

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 «25» августа 2026

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГАУ ДО «Центр цифрового
образования «АЙТИ-куб»
Дятьковского района»
Приказ № 75 - о/д от «28» августа 2026

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» августа 2026

**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, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность.....	4
1.2. Актуальность.....	4
1.3. Педагогическая целесообразность.....	4
1.4. Новизна или отличительные особенности.....	5
1.5. Адресат Программы.....	6
2. ОБУЧЕНИЕ.....	6
2.1. Цель и задачи.....	6
2.2. Учебный план.....	7
2.3. Содержание учебного плана.....	9
2.4. Планируемые результаты.....	13
2.5. Контроль и оценка результатов обучения.....	14
3. ВОСПИТАНИЕ.....	15
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания.....	15
3.2. Формы и методы воспитания.....	17
3.3. Условия воспитания, анализ результатов.....	19
3.4. Календарный план воспитательной работы	21
4. Организационно-методические условия реализации Программы.....	23
4.1. Требования к помещению.....	23
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение.....	23
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	25
<i>Приложение 1.....</i>	<i>27</i>
<i>Приложение 2.....</i>	<i>31</i>

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 от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями, действующими в 2026 году);
- Стратегией развития образования в Российской Федерации до 2036 года с перспективой до 2040 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 18.05.2026 №1106-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996 р, с изменениями);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 30.01.2024 №55);
- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 №05-545 «О направлении информации» (с обновленными методическими рекомендациями);

- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Конвенцией ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность

Программа имеет техническую направленность. Она ориентирована на создание условий для вовлечения детей в техническое творчество, освоение базовых алгоритмических конструкций через визуальную среду программирования, развитие инженерного мышления и пропедевтику будущего изучения языков программирования.

1.2. Актуальность

Актуальность продиктована тем, что в современном мире дети с раннего возраста активно используют цифровые устройства.

Программа позволяет сформировать у детей 6-7 лет начальные навыки работы с компьютером и планшетом, познакомить с основами алгоритмизации и программирования в игровой форме, а также привить культуру безопасного поведения в интернете.

Раннее знакомство с логикой и алгоритмами способствует развитию мышления, необходимого для успешного обучения в школе.

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 «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения, органично вписываясь в единое образовательное пространство «ИТ-куб».

Программа построена на принципах практико-ориентированного обучения, игровой мотивации и проектной деятельности. Она учитывает возрастные особенности детей 6-7 лет: использование визуальных блоков-пиктограмм вместо текста, частая смена деятельности, наличие творческих заданий. Обучение ведётся от простого к сложному, что обеспечивает постепенное формирование навыков и поддерживает интерес к предмету.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Программа «Программирование в визуальной среде Scratch Junior» имеет ряд существенных отличий от традиционных курсов информатики и других дополнительных программ технической направленности, предназначенных для детей 6-7 лет.

Эти особенности обеспечивают доступность, безопасность, игровую мотивацию и развитие ключевых компетенций в соответствии с возрастными возможностями детей.

Scratch Junior использует цветные пиктограммы вместо текстовых команд. Это позволяет детям, которые ещё не умеют читать или только начинают осваивать чтение, свободно создавать алгоритмы. Каждый блок обозначен значком и цветом, что облегчает запоминание и исключает барьер «незнания букв».

Такой подход соответствует ведущему в этом возрасте наглядно-образному мышлению.

Программа также включает:

- интеграцию с графическим редактором Tux Paint для создания собственных персонажей;
- воспитательный компонент - тематика проектов привязана к государственным праздникам;
- изучение основ информационной безопасности в доступной форме;
- проектную деятельность, завершающуюся публичной защитой.

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 (72 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 1 раз 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 алгоритмического мышления, творческих способностей и начальных навыков работы с цифровыми устройствами у детей 6–7 лет через освоение визуальной среды программирования Scratch Junior.

Задачи Программы:

Обучающие:

- формирование базовых навыков работы с планшетом и компьютером;
- ознакомление с правилами информационной безопасности;
- умение составлять простые алгоритмы (линейные, циклические) в Scratch Junior;
- знание основных блоков: движения, внешнего вида, пусковые, управления, окончания;
- формирование навыков проектной деятельности и исследовательской работы.

Развивающие:

- развитие абстрактного, логического и пространственного мышления, творческое воображения, памяти и внимания;
- стимулирование познавательного интереса к IT-сфере;
- развитие умения планировать свою работу, анализировать и исправлять ошибки.

Воспитательные:

- формирование культуры бесконфликтного общения, навыков командной работы, взаимопомощи и уважения к интеллектуальному труду;
- воспитание информационной и экологической культуры, а также ответственного 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		14	5	9	

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
навыки					
2	Устройство и работа с интернет-планшетом	4	1	3	Опрос
3	Знакомство с ПК (включение, мышь, клавиатура)	4	1	3	Опрос
4	Графический редактор Tux Paint – основы рисования	4	1	3	Практическа я работа
5	Информационная безопасность и работа в интернете	2	2	0	Игра- викторина
Модуль 2. Основы Scratch Junior		26	8	18	
6	Интерфейс Scratch Junior. Создание и загрузка спрайтов	4	1	3	Творческая работа
7	Блоки движения: перемещение, повороты, координаты	4	1	3	Опрос
8	Блоки внешнего вида: костюмы, размер, видимость	4	1	3	Практическа я работа
9	Пусковые блоки (события): по щелчку, касанию, флагу	4	2	2	Практическа я работа
10	Блоки управления: циклы «повторить», бесконечный цикл	4	1	3	Практическа я работа
11	Блоки управления: условия «если», «если-иначе»	4	1	3	Игра- викторина
12	Блоки окончания. Создание простой анимации	2	1	1	Творческая работа
Модуль 3. Творческие проекты		14	4	10	
13	Создание игры-	4	1	3	Творческая

№ п/п	Название раздела, темы	Обще е кол- во часов	В том числе		Формы аттестации/ контроля
			Теория	Практик а	
	викторины				работа
14	Создание игры-головоломки или лабиринта	4	1	3	Творческая работа
15	Создание мультфильма с несколькими сценами	6	2	4	Практическая работа
Модуль 4. Проектная деятельность		12	4	8	
16	Выбор темы итогового проекта. Планирование	2	2	0	Опрос
17	Реализация проекта (программирование)	8	1	7	Проектная работа
18	Отладка, тестирование итогового проекта	2	1	1	Опрос
Итоговая аттестация		4	1	3	
19	Подготовка к защите итогового проекта	2	1	1	Консультация
20	Итоговая аттестация. Защита итоговых проектов	2	-	2	Защита итогового проекта
Итого:		72	23	49	

2.3. Содержание учебного плана

Введение

Теория

Цели курса, правила поведения в кабинете, техника безопасности.

Практика

Демонстрация готовых проектов в Scratch Junior.

Модуль 1. Цифровые навыки (14 часов)

Тема 1.1. Устройство и работа с интернет-планшетом.

Теория

Назначение планшета, основные элементы управления, работа со стилусом.

Практика

Включение, навигация по экрану, установка приложений (Scratch Junior, Tux Paint).

Тема 1.2. Знакомство с ПК.

Теория

Основные устройства компьютера (монитор, мышь, клавиатура, системный блок). Знакомство с ноутбуком.

Практика

Включение/выключение, работа с мышью или тачпадом, клавиатурой, запуск программ.

Тема 1.3. Графический редактор Tux Paint – основы рисования.

Теория

Интерфейс Tux Paint, инструменты (кисть, фигуры, заливка, ластик).

Практика

Рисование фонов и простых персонажей

Тема 1.4. Информационная безопасность и работа в интернете.

Теория

Правила безопасного поведения в сети, конфиденциальность, этикет, защита от троллинга.

Модуль 2. Основы Scratch Junior (26 ч)

Тема 2.1. Интерфейс Scratch Junior. Создание и загрузка спрайтов.

Теория

Основные элементы экрана, панель спрайтов, сцены.

Практика

Выбор готового спрайта, рисование нового, добавление фона.

Тема 2.2. Блоки движения.

Теория

Команды перемещения, поворотов, прыжков.

Практика

Управление движением персонажа по сцене.

Тема 2.3. Блоки внешнего вида.

Теория

Смена костюмов, изменение размера, появление/исчезновение.

Практика

Создание анимации бега или прыжка.

Тема 2.4. Пусковые блоки (события).

Теория

Запуск скриптов по щелчку, касанию, зелёному флагу.

Практика

Создание проектов с интерактивным управлением

Тема 2.5. Блоки управления: циклы.

Теория

Понятие цикла, блоки «повторить» и «всегда».

Практика

Создание повторяющихся действий (например, вращение, перемещение).

Тема 2.6. Блоки управления: условия.

Теория

Условные конструкции «если», «если-иначе» (сенсоры касания, нажатия).

Практика

Реакция на действия пользователя или столкновения.

Тема 2.7. Блоки окончания. Создание простой анимации.

Теория

Команды остановки, завершения.

Практика

Разработка анимации с несколькими спрайтами и сменами фонов.

Модуль 3. Творческие проекты (14 ч)

Тема 3.1. Создание игры-викторины.

Теория

Структура викторины, вопросы и варианты ответов.

Практика

Реализация викторины с подсчётом очков.

Тема 3.2. Создание игры-головоломки или лабиринта.

Теория

Игровая механика перемещения, столкновений.

Практика

Разработка лабиринта с управлением стрелками или тач-управлением.

Тема 3.3. Создание мультфильма с несколькими сценами.

Теория

Сценарий, диалоги, смена фонов.

Практика

Создание короткого мультфильма с озвучиванием (запись голоса).

Модуль 4. Проектная деятельность (12 ч)

Тема 4.1. Выбор темы итогового проекта. Планирование.

Теория

Этапы работы над проектом, постановка задач.

Практика

Обсуждение и выбор темы (игра, мультфильм, интерактивная история).

Тема 4.2. Реализация проекта.

Практика

Написание кода, добавление спрайтов, фонов, звуков, тестирование промежуточных версий.

Тема 4.3. Отладка, тестирование итогового проекта.

Практика

Поиск и исправление ошибок, оптимизация.

Итоговая аттестация (4 часа)

Подготовка к защите.

Теория

Составление структуры публичной презентации, подготовка аргументов для защиты.

Итоговая аттестация. Защита итоговых проектов.

Практика

Презентация итогового проекта, ответы на вопросы экспертной комиссии. Рефлексия.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты

Обучающийся будет:

- уметь включать и выключать компьютер, планшет, пользоваться мышью и стилусом;
- знать основные правила безопасности в интернете;
- создавать простые алгоритмы в Scratch Junior с использованием блоков движения, внешнего вида, событий, циклов и условий;
- уметь разрабатывать анимации, игры и мультфильмы;
- уметь представлять свой проект перед аудиторией.

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы:

- устойчивый интерес к правилам здоровьесберегающего и безопасного поведения (в том числе в цифровой среде);
- умение проявлять логическую культуру, самостоятельность, самоорганизацию и трудолюбие;
- коммуникативные навыки, умение работать в команде, оказывать взаимопомощь;
- культура бесконфликтного и толерантного межличностного общения.

Метапредметные результаты

Обучающийся научится:

- ориентироваться в собственной системе знаний, уметь отличать новое от известного;

- самостоятельно планировать последовательности действий для достижения цели, эффективно управлять своим временем;
- организовывать учебное сотрудничество, эффективно разрешать конфликты и работать в малых группах;
- аргументированно отстаивать свою позицию, продуктивно общаться в процессе совместной деятельности.

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Система отслеживания результатов выстроена в три этапа:

- Входной контроль (сентябрь):

Проводится для выявления начального уровня знаний. Методы: устный опрос, простейшее тестирование (знание ПК, алгоритмов, ТБ).

- Промежуточный контроль (декабрь):

Оценка освоения модулей 1–2. Формы: решение тематических кейсов, творческие работы, педагогическое наблюдение, тестирование.

- Итоговый контроль (май):

Обязательная защита итогового индивидуального или группового проекта.

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 2026-2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
1	День знаний. Введение в курс.	Сентябрь 2026	Умственное, нравственное и гражданское воспитание.	Формирование у обучающихся представления о значении знаний в жизни человека
2	Мастер-класс ко Дню отца (создание открытки в Tux Paint).	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине, семье.
3	День учителя. Поздравление педагогов и наставников.	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Формирование уважения к труду педагога.
4	Викторина ко Дню народного единства.	Ноябрь 2026	Гражданско-патриотическое воспитание.	Формирование интереса и уважения к истории страны, единству народов.
5	Создание интерактивной открытки ко Дню матери.	Ноябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине-матери.
6	Тематическое занятие, посвященное Дню Конституции РФ.	Декабрь 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
7	Акция памяти «Блокадный Ленинград» (создание проекта).	Январь 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг,

				ответственность, честь.
8	Создание игры-поздравления ко Дню защитника Отечества.	Февраль 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование у обучающихся таких качеств, как долг, ответственность, честь.
9	Создание анимации к 8 Марта.	Март 2027	Нравственное и эстетическое воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций бережного отношения к женщине.
10	День воссоединения Крыма с Россией. Беседа о значимости территориальной целостности.	Март 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование патриотических чувств и гордости за страну.
11	Творческая работа ко Дню космонавтики.	Апрель 2027	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Стимулирование интереса к исследовательской деятельности
12	Проект «Спасибо за Победу!»	Май 2027	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:

- ОС Windows или аналоги;
- Браузеры (Google Chrome, Yandex);
- Scratch Junior (офлайн-версия или мобильное приложение);
- Графический редактор Tux Paint;
- Доступ к интернету (для поиска материалов).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы:

- Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изменениями и дополнениями, действующими в 2026 году);
- Стратегия развития образования в Российской Федерации до 2036 года с перспективой до 2040 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 18.05.2026 №1106-р);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 № 996 р, с изменениями);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями, внесенными приказом Минпросвещения России от 30.01.2024 №55);

- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 19.03.2024 №05-545 «О направлении информации» (с обновленными методическими рекомендациями);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

- Конвенция ООН о правах ребёнка.

Учебная литература:

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

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

Календарно-тематическое планирование

Группа – SJ 1, SJ 2

№	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 курсом. Демонстрация проектов	2	1	1	05.09	
	Модуль 1. Цифровые навыки	14	5	9		
2	Устройство интернет-планшета. Работа со стилусом	2	1	1	12.09	
3	Установка приложений на планшет. Первое знакомство со Scratch Junior	2	1	1	19.09	
4	Знакомство с ПК: включение, мышь, клавиатура	2	1	1	26.09	
5	Работа с клавиатурой и мышью (практика)	2	1	1	03.10	
6	Графический редактор Tux Paint – интерфейс, инструменты	2	1	1	10.10	
7	Рисование спрайтов и фонов в Tux Paint	2	0	2	17.10	

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
8	Информационная безопасность: правила поведения в интернете	2	0	2	24.10	
	Модуль 2. Основы Scratch Junior	26	8	18		
9	Интерфейс Scratch Junior. Создание и загрузка спрайтов	2	1	1	31.10	
10	Работа со сценой: выбор и редактирование фона	2	1	1	07.11	
11	Блоки движения: вперёд, назад, поворот	2	1	1	14.11	
12	Блоки движения: координаты, плавное перемещение	2	1	1	21.11	
13	Блоки внешнего вида: смена костюмов, изменение размера	2	1	1	28.11	
14	Блоки внешнего вида: появление/исчезновение, эффекты	2	1	1	05.12	
15	Пусковые блоки: по щелчку, по касанию, по зелёному флагу	2	1	1	12.12	
16	Создание многосценивых проектов (переключение фонов)	2	1	1	19.12	
17	Промежуточная аттестация. Циклы: «повторить», «всегда»	2	0	2	26.12	

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
18	Повторный инструктаж по ТБ. Практика с циклами: движение по кругу, бесконечная анимация	2	0	2	16.01	
19	Условные блоки: «если» (сенсоры касания, нажатия)	2	0	2	23.01	
20	Условные блоки: «если-иначе», применение в играх	2	0	2	30.01	
21	Блоки окончания. Создание простой анимации (два спрайта)	2	0	2	06.02	
	Модуль 3. Творческие проекты	14	4	10		
22	Проект «Игра-викторина»: разработка вопросов и структуры	2	1	1	13.02	
23	Реализация викторины: программирование, подсчёт очков	2	1	1	20.02	
24	Проект «Лабиринт»: создание карты и персонажа	2	1	1	27.02	
25	Программирование управления и столкновений в лабиринте	2	1	1	06.03	
26	Создание мультфильма: сценарий, персонажи, сцены	2	0	2	13.03	
27	Реализация мультфильма: диалоги и смена фонов	2	0	2	20.03	
28	Озвучивание мультфильма (запись голоса), финальная	2	0	2	27.03	

№	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
	доработка					
	Модуль 4. Проектная деятельность	12	4	8		
29	Выбор темы итогового проекта. Планирование работы	2	1	1	03.04	
30	Работа над итоговым проектом: программирование (часть 1)	2	1	1	10.04	
31	Работа над итоговым проектом: программирование (часть 2)	2	1	1	17.04	
32	Работа над проектом: добавление спрайтов, звуков	2	1	1	24.04	
33	Работа над проектом: доработка и объединение модулей	2	0	2	08.05	
34	Отладка проекта, тестирование, исправление ошибок	2	0	2	15.05	
	Итоговая аттестация	4	1	3		
35	Подготовка к защите итогового проекта	2	1	1	22.05	
36	Итоговая аттестация. Защита итоговых проектов	2	0	2	29.05	
Итого:		72	23	49		

Приложение 2

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 72 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) –

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