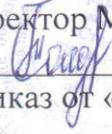


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГУБКИНСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ «ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС «СТАРТУМ»
ГОРОДА ГУБКИНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ
«СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»

Принята на заседании
педагогического совета
от «31» августа 2023 г.
Протокол №1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «ОК «СтартУМ»
 Т.В. Солдатова
Приказ от «01» сентября 2023 г № 938

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«Нескучное программирование Scratch»

Направленность: техническая
Возраст обучающихся: 9-13 лет
Срок реализации: 1 год
Объем: 72 часа
Уровень программы: стартовый

Авторы-составители:
Бузулуцкова Наталья Всеволодовна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Нескучное программирование Scratch» имеет **техническую направленность** и ориентирована на научно-техническую подготовку детей начальной школы, формирование творческого технического мышления, профессиональной ориентации обучающихся.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Нескучное программирование Scratch» составлена на основе авторской программы «Творческие задания в среде программирования Скретч», которая входит в сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3 – 6 классы» / М.С. Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 128 с.: ил.

Нормативные документы, на основании которых разработана программа:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629);
- Положение о структурном подразделении дополнительного образования «Станция юных техников» МБОУ «Образовательный комплекс «СтартУМ».

Мы живем в век информатизации общества. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон. Одно из самых удивительных и увлекательных занятий настоящего времени - программирование.

Обучение основам программирования должно осуществляться на специальном языке программирования, который будет понятен детям, будет легок для освоения и соответствовать современным направлениям в программировании.

Данная программа предполагает вести изучение программирования в игровой, увлекательной форме.

Scratch – это объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков.

Scratch – это мультимедийная система. Большая часть операторов языка направлена на работу с графикой и звуком, создание анимационных и видеоэффектов. Манипуляции с медиаинформацией – главная цель создания Scratch.

Основные особенности Scratch

Блочное программирование. Для создание программ в Scratch, вы просто совмещаете графические блоки вместе в стеках. Блоки сделаны так, чтобы их можно было собрать только в синтаксически верных конструкциях, что исключает ошибки. Различные типы данных имеют разные формы, подчеркивая несовместимость. Вы можете сделать изменения в стеках, даже когда программа запущена, что позволяет больше экспериментировать с новыми идеями снова и снова.

Манипуляции данными. Со Scratch вы можете создать программы, которые управляют и смешивают графику, анимацию, музыку и звуки. Scratch расширяет возможности управления визуальными данными, которые популярны в сегодняшней культуре — например, добавляя программируемость, похожих на Photoshop фильтров.

Совместная работа и обмен. Сайт проекта Scratch предлагает вдохновение и аудиторию: вы можете посмотреть проекты других людей, использовать и изменить их картинки и скрипты, и добавить ваш собственный проект. Самое большое достижение — это общая среда и культура, созданная вокруг самого проекта.

Scratch предлагает низкий пол — легко начать; высокий потолок - возможность создавать сложные проекты; и широкие стены — поддержка большого многообразия проектов. В работе над Scratch уделили особое внимание простоте, иногда даже в ущерб функциональности, но с целью большей доступности.

Когда учащиеся работают над проектом в Scratch, они имеют шанс выучить важные вычислительные концепции, такие как повторения, условия, переменные, типы данных, события и процессы. Scratch уже был использован для представления этих понятий детям различных возрастов, от элементарной школы до колледжа. Некоторые студенты перешли от традиционных, текстовых, языков программирования, после того, как им показали программирование в Scratch.

Scratch - это проект с открытым исходным кодом, но с «закрытой» командой разработчиков. Исходный код доступен в свободном доступе, но приложение разрабатывается маленькой командой ученых из MIT Media Lab.

Одной из главных концепций языка Scratch, является развитие собственных задумок с первой идеи до конечного программного продукта. Для этого в Scratch имеются все необходимые средства:

- стандартные для языков процедурного типа: следование, ветвление, циклы, переменные, типы данных (целые и вещественные числа, строки, логические, списки — динамические массивы), псевдослучайные числа;

- объектно-ориентированные: объекты (их поля и методы), передача сообщений и обработка событий;
- интерактивные: обработка взаимодействия объектов между собой, с пользователем, а также событий вне компьютера (при помощи подключаемого сенсорного блока);
- параллельное выполнение: запуск методов объектов в параллельных потоках с возможностью координации и синхронизации;
- создание простого интерфейса пользователя.

Актуальность программы.

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

Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, также является наличие версий для различных операционных систем: для Windows, Mac OS, GNU/Linux. В настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

Скретч — свободно распространяемая программа, скачать которую можно, к примеру, с сайта: [http://info.scratch.mit.edu/Scratch 3.29 Download](http://info.scratch.mit.edu/Scratch%203.29%20Download).

Аспект новизны заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу «Нескучное программирование Scratch» практически значимой для современного школьника, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Адресат программы

Образовательная программа рассчитана на детей 9-13 лет. В этом возрасте дети располагают значительными резервами и важно правильно использовать это время. В отличие от школы, где существует жесткая регламентация во всем, учреждения дополнительного образования имеют больше возможностей для создания успешной деятельности детей. Занятия детей с благоприятной психологической обстановкой способствует развитию у детей уверенности в себе, спокойствие, умение работать в группе,

взаимоподдержки и взаимовыручки. Это делает детей успешными, способствует лучшему овладению и умениями и приводит к личностному росту, повышению самооценки у детей.

Набор учащихся осуществляется на бесконкурсной основе, в объединение принимаются все желающие.

Уровень программы - стартовый

Объем программы

Срок реализации программы - 1 год.

Общее количество учебных часов - 72 часа.

Форма обучения – очная.

Формы организации учебного процесса.

Основной формой обучения является практическая работа, которая выполняется малыми группами.

Режим занятий

Установленная недельная учебная нагрузка обучения – 2 часа.

В зависимости от поставленных задач на занятиях используются различные методы обучения. Все задания расположены по возрастанию степени их сложности. Доступная детям практическая деятельность помогает избежать умственного переутомления.

Организация деятельности обучающихся

- формы организации деятельности обучающихся:
 - ✓ групповые,
 - ✓ индивидуальные;
- методы обучения
 - ✓ словесные методы (лекция, объяснение);
 - ✓ демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
 - ✓ проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
 - ✓ работа с Интернет - сообществом (публикация проектов в Интернет - сообществе скретчеров).
 - ✓ объяснительно – иллюстративные (методы обучения, при использовании которых, дети воспринимают и усваивают готовую информацию);
 - ✓ частично-поисковые методы обучения (участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом). исследовательские методы обучения (овладение детьми методами научного познания, самостоятельной творческой работы).

Цель – обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch.

Задачи:

1. Научить работать с программой Scratch.
2. Сформировать навыки работы в программной среде Scratch с целью освоения основ программирования для управления действиями исполнителя, а также представления результатов исследования в виде авторских проектов в программной среде Scratch.
3. Развить способности детей к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности.
4. Воспитать настойчивость, инициативу, чувство ответственности, самодисциплину.

Планируемые результаты.

Обучающийся, освоивший программу должен:

знать:

- основные понятия и термины в области программирования и алгоритмизации;
- основные команды языка программирования Scratch.

уметь:

- работать с интерфейсом лаборатории/платформы;
- представить идею в виде последовательных шагов, приводящих к её реализации(алгоритмизировать);
- работать с графическим редактором, создавать собственные спрайты/фоны, центрирование;
- определять подходящий способ организации интерактивности и добавлять интерактивность в проект;
- программировать события при определенном значении переменной и/или координат;
- определять тип цикла подходящий для решения задачи;
- программировать события в проектах в зависимости от сравнения значений разных переменных между собой;
- использовать списки для реализации дополнительного функционала игры.

владеть:

- навыками составления алгоритмов.

