

МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ
АДМИНИСТРАЦИИ БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА» КБР

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТА
М.Т.БАТЫРОВА» БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА

ПРИНЯТА
на заседании методического совета
МОУ СОШ имени генерал-лейтенанта
М.Т. Батырова с.п. Псыхурей
Протокол № 10
от 26.06.2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«СРЕДА ДИЗАЙНА SCRATCH»

Уровень программы: базовый
Вид программы: модифицированная
Адресат: 10 - 14 лет
Срок реализации программы: 1 год, 72 часа
Форма обучения: очная

Автор – составитель:
Карамышева Э.Б., педагог дополнительного образования

с.п. Псыхурей
2024г.

РАЗДЕЛ 1 «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ»

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность: техническая.

Уровень программы: базовый.

Вид программы: модифицированный.

Программа разработана на основе следующих документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».
- Национальный проект «Образование».
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Письмо Министерства образования и науки РФ «О направлении информации» от 18.11.2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Письмо Минобрнауки РФ от 28.04.2017 г. № ВК-1232/09 «О направлении методических рекомендаций по организации независимой оценки качества дополнительного образования детей».
- Постановление от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
- Письмо Минпросвещения КБР от 20.06.2024г. №22-16-17/5456«О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по разработке и реализации дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), «Методическими рекомендациями по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеразвивающих программ»).
- Постановление местной администрации Баксанского муниципального района от 15.08.2023 г. №1184п «Об утверждении Положения о персонифицированном дополнительном образовании детей в Баксанском муниципальном районе».
- Устав МОУ СОШ имени генерал-лейтенанта М.Т. Батырова с.п. Псыхурей.
- Положение о деятельности Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста» при МОУ СОШ имени генерал-лейтенанта М.Т. Батырова с.п. Псыхурей.

Актуальность программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Программа реализуется в рамках проекта «Точка роста».

Новизна программы 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 по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch у учащихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что обучение детей строится на сочетании коллективных и индивидуальных форм работы, что воспитывает у учащихся взаимное уважение, умение работать в группе, развивает способность к самостоятельному творческому поиску и ответственность за свою работу, от которой зависит общий результат.

Адресат программы. Программа предназначена для обучающихся 10-14 лет.

Объём, срок освоения программы: 1 год обучения, 36 недель, 72 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по одному часу, продолжительность занятий 40 минут, перерыв 10 минут.

Наполняемость группы: количество человек в группе от 12 до 15.

Форма обучения: очная

Цель – формирование у учащихся навыков создания анимированных проектов средствами среды программирования Scratch.

Задачи:

Задачи программы:

Воспитательные:

- воспитать умение работать в группе;
- воспитать гражданскую активность и патриотизм;
- воспитать целеустремлённость и трудолюбие.

Обучающие:

- сформировать у учащихся систему базовых знаний по основам алгоритмизации;
- научить учащихся создавать программы в среде программирования Scratch;
- сформировать у учащихся навыки проектной деятельности;
- сформировать у учащихся умение пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- развить у учащихся умение работать в среде программирования Scratch.

Развивающие:

- развить у учащихся алгоритмическое, операциональное и критическое мышление;
- развить у учащихся коммуникативные навыки;
- развить у учащихся мотивацию к изучению программирования.

**Содержание программы
Учебный план**

№	Наименование разделов, блоков, тем	Всего	Кол-во часов		Формы аттестации и контроля
			Теория	Практика	
Раздел 1. Введение (8 часов)					
1.1	Техника безопасности в компьютерном кабинете. Учимся работать на ноутбуке.	2	1	1	Беседа
1.2	Открытие файлов и папок. Изучение файловой системы компьютера.	3	-	3	Наблюдение, анализ, опрос
1.3	Создание личных папок	3	-	3	Защита проектов
Раздел 2. Знакомство со Scratch (18 часов)					
2.1	Главное меню Scratch. Видео-руководство.	3	1	2	Наблюдение, анализ, опрос
2.2	Понятие спрайта и объекта. Изменение внешности спрайта.	3	1	2	Наблюдение, анализ, опрос
2.3	Создание и редактирование фонов для сцены.	3	1	2	Тестирование
2.4	Знакомство с эффектами и отрицательными числами.	3	1	2	Наблюдение, анализ, опрос
2.5	Знакомство с пером.	3	1	2	Наблюдение, анализ, опрос
2.6	Первая программа в Scratch.	3	1	2	Мониторинг
Раздел 3. Творческий блок: мультики и игры в Scratch (16 часов)					
3.1	Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов.	2	1	1	Тестирование
3.2	Первая мини-игра «Кот следит за мячом».	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
3.3	Создание игр «Лабиринт», «Котенок на минном поле»,	4	-	4	Наблюдение, анализ, опрос
3.4	Создание игр «Волшебник», «Лава», «Лови конфетку».	6	-	6	Наблюдение, анализ, опрос
3.5	Создание мультика с привидениями, «Акула и рыбка».	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
Раздел 4. Алгоритмы и исполнители в Scratch (16 часов)					
4.1	Основные алгоритмические конструкции: линейный, условие и цикл.	2	1	1	Наблюдение, анализ, опрос

	Знакомство с координатной плоскостью.				
4.2	Добавление новых спрайтов, движение.	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
4.3	Проекты «Полет Бабочки», «Балерина»	6	-	6	Защита проектов
4.4	Проекты «Аквариум», «Пингвины».	6	-	6	Защита проектов
Раздел 5. Текстовый документ и компьютерные презентации (14 часов)					
5.1	Текстовый документ. Меню. Набор и текста. Изменение шрифта и размера символов.	2	1	1	Наблюдение, анализ, опрос
5.2	Выравнивание и списки. Вставка в документ таблицы, рисунков.	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
5.3	Параметры страницы. Цвет и границы страниц.	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
5.4	Компьютерные презентации. Окно программы. Меню. Вставка объектов.	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
5.5	Добавление новых слайдов. Дизайн. Анимация.	2	-	2	Наблюдение, анализ, опрос
5.6	Создание презентаций. Подведение итогов.	4	-	4	Защита презентаций.
	Итого:	72	18	54	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение (8 часов)

Тема 1.1. Техника безопасности в компьютерном кабинете.

Практика: Учимся работать на ноутбуке. (2ч)

Тема 1.2. Открытие файлов и папок.

Теория: Изучение файловой системы компьютера. (3ч)

Тема 1.3. Создание личных папок.(3ч)

Практика: Работа с папками.

Раздел 2. Знакомство со Scratch (18 часов).

Тема 2.1. Главное меню Scratch. Видео-руководство.

Теория: Понятие спрайта и объекта.(3ч)

Тема 2.2. Изменение внешности спрайта. (3ч)

Практика: Работа с объектами и спрайтами.

Тема 2.3. Создание и редактирование фонов для сцены.(3ч)

Практика: Работа с фонами.

Тема 2.4. Знакомство с эффектами и отрицательными числами.(3ч)

Тема 2.4. Знакомство с пером. (3ч)

Тема 2.5. Первая программа в Scratch.(3ч)

Практика: Работа в программе «Scratch.»

Раздел 3. Творческий блок. Мульттики и игры в Scratch (16 часов).

Тема 3.1. Разработка плана игры по заданной теме.

Практика: Создание программного кода для спрайтов. (2ч)

Тема 3.2. Первая мини-игра «Кот следит за мячом»(2ч)

Практика: Игра.

Тема 3.3. Создание игр «Лабиринт», «Котенок на минном поле» (4ч)

Практика: Создание игр.

Тема 3.4.Создание игр «Волшебник», «Лава», «Лови конфетку». (6ч)

Практика: Создание игр.

Тема 3.5. Создание мультика с привидениями, «Акула и рыбка».(2ч)

Практика: Создание мультфильма.

Раздел 4. Алгоритмы и исполнители в Scratch (16 часов).

Тема 4.1. Основные алгоритмические конструкции: линейный, условие и цикл.

Теория: Знакомство с координатной плоскостью.(2ч)

Тема 4.2. Добавление новых спрайтов, движение. (2ч)

Тема 4.3. Проекты «Полет Бабочки», «Балерина»(6ч)

Практика: Создание проектов.

Тема 4.4.Проекты «Аквариум», «Пингвины»(6ч)

Практика: Создание проектов.

Раздел 5. Текстовые документы и компьютерные презентации(12 часов).

Тема 5.1. Текстовый документ. Меню. Набор и текста.

Практика: Изменение шрифта и размера символов. (2ч)

Тема 5.2. Выравнивание и списки.

Практика: Вставка в документ таблицы, рисунков. (2ч)

Тема 5.3. Параметры страницы. Цвет и границы страниц.(2ч)

Тема 5.4. Компьютерные презентации. Окно программы. Меню. Вставка объектов. (2ч)

Практика: Работа с презентацией.

Тема 5.5. Добавление новых слайдов. Дизайн. Анимация. (2ч)

Практика: Работа с презентацией.

Тема 5.6. Создание презентаций. Подведение итогов. (4ч)

Практика: Анализ и защита презентаций.

Планируемые результаты

Воспитательные:

- у учащихся будет воспитано умение работать в группе;
- у учащихся будут воспитаны гражданская активность и патриотизм;
- у учащихся будут воспитаны целеустремлённость и трудолюбие.

Обучающие:

- у учащихся сформируется система базовых знаний по основам алгоритмизации;
- учащиеся научатся создавать программы в среде программирования Scratch;
- у учащихся сформируются навыки проектной деятельности;
- у учащихся сформируется умение пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- у учащихся будет развито умение работать в среде программирования Scratch.

Развивающие:

- у учащихся будут развиты алгоритмическое, операциональное и критическое мышление;
- у учащихся будут развиты коммуникативные навыки;
- у учащихся будет развита мотивация к изучению программирования.

РАЗДЕЛ 2 «ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ»

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения базовый уровень	01.09. 2024 г.	31.05.2025 г.	36 недель	72 часа	два раза в неделю по одному часу

Условия реализации программы.

Кадровое обеспечение.

Реализация программы обеспечивается педагогическими кадрами, имеющими среднее профессиональное или высшее образование и дополнительное профессиональное образование по направлению "Образование и педагогика" без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение программы.

Оборудование: учебный класс, соответствующий санитарно-гигиеническим и противопожарным требованиям. Столы, стулья, ноутбук с выходом в интернет, принтер, методическая литература.

Методическое и дидактическое обеспечение

Особенности организации образовательного процесса: очная форма.

Методы обучения:

- словесный (лекции, рассказ, объяснение, беседа);
- наглядный (демонстрация, показ образца, иллюстрация);
- практический (наблюдение, практический, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный);
- игровой (деловая игра, игры на развитие внимания, воображения);

Дидактический материал:

1. презентации;
2. памятки;
3. видеозаписи;
4. справочная литература.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания (теоретические знания, получаемые на каждом занятии, помогают учащимся узнавать, обогащая запас общих знаний);
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Формы аттестации

Входной контроль проводится в сентябре в форме беседы.

Текущий контроль осуществляется педагогом в форме защиты проектов.

Промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме тестирования.

Итоговый контроль проводится в форме защиты презентаций.

Оценочные материалы

1. тесты
2. опросники
3. проекты

Критерии оценивания результатов освоения программы

Низкий уровень - 0% - 30%	Средний уровень – 31% - 60%	Высокий уровень – 61% - 100%
Задания выполняются с помощью педагога, используются готовые шаблоны, образцы изделий.	Задания выполняются самостоятельно, но с небольшой помощью педагога. Работает как самостоятельно, так и в группе.	Задания выполняются самостоятельно. Учащийся выбирает будущее изделие и изготавливает чертеж. Реализует модель. Умеет защищать свой проект. Работает как самостоятельно, так и в группе.

Список литературы:

Литература для педагога:

1. Гигиенические требования к использованию ПК в начальной школе// Начальная школа, 2002. - № 5. – с. 19 - 21.
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Истомина Т.Л. Обучение информатике в среде Лого. Комплект из двух рабочих тетрадей.
4. Концепция модернизации российского образования на период до 2010 года (Приложение к приказу Минобразования России от 11.02.2002 № 393)
5. Молокова А.В. Комплексный подход к информатизации начальной школы// Начальная школа, 2005. - № 1. – с. 119-123.
6. Методическая газета для учителей информатики “Информатика”, Издательский дом “Первое сентября”, № 6, № 8 2006 года, № 23 2007 года.
7. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. М.: Институт новых технологий, 2006г.
8. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336.
9. Пейперт С. Переворот в сознании: дети, компьютеры и плодотворные идеи. М.: Педагогика, 1989г.
9. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. М.: Институт новых технологий, 2000 г.

Литература для учащихся:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.
2. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch.
3. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. – Тамбов, 2014. – 29с: ил.

Интернет-ресурсы

1. Scratch (официальный сайт проекта)/ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://scratch.mit.edu>
2. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: учебник/Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 420 с.
3. Учитесь со Scratch/ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/home>.
4. Учитесь со Scratch/ [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://sites.google.com/a/uvk6.info/scratch/home>

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ
АДМИНИСТРАЦИИ БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА» КБР**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТА
М.Т.БАТЫРОВА» С.П. ПСЫХУРЕЙ БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
НА 2024 - 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАМММЕ
«СРЕДА ДИЗАЙНА SCRATCH»**

Уровень программы: базовый
Адресат: 10-14 лет
Год обучения: 1 год обучения

Автор – составитель:
Карамышева Эмма Барасбиевна,
педагог дополнительного образования.

**с.п.Псыхурей
2024 г.**

Цель – формирование у учащихся навыков создания анимированных проектов средствами среды программирования Scratch.

Задачи:

Воспитательные:

- воспитать умение работать в группе;
- воспитать гражданскую активность и патриотизм;
- воспитать целеустремлённость и трудолюбие.

Обучающие:

- сформировать у учащихся систему базовых знаний по основам алгоритмизации;
- научить учащихся создавать программы в среде программирования Scratch;
- сформировать у учащихся навыки проектной деятельности;
- сформировать у учащихся умение пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- развить у учащихся умение работать в среде программирования Scratch.

Развивающие:

- развить у учащихся алгоритмическое, операциональное и критическое мышление;
- развить у учащихся коммуникативные навыки;
- развить у учащихся мотивацию к изучению программирования.

Планируемые результаты

Воспитательные:

- у учащихся будет воспитано умение работать в группе;
- у учащихся будут воспитаны гражданская активность и патриотизм;
- у учащихся будут воспитаны целеустремлённость и трудолюбие.

Обучающие:

- у учащихся сформируется система базовых знаний по основам алгоритмизации;
- учащиеся научатся создавать программы в среде программирования Scratch;
- у учащихся сформируются навыки проектной деятельности;
- у учащихся сформируется умение пользоваться приобретенными знаниями для решения познавательных и практических задач;
- у учащихся будет развито умение работать в среде программирования Scratch.

Развивающие:

- у учащихся будут развиты алгоритмическое, операциональное и критическое мышление;
- у учащихся будут развиты коммуникативные навыки;
- у учащихся будет развита мотивация к изучению программирования.

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата занятия		Наименование раздела, темы	Кол-во часов	Содержание деятельности		Форма аттестации / контроля
	по плану	по факту			теоретическая часть занятия	практическая часть занятия	
Раздел 1. Введение (8 часов)							
1-2			Техника безопасности в компьютерном кабинете. Учимся работать на ноутбуке.	2	Правила внутреннего распорядка. Правила безопасности труда и личной	Учимся работать на ноутбуке.	Беседа

					гигиены. Изучение правил техники безопасности		
3-5			Открытие файлов и папок. Изучение файловой системы компьютера.	3	-	Работа на компьютере: «Открытие файлов и папок. Изучение файловой системы компьютера».	Наблюдение, анализ, опрос
6-8			Создание личных папок	3	-	Работа на компьютере: «Создание личных папок»	Защита проектов
Раздел 2. Знакомство со Scratch (18 часов)							
9-11			Главное меню Scratch. Видео-руководство.	3	Ознакомление с главным меню Scratch	Работа на компьютере	Наблюдение, анализ, опрос
12-14			Понятие спрайта и объекта. Изменение внешности спрайта.	3	Понятие спрайта и объекта. Изменение внешности спрайта.	Наблюдение за эффектами и объектами	Наблюдение, анализ, опрос
15-17			Создание и редактирование фонов для сцены.	3	Ознакомление и редактирование фонов	Создание и редактирование фонов для сцены	Тестирование
18-20			Знакомство с эффектами и отрицательными числами.	3	Знакомство с эффектами и отрицательными числами.	Работа на компьютере: «Знакомство с эффектами и отрицательными числами»	Наблюдение, анализ, опрос
21-23			Знакомство с пером.	3	Знакомство с пером.	Работа на компьютере: «Знакомство с пером»	Наблюдение, анализ, опрос
24-26			Первая программа в Scratch.	3	Первая программа в Scratch.	Работа на компьютере: «Первая программа в Scratch»	Мониторинг
Раздел 3. Творческий блок: мультики и игры в Scratch (16 часов)							
27-			Разработка плана	2	Создание	Тестирование:	Тестирование

28			игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов.		программного кода для спрайтов.	Создание программного кода для спрайтов.	
29-30			Первая мини-игра «Кот следит за мячом».	2	-	Работа на компьютере: Первая мини-игра «Кот следит за мячом».	Наблюдение, анализ, опрос
31-34			Создание игр «Лабиринт», «Котенок на минном поле»,	4	-	Работа на компьютере: Создание игр «Лабиринт», «Котенок на минном поле»,	Наблюдение, анализ, опрос
35-40			Создание игр «Волшебник», «Лава», «Лови конфетку».	6	-	Работа на компьютере: Создание игр «Волшебник», «Лава», «Лови конфетку».	Наблюдение, анализ, опрос
41-42			Создание мультика с привидениями, «Акула и рыбка».	2	-	Работа на компьютере: Создание мультика с привидениями, «Акула и рыбка».	Наблюдение, анализ, опрос
Раздел 4. Алгоритмы и исполнители (16 часов)							
43-44			Основные алгоритмические конструкции: линейный, условие и цикл. Знакомство с координатной плоскостью.	2	Знакомство с алгоритмами		Наблюдение, анализ, опрос
45-46			Добавление новых спрайтов, движение.	2		Работа с проектом	Наблюдение, анализ, опрос
47-52			Проекты «Полет Бабочки», «Балерина»	6		Работа с проектом	Защита проектов
53-58			Проекты «Аквариум», «Пингвины».	6	Подведение итогов		Защита проектов
Раздел 5. Текстовый документ и компьютерные презентации (14 часов)							

59-60			Текстовый документ. Меню. Набор и текста. Изменение шрифта и размера символов.	2	Изучение: Текстовый документ. Меню. Набор и текста.	Работа на компьютере. Текстовый документ. Меню. Набор и текста.	Наблюдение, анализ, опрос
61-62			Выравнивание и списки. Вставка в документ таблицы, рисунков.	2	-	Работа на компьютере: Выравнивание и списки. Вставка в документ таблицы, рисунков.	Наблюдение, анализ, опрос
63-64			Параметры страницы. Цвет и границы страниц.	2	-	Работа на компьютере: Параметры страницы. Цвет и границы страниц	Наблюдение, анализ, опрос
65-66			Компьютерные презентации. Окно программы. Меню. Вставка объектов.	2	-	Работа на компьютере: Компьютерные презентации. Окно программы. Меню. Вставка объектов.	Наблюдение, анализ, опрос
67-68			Добавление новых слайдов. Дизайн. Анимация.	2	-	Работа на компьютере: Добавление новых слайдов. Дизайн. Анимация.	Наблюдение, анализ, опрос
69-72			Создание презентаций. Подведение итогов.	4	-	Работа на компьютере: Создание презентаций. Подведение итогов	Защита презентаций.
			Итого:	72	18	54	

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ МЕСТНОЙ
АДМИНИСТРАЦИИ БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА» КБР**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕНЕРАЛ-ЛЕЙТЕНАНТА
М.Т.БАТЫРОВА» С.П.ПСЫХУРЕЙ БАКСАНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

НА 2024 - 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАМММЕ

«СРЕДА ДИЗАЙНА SCRATCH»

Уровень программы: базовый

Адресат: 10 - 14 лет

Год обучения: 1 год обучения

Автор – составитель:
Карамышева Эмма Барасбиевна,
педагог дополнительного образования

**с.п.Психурей
2024 г**

Характеристика объединения «Среда дизайна Scratch»

Деятельность объединения «Среда дизайна Scratch» имеет техническую направленность. Количество обучающихся объединения «Среда дизайна Scratch» составляет 15 человек. Из них мальчиков – 7, девочек – 8.

Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 10 до 14 лет.

Формы работы: индивидуальные и групповые.

Направления воспитательной работы:

- 1.Гражданско - патриотическое воспитание.
- 2.Духовно-нравственное воспитание.
- 3.Художественно-эстетическое воспитание.
- 4.Спортивно-оздоровительное воспитание.
- 5.Физическое воспитание.
- 6.Трудовое и профориентационное воспитание.
- 7.Экологическое воспитание.
- 8.Воспитание познавательных интересов.

Цель воспитания - создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи воспитания:

- актуализировать систему базовых ценностей личности;
- воспитывать уважение к закону, нормам коллективной жизни, развить гражданскую и социальную ответственность;
- выявлять и поддерживать одаренных обучающихся, формировать организаторские навыки, творческий потенциал, вовлекать обучающихся в процессы саморазвития и самореализации;
- формировать в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;
- способствовать удовлетворению потребности в самоутверждении и признании, создавать каждому «ситуацию успеха»;
- формировать у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;- способствовать поддержке социальных инициатив и достижений обучающихся;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- организовать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, направленную на совместное решение проблем личностного развития обучающихся.

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Направление воспитания	Наименование мероприятие	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1.	Гражданско-патриотическое воспитание	День солидарности в борьбе с терроризмом	Сентябрь	Карамышева Э.Б.	Формирование гражданской позиции	
		Неделя гражданской обороны	Февраль	Карамