1	1	
18	События	4	1	3	
19	Творческая работа. Создание анимации	4	1	3	
Модуль 3. Пространство		36	10	26	
20	Координаты	6	1	5	Опрос, практическая работа, творческая работы
21	Повороты в направлении	2	1	1	
22	Вращение и градусы	2	1	5	
23	Сообщения	4	1	3	
25	Условия и операторы выбора	6	1	5	
26	Изменение координат	4	1	3	
27	Процедуры	2	1	1	
28	Звуки	2	1	1	
29	Планирование	2	1	1	
30	Творческая работа. Мультфильм	6	1	5	
Модуль 4. Возможности		20	7	13	

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
среды Scratch					
31	Логические операторы	2	1	1	Опрос, практическая работа, творческая работа
32	Цикл с условием	2	1	1	
33	Случайные числа и диапазон	2	1	1	
34	Области координат	2	1	1	
35	Команды рисования (перо)	2	1	1	
36	Другие блоки	4	1	3	
37	Творческая работа. Игра	6	1	5	
Раздел 5. Работа со средой Scratch		32	9	23	
38	Переменные и циклы	2	1	1	Опрос, подготовка и выполнение финальной творческой работы
39	Типы данных	2	1	1	
40	Счёт в играх	2	1	1	
41	Переменные как параметр	2	1	1	
42	Клоны	2	1	1	
43	Локальные и глобальные переменные	2	1	1	
44	Расширения	4	2	2	
45	Финальная творческая работа	18	1	17	
Итоговая аттестация		4	1	3	
46	Подготовка к защите итогового проекта	2	1	1	Защита итогового проекта
47	Защита итогового проекта	2	-	2	
Итого:		144	45	99	

2.3. Содержание учебного плана

Введение

Теория

Цели и задачи курса. Влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на ПК, правила поведения и требований безопасности в кабинете информатики.

Практика

Демонстрация возможностей Scratch с помощью готовой творческой работы.

Модуль 1. Цифровые навыки

Тема 1.1. Знакомство с ПК

Теория

Устройства и назначения компьютера. Монитор. Процессор. Память. Клавиатура. Мышь. Принтер. Сканер.

Практика

Демонстрация разбора системного блока.

Тема 1.2 Операционная система

Теория

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

Практика

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

Тема 1.3 Графический редактор Paint 3D

Теория

Растровая графика. Инструменты. Сохранение в разных форматах.

Практика

Нарисовать рисунок. Сохранить.

Тема 1.4 Алгоритм и программирование.

Теория

Понятие алгоритма. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов.
Запись алгоритма на языке программирования. Языки программирования.

Практика

Сайт «Час кода» –
https://hoc.codewards.ru/#/practical_h1.

Тема 1.5 Логика

Теория

Логические союзы «и», «или», «не». Истина. Ложь.

Практика

Определить истина или ложь. Решение простых логических задач.

Тема 1.6 Облачные технологии

Теория

Определения. Представление ОТ. Сервисы.

Практика

Создание рисунка на облачном сервисе (в облаке).

Тема 1.7 Презентация

Теория

Создание презентации. Шаблон. Макет. Дизайн. Переходы Анимация.
Требования к оформлению.

Практика

Создание презентации по примеру. Создание своей презентации.

Тема 1.8 Информационная безопасность

Теория

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

Практика

Тест на знание информационной безопасности. Интерактивная настройка безопасности (урокцифры.рф – <https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/lessons/bezopasnost-v-internete-2018-2019>).

Тема 1.9 Творческая работа. Презентация

Создать презентацию со своим рисунком, ссылкой на диск (облако), скриншот игры (час кода), рассказом об интересном устройстве компьютера.

Модуль 2. Работаем в среде Scratch

Тема 2.1 Интерфейс программы Scratch

Теория

Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие творческой работы. Особенности интерфейса.

Практика

Выполнение практической работы на знакомство с интерфейсом среды Scratch.

Тема 2.2 Библиотека костюмов и сцен

Теория

Что такое спрайт, операция со спрайтами, выбор костюмов. Редактирование изображений. Создание собственных объектов. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в творческих работах. Построение графических изображений.

Практика

Практическая работа 1 «Создание и смена костюмов спрайта». 2 «Создание фона».

Тема 2.3 Управление внешностью

Теория

Команда внешность (фиолетовый ящик): изменение размера, видимость спрайта, эффекты.

Практика

Практическая работа по изменению внешности спрайтов.

Тема 2.4 Линейный алгоритм

Теория

Понятие линейного алгоритма. Способы записи линейных алгоритмов в среде Scratch.

Практика

Практическая работа по созданию скрипта для движения спрайта (синий блок)

Тема 2.5 Циклический алгоритм

Теория

Понятие циклического алгоритма. Операторы, используемые для записи циклов в среде Scratch.

Практика

Практическая работа по созданию циклов (оранжевый блок).

Тема 2.6 Начальная расстановка

Теория

Изменяющиеся параметры устанавливаются в начале программы.

Практика

Установка изменяющих свойств и параметров спрайта.

Тема 2.7 Диалоги

Теория

Понятие диалога. Команды для написания диалогов.

Практика

Создание диалога между спрайтами.

Тема 2.8 События

Теория

Понятие события. Операторы, применяемые для управления спрайтом в среде Scratch.

Практика

Практическая работа по управлению спрайтом (желтый блок).

Тема 2.9 Творческая работа. Создание анимации

Теория

Инструменты для создания анимации в среде Scratch: передвижение, смена костюма, цвета или фона.

Практика

Практическая работа «Создай свою анимацию с несколькими спрайтами».

Модуль 3. Пространство

Тема 3.1 Координаты

Теория

Понятие координат. Ось x и y. Система координат в Scratch.

Практика

Практическая работа «Игры про координаты», «Полёт ракеты», «Scratch.Координаты».

Тема 3.2 Повороты в направлении

Теория

Направления в Scratch. Команды для направления в Scratch.

Практика

Практическая работа «Кот», «Мышка», «Пинг-Понг», «Пингвин».

Тема 3.3 Вращение и градусы

Теория

Понятие «градусы». Отличие поворотов направления от поворотов на градусы. Команды «повернуть на» и «повернуть в направлении».

Практика

Практическая работа «Рыцарь», «Бабочка», «Часы»

Тема 3.4 Сообщения

Теория

Понятие «Сообщения». Команды для сообщений.

Практика

Программирование перехода между сценами с помощью сообщений в Scratch.

Тема 3.5 Условия и операторы выбора (сенсоры)

Теория

Сенсоры (голубой ящик): условия касания, нажатия кнопки и ответа на вопрос.

Практика

Практическая работа «Анимация с сенсорами».

Тема 3.6 Изменение координат

Теория

Перемещение объекта на координатной плоскости.

Практика

Использования команд «изменить X» и «изменить Y». Управление перемещением персонажа.

Тема 3.7 Процедуры

Теория

Процедуры как объединение части кода в новую команду.

Практика

Создание процедур в Scratch. Вызов процедур.

Тема 3.8 Звуки в Scratch

Теория

Звуки (пурпурный ящик): вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов.

Практика

Практическая работа «Музыкальный синтезатор».

Тема 3.9 Планирование

Теория

Случаи, когда нужно планировать творческую работу и как это делать.

Практика

Планирование творческой работы в Scratch.

Тема 3.10 Творческая работа. Мультфильм

Теория

Инструменты для создания мультфильма в среде Scratch: смена фона и костюмов героев, диалоги и другое.

Практика

Практическая работа «Создай свой мультфильм».

Модуль 4. Возможности среды Scratch

Тема 4.1 Логические операторы

Теория

Логические операторы И, ИЛИ, НЕ. Принцип работы логических операторов.

Практика

Практическая работа «Лифт», «Командная работа».

Тема 4.2 Цикл с условием

Теория

Знакомство с конструкцией «повторять пока не». Сравнение разных конструкций.

Практика

Практическая работа «Мини-игра», «Рыцарь»

Тема 4.3 Случайные числа и диапазон

Теория

Операторы (зеленый ящик): сложение, вычитание, умножение, деление, сравнение, модуль, округление.

Практика

Практическая работа «Анимация – Случайные числа».

Тема 4.4 Области координат

Теория

Знакомство с математическими операторами «больше» и «меньше». Освоение области координат.

Практика

Практическая работа «Вратарь», «Утиная охота».

Тема 4.5 Команды рисования

Теория

Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок случайных чисел, блок печати копий. Рисование рисунка.

Практика

Практическая работа «Перо».

Тема 4.6 Другие блоки

Теория

Музыка. Текст в речь. Перевести.

Практика

Создать переводчик, преобразовать полученный перевод текст в речь.

Тема 4.7 Творческая работа. Игра

Теория

Инструменты для создания интерактивной открытки в среде Scratch: игровое поле, расстановка объектов, кнопки, условия.

Практика

Практическая работа «Игра мечты!».

Модуль 5. Создаем и творим в среде Scratch

Тема 5.1 Переменные и циклы

Теория

Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Scratch. Основные арифметические операции.

Практика

Практическая работа «Калькулятор».

Тема 5.2 Типы данных

Теория

Числа. Строки. Логические данные.

Практика

Практическая работа «Математик».

Тема 5.3 Счёт в играх

Теория

Счет. Таймер. Очки.

Практика

Использование переменной счет для начисления баллов.

Тема 5.4 Переменные как параметр

Теория

Имена переменных. Создание. Удаление.

Практика

Управлять скоростью движения.

Тема 5.5 Клоны

Теория

Создать. Начать. Удалить. Обнаружить.

Практика

Создать поле 8x8 рисованием.

Тема 5.6 Локальные и глобальные переменные

Теория

Понятия локальные и глобальные переменные. Разница между глобальной и локальной переменной.

Практика

Отработать создание и использование локальных переменных.

Тема 5.7 Расширения

Теория

Изучение функционала расширений в Scratch.

Практика

Программирование готовых моделей из конструктора LEGO MINDSTORM EV3 при помощи специализированного расширения Scratch.

Тема 5.8 Финальная творческая работа

Теория

Работа над финальной творческой работой. Применение полученных знаний и умений.

Практика

Разработка творческой работы.

Модуль 6. Итоговая аттестация

Теория

Подготовка к защите итоговой творческой работы.

Практика

Защита итоговой творческой работы.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающийся будет:

- владеть основными приемами работы в прикладных программах для обработки информации;
- понимать методы и средства поиска информации в интернет-пространстве;
- иметь представление о структуре и типах данных;
- составлять линейные и циклические алгоритмы, в том числе несколько программ, начинающихся с разных событий в Scratch;
- определять и задавать положение объекта в пространстве;
- программировать взаимодействия объектов и переходы между сценами с помощью сообщений в Scratch;
- при создании программного продукта тестировать его и исправлять ошибки в среде разработки;
- планировать проект в среде разработки, выделяя её элементы и определяя последовательность действий для реализации;
- организовывать код с помощью подпрограмм в Scratch;
- задавать правила игры и управляют персонажем;

- задавать область сцены для появления или движения объекта в Scratch;
- создавать и вызывать переменные в Scratch, сохранять информацию в ней;
- писать код в среде разработки, понятный для другого человека;
- оценивать творческую работы других учеников и давать обратную связь;
- программировать класс однотипных объектов (клонов) в Scratch: создание объекта, принадлежащего классу, наследование свойств и события.

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:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- 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 соревнуясь 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 подтверждаются 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. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996-р.
3. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».
4. Распоряжение правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей».
5. «Основы законодательств РФ об охране здоровья граждан», утвержденные Верховным советом РФ от 22.07.1993 № 5487 – (ред. от 25.11.2009).
6. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ».
7. Федеральный закон от «Об основах охраны здоровья граждан в Российской Федерации», 2011.
8. Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 г. № 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. Шапошникова С.В. Введение в Scratch, 2011.

7. Голиков Д. В. Scratch для учителей и родителей: Знакомство с популярной детской средой программирования/Д. В. Голиков – М.: Издательские решения, 2017

8. Маржи, Мажед Scratch для детей. Самоучитель по программированию / Мажед Маржи; пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой —М.:Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288 с. 3.

9. Торгашева Ю. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch. Спб.: Питер, 2018. – 128с.: ил. – (Серия «Вы и ваш ребенок»).

Электронные ресурсы:

1. Scratch - Язык программирования [электронный ресурс]

// <http://progopedia.ru/language/scratch/>

2. Голиков Д. Как сделать любой школьный урок веселее с помощью Scratch? [электронный ресурс]

// <https://newtonew.com/overview/scratch-how-to>

3. Патаракин Е. Что можно делать и чему можно научиться со Скретчем [электронный ресурс]

//<https://docs.google.com/document/d/1riAJox5YlNxSimi6dSEXvdisaWeFoBOOzotqM3R4Lc/preview#>

4. Что такое Scratch [электронный ресурс] // [https:// sites.google.com/a/uvk6. info/scratch/](https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/)
5. Платформа учащихся <https://mars.algoritmika.org/site/login>
6. Сайт <https://scratch.mit.edu/>
7. Сайт «Час кода» – https://hoc.codewards.ru/#/practical_h1.

Календарно-тематическое планирование

Группа – А1, А2

№	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	22	6	16		
2	Знакомство с ПК	2	1	1		
3	Операционная система	2	0	2		
4	Графический редактор Paint 3D	2	0	2		
5	Что такое алгоритм?	2	1	1		
6	Алгоритм и программирование	2	1	1		
7	Логика	2	0	2		
8	Облачные технологии	2	1	1		
9	Программы и сервисы для создания презентаций.	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
10	Информационная безопасность	2	1	1		
11	Творческая работа по итогам модуля. Выбор темы и подготовка материалов.	2	1	1		
12	Творческая работа по итогам модуля. Подготовка работы.	2	0	2		
	Модуль 2. Работаем в среде Scratch	28	10	18		
13	Интерфейс программы Scratch	2	1	1		
14	Библиотека костюмов и сцен	2	1	1		
15	Использование изображений из внешних источников для сцен и костюмов	2	1	1		
16	Изменение цвета спрайтов и сцен	2	0	2		
17	Изменение размера спрайтов и сцен	2	1	1		
18	Линейный алгоритм	2	1	1		
19	Виды циклических алгоритмов	2	1	1		
20	Применение циклических алгоритмов	2	0	2		
21	Начальная расстановка	2	1	1		
22	Диалоги	2	1	1		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
23	События	2	1	1		
24	Применение блоков категории События	2	0	2		
25	Творческая работа. Выбор темы и подготовка материалов.	2	1	1		
26	Создание анимации в рамках творческой работы	2	0	2		
	Модуль 3. Пространство	34	12	22		
27	Понятие координат. Оси X и Y.	2	1	1		
28	Система координат в Scratch.	2	0	2		
29	Игра «Полёт ракеты»	2	0	2		
30	Повороты в направлении	2	1	1		
31	Вращение и градусы	2	1	1		
32	Понятие «Сообщения»	2	1	1		
33	Промежуточная аттестация. Команды для сообщений и переходы между сценами	2	1	1		
34	Повторный инструктаж по ТБ. Условия и операторы выбора. Понятие «Сенсоры»	2	1	1		
35	Практическая работа «Анимация с сенсорами»	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
36	Перемещение объекта на координатной плоскости	2	1	1		
37	Управление перемещением персонажа	2	0	2		
38	Процедуры	2	1	1		
39	Звуки	2	1	1		
40	Планирование	2	1	1		
41	Инструменты для создания мультфильма в среде Scratch	2	1	1		
42	Смена фонов и костюмов. Диалоги и другое	2	1	1		
43	Практическая работа «Создай свой мультфильм!»	2	0	2		
	Модуль 4. Возможности среды Scratch	20	7	13		
44	Логические операторы	2	1	1		
45	Цикл с условием	2	1	1		
46	Случайные числа и диапазон	2	1	1		
47	Области координат	2	1	1		
48	Команды рисования (перо)	2	1	1		
49	Другие блоки. Создание и применение	2	1	1		
50	Оптимизация готового кода при помощи блоков	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	категории «Другие блоки»					
51	Творческая работа «Создай свою игру!» Выбор темы и подготовка материалов.	2	1	1		
52	Подготовка проекта	2	0	2		
53	Перекрёстное тестирование проектов. Составление чек листа.	2	0	2		
	Модуль 5. Работа со средой Scratch	16	6	10		
54	Переменные и циклы	2	1	1		
55	Типы данных	2	1	1		
56	Счёт в играх	2	1	1		
57	Переменные как параметр	2	1	1		
58	Клоны	2	1	1		
59	Локальные и глобальные переменные	2	0	2		
60	Расширения в Scratch	2	1	1		
61	Практическая работа «Scratch, как удобный инструмент программирования наборов Lego Mindstorm EV3»	2	0	2		

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	Модуль 6. Проектная деятельность	18	2	16		
62	Выбор тематики итоговых проектов	2	1	1		
63	Анализ выбранной темы. Поиск информации	2	0	2		
64	Проектная деятельность. Обработка информации	2	0	2		
65	Проектная деятельность. Оформление проектов	2	1	1		
66	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 1	2	0	2		
67	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 2	2	0	2		
68	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 3	2	0	2		
69	Проектная деятельность. Работа над проектом. Часть 4	2	0	2		
70	Проектная деятельность. Отладка проекта	2	0	2		
	Итоговая аттестация	4	1	3		
71	Подготовка к защите итоговой творческой работы	2	1	1		
72	Итоговая аттестация. Защита итоговых проектов	2	0	2		
Итого:		144	45	99		

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