По итогам обучения учащийся получает следующие компетенции:

Личностные компетенции:

- формирование ответственного отношения к обучению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

Метапредметные компетенции:

- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения

результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение практически применять полученные знания в ходе учебной и проектной деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий

Предметные компетенции:

- формирование знаний, умений и навыков при решении задач информатики и программирования разных видов;
- приобретение опыта использования информационных технологий в индивидуальной и коллективной учебной и познавательной, в том числе проектной деятельности;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, алгоритм, модель – и их свойства;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- развитие умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя;
- формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях; знакомство с одним из языков программирования и основными алгоритмическими структурами – линейной, условной и циклической;
- владение системой базовых знаний, отражающих вклад информатики в формирование современной научной картины мира;
- овладение понятием сложности алгоритма, знание основных алгоритмов обработки числовой и текстовой информации, алгоритмов поиска и сортировки.

Получат навыки:

- ✓ работы в группе;
- ✓ ведения дискуссии;
- ✓ донесения своих мыслей до других.

Получат возможность:

- ✓ постепенно учиться программированию;
- ✓ реализовать свои творческие порывы;
- ✓ участвовать в интерактивном процессе создания игр и анимирования разнообразных историй как индивидуально, так и вместе со своими сверстниками из разных стран;

- ✓ получать живой отклик от единомышленников; оценить свои творческие способности.

Учебный план.

№п/п	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Знакомство со средой Scratch	2	2	2	Создание собственного спрайта
2	Управление спрайтами.	8	4	4	Создание проектов
3	Циклы.	6	3	3	Создание проектов
4	Создание анимационных проектов.	6	3	3	Создание проектов
5	Разветвляющиеся алгоритмы.	8	4	4	Создание проектов
6	Случайности по заказу.	4	2	2	Создание проектов
7	Запуск и самоуправление спрайтов	8	4	4	Создание проектов
8	Переменные и рычажки	8	4	4	Создание проектов
9	Списки.	8	4	4	Создание проектов
10	Музыка чисел.	4	2	2	Создание проектов
11	Свободное проектирование.	10	5	5	Защита собственного проекта
		72	36	36	

Содержание программы.

1. Знакомство со средой Scratch.

Теоретические знания и умения:

Знакомство со средой программирования Scratch. Интерфейс Scratch. Главное меню Scratch. Понятие алгоритма, способы записи алгоритма. Понятие

спрайта и объекта. Коллекции спрайтов и фонов. Использование интернета для импорта объектов. Особенности графического редактора среды Scratch.

Практическая работа:

Установка программы Scratch, составление алгоритмов. Изучение интерфейса среды. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены, создание новых спрайтов и сцен. Поиск, импорт и редактирование спрайтов из интернета. Сохранение и открытие проектов.

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

2. Управление спрайтами.

Теоретические знания и умения:

Команды и блоки. Программные единицы: процедуры и скрипты. Навигация в среде Scratch. Система координат. Оси координат. Команды управления. Градусная мера угла. Средства рисования группы перо. Знакомство с правильными геометрическими фигурами.

Практическая работа:

Определение координат спрайта. Ориентация по координатам. Проект «Робот рисует», «Кругосветное путешествие Магелана».

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

3. Циклы.

Теоретические знания и умения:

Понятие цикла. Команда повторить. Конструкция всегда. Управление курсором движения. Команда повернуть в направлении.

Практическая работа:

Рисование узоров и орнаментов. Проект «берегись автомобиля». Проект «Гонки по вертикали». Проект «Полет самолета».

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

4. Создание анимационных проектов.

Теоретические знания и умения:

Анимация. Этапы создания проекта. Смена костюмов.

Практическая работа:

Проект «Осьминог». Проект «Девочка, прыгающая на скакалке». Проект «Бегущий человек». Создание мультипликационного сюжета «Кот и птичка».

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

5. Разветвляющиеся алгоритмы.

Теоретические знания и умения:

Знакомства с командами ветвления. Понятие условия. Простые и составные условия. Сенсоры. Блок если. Выполнение скриптов с ветвлением. Вложенные команды ветвления.

Практическая работа:

Проект «Осторожно лужи». Проект «Управляемый робот». Игры «Лабиринт», «Опасный лабиринт». Проект «Хождение по коридору». Проект «Слепой кот». Проект «Тренажер памяти». Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

6. Случайности по заказу.

Теоретические знания и умения:

Датчик случайных чисел, сенсоры.

Практическая работа:

Проект «Кошки-мышки». Проект «Цветок». Проект «Таймер»

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

7. Запуск и самоуправление спрайтов.

Теоретические знания и умения:

Запуск спрайтов с помощью клавиатуры. Запуск спрайтов с помощью мыши.

Передача сигналов. Датчики.

Практическая работа:

Проект «Переодевайка». Проект «Дюймовочка». Проект «Лампа». Проект «Презентация»

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

8. Переменные и рычажки.

Теоретические знания и умения:

Переменные. Типы переменных. Рычажки.

Практическая работа:

Игра «Голодный кот». Проект «Цветы». Проект «Правильные многоугольники»

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

9. Списки.

Теоретические знания и умения:

Понятие списка. Элементы списков. Создание списка. Добавление и удаление элементов в список.

Практическая работа:

Проект «Гадание». Проект «Назойливый собеседник». Проект «интерактивный собеседник». Проект «Тест». Игра «Угадай слово».

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

10. Музыка чисел.

Теоретические знания и умения:

Знакомство с музыкальными возможностями Scratch. Громкость. Тон. Тембр.

Запись звука. Форматы звуковых файлов. Озвучивание проектов Scratch.

Практическая работа:

Проект « музыкальный инструмент». Проект «Композитор»
Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

11. Свободное проектирование.

Теоретические знания и умения:

Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие. Создаём собственную игру, мультфильм. Хранилище проектов.

Практическая работа:

Включение в деятельность обсуждения проектов. Публичные презентаций результатов деятельности

Оборудование: Ноутбук, интерактивная панель.

Календарный учебный график

Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных занятий	Режим занятий
1 сентября	30 мая	36	72	2 часа в неделю

ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

Входная диагностика (сентябрь) – в форме собеседования, позволяет выявить уровень подготовленности ребят для занятия данным видом деятельности. Проводится на первом занятии данной программы.

Текущий контроль (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся. Проводится в форме опроса, выполнения практических заданий.

Промежуточная аттестация – проводится в середине учебного года по изученным темам, для выявления уровня освоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Результаты промежуточной аттестации фиксируются в оценочном листе

Итоговый контроль – проводится в конце учебного года (май) и позволяет оценить уровень результативности освоения программы за весь период обучения. Форма проведения: защита творческого проекта «Моя игра на языке Scratch». Результаты итогового контроля фиксируются в оценочном листе и протоколе.

**Промежуточная аттестация
обучающихся за I полугодие**

Форма проведения: тестирование, практическая работа.

Тестирование

Задание: выбрать один правильный вариант ответа из предложенных.

Критерий оценки:

За каждый правильный ответ – 1 балл.

За неправильный ответ или отсутствие ответа – 0 баллов.

Максимальное количество баллов за тестирование – 5.

1. Место, где происходят главные события в Scratch, называется:

- А) список спрайтов Б) палитра блоков В) сцена

2. Блоки команд в Scratch отличаются:

- А) размером Б) цветом В) способом использования

3. Изображения, действующие в Scratch программе, называются:

- А) скрипт Б) спрайт В) аниматор

4. Слово СКРИПТ на русском языке означает:

- А) сценарий Б) программа В) анимация

5. Диапазон координаты X в Scratch:

- А) от -240 до 240 Б) от -180 до 180 В) от -384 до 384

Ключ к тесту:

1	В
2	Б
3	Б
4	А
5	А

Практическая работа

Создание анимации с использованием ранее изученного материала.

Критерии оценки:

Продолжительность анимации:

более 0,5 минут – 5 баллов;

менее 0,5 минут – 4 балла.

Количество использованных спрайтов:

2 спрайта – 5 баллов;

1 спрайт – 4 балла.

Дополнительные баллы:

Применение смены сцен в анимации – добавляется 1 балл.

Применение смены костюмов при движении спрайтов – добавляется 1 балл.

Применение в анимации команд блока «Перо» – добавляется 1 балл.

Применение циклов при создании анимации – добавляется 1 балл

Применение условного оператора при создании анимации – добавляется 1 балл. Максимальное количество баллов за практическое задание – 15 баллов.

Баллы, полученные за тестирование и выполнение практического задания, суммируются.

Максимальное количество баллов – 20.

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

-от 16 баллов и более – высокий уровень;

-от 10 до 15 баллов – средний уровень;

-до 9 баллов – низкий уровень.

Итоговый контроль

Форма проведения: защита творческого проекта «Моя игра на языке Scratch».

Критерии оценки:

Создание более 1 уровня игры – 5 баллов.

Использование более 7 спрайтов – 5 баллов.

Музыкальное сопровождение – 5 баллов.

Использование более 3х видов графики (импорт, рисунок, библиотека Scratch) – 5 баллов.

Культура выступления – 0-5 баллов:

-культура речи (грамотность, четкость) – 1 балл;

-логичность изложения – 1 балл;

-владение материалом, использование терминологии – 2 балла;

-соблюдение регламента – 1 балл.

Ответы на дополнительные вопросы – 0-5 баллов.

Максимальное количество баллов – 30.

Критерии уровня обученности по сумме баллов:

высокий уровень – от 25 баллов и более;
 средний уровень – от 15 до 24 баллов;
 низкий уровень – до 14 баллов.

Методическое обеспечение программы дополнительного образования.

Раздел	Формы занятий	Приёмы и методы	Основные умения	Техническое оснащение	Диагностические материалы к контролю
Знакомство со средой Scratch	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Познакомиться со средой программирования Scratch. Уметь создавать и редактировать спрайты и фоны для сцен. Выполнять и сохранять проекты.	Компьютер	
Управление спрайтами	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Знать навигацию в среде Scratch, систему координат, команды управления, средства рисования группы перо. Уметь составлять проекты.	Компьютер	
Циклы.	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Уметь составлять алгоритмы и проекты с циклами.	Компьютер	
Создание анимационных проектов.	Учебно-практическая, творческие	Объяснение, упражнение, практическая работа	Знать этапы создания проектов. Уметь применять анимацию в	Компьютер	

	занятия	практическая работа	проектах.		
Разветвляющие алгоритмы	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Уметь составлять алгоритмы и проекты с ветвлением.	Компьютер	
Случайности по заказу.	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Уметь применять датчики случайных чисел и сенсоры в проектах.	Компьютер	
Запуск и самоуправление спрайтов	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Знать понятие датчиков. Уметь запускать спрайты в проектах с клавиатуры и с помощью мыши.	Компьютер	
Переменные и рычажки	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Знать понятия переменных и рычажков. Уметь применять их в проектах.	Компьютер	
Списки.	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Знать понятия списки. Уметь применять их в программах.	Компьютер	
Музыка чисел.	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа	Уметь создавать музыкальные проекты.	Компьютер	
Свободное проектирование.	Учебно-практическая, творческие занятия	Объяснение, упражнение, практическая работа,	Уметь создавать проекты и представлять их.	Компьютер	

		выступлен ие			
--	--	-----------------	--	--	--

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническая база муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «ОК «СтартУМ» структурное подразделение дополнительного образования «Станция юных техников», центра цифрового образования детей «IT-куб».

Оборудование:

Рабочее место педагога в составе:

- Ноутбук - 1;
- WEB-камера – 1;

Рабочее место обучающегося в составе:

- Ноутбук – 12;
- Наушники – 12;

Презентационное оборудование:

- Интерактивная панель -1.

Дополнительное оборудование:

- Доска магнитно-маркерная - 1;
- Флипчарт магнитно-маркерный на треноге – 1;
- Комплект кабелей и переходников - 1;
- Комплект комплектующих и расходных материалов – 1.

Мебель:

- Стол модульный – 12;
- Стул на металлическом каркасе – 12;
- Стеллаж офисный – 1;
- Стол письменный – 1;
- Кресло офисное – 1.

Программное обеспечение:

- Операционная система Windows или Linux.

ВОСПИТАНИЕ

Цель: Создание условий в процессе проведения занятий развития личности, самоопределения и социализации детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, 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.

Задачи воспитания:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям;
- приобретение соответствующего нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применение полученных знаний.

Целевые ориентиры

- Формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание 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;

Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в процессе обучения является учебное занятие. В ходе учебных занятий 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 в науке и спорте, о художественных произведениях и архитектуре, о традициях народного творчества, об исторических событиях; изучение биографий деятелей российской и мировой науки и культуры, спортсменов, путешественников, героев и защитников Отечества и т. д. — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения.

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

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

Итоговые мероприятия: конкурсы, соревнования, выставки выступления, презентации проектов и исследований, туристические слёты — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Условия воспитания, анализ результатов

Условиями воспитания являются ресурсы социальной среды, взаимодействие с другими институтами воспитания (общественными организациями, учреждениями культуры, спорта, науки, организациями дополнительного образования, детско-юношескими общественными объединениями и пр.); использование ресурсного потенциала СЮТа, учреждений-партнеров для обеспечения вариативности и качества воспитательной деятельности; набор инструментов, способствующих результативности воспитательного процесса, т.е. являются методы, приемы и технологии воспитательной работы.

Анализ проводится преподавателем с последующим обсуждением результатов на методическом объединении классных руководителей или педагогическом совете. Основным способом получения информации о результатах воспитания, социализации и саморазвития обучающихся является педагогическое наблюдение. Внимание преподавателя сосредоточивается на вопросах: какие проблемы, затруднения в личностном развитии обучающихся удалось решить за прошедший учебный год; какие проблемы, затруднения решить не удалось и почему; какие новые проблемы, трудности появились, над чем предстоит работать в новом учебном году.

Внимание сосредоточивается на вопросах, связанных с качеством: реализации воспитательного потенциала внеурочной деятельности; проводимых образовательным учреждением мероприятий; организуемой внеурочной деятельности обучающихся; областных и российских мероприятий; создания и поддержки предметно-пространственной среды; взаимодействия с родительским сообществом; деятельности по профилактике и безопасности; - реализации потенциала социального партнёрства; - деятельности по профориентации обучающихся; патриотическое воспитание

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Международный день пожилых людей	20 сентября-1 октября	Учебное занятие с использованием материала по теме	Проект - диалог
2.	Международный день музыки	20 сентября-1 октября	Учебное занятие с использованием материала по теме	Игра. Музыкальный проект
3.	День матери в России	10 ноября-20 ноября	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Проекты - открытки
4.	День Государственног о герба Российской Федерации	10 ноября-20 ноября	Учебное занятие с использованием материала по теме.	Проект. Собери герб
5.	Международный день инвалидов	30 ноября-4 ноября	Учебное занятие с использованием материала по теме.	Проект. Все мы равны
6.	День российской науки	25 января-8 февраля	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Создание викторины в честь дня Науки
7.	День защитника Отечества	1 февраля-23 февраля	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Проекты - открытки
8.	Международный женский день	23 февраля-6 марта	Учебное занятие с использованием	Проекты - открытки

			материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	
9.	Всемирный день театра	1-27 марта	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Проект - анимация
10.	День космонавтики	1-12 апреля	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Проект - анимация
11.	День Победы советского народа в Великой Отечественной войне	25 апреля-9 мая	Учебное занятие с использованием материала по теме. Участие в конкурсах проводимых в IT-кубах России	Проект- открытка

Список литературы

Нормативно-правовые акты

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
3. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
4. СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629);

Основная литература

1. Сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3 – 6 классы» / М.С. Цветкова, О.Б.Богомолова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2013. – 128 с.: ил.
2. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch» . – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
3. Вордерман Кэрол, Вудкок Джон, Макаманус Шон. Переводчик: Ломакин Станислав. Программирование для детей Манн, Иванов и Фербер, 2015 г.

Интернет-ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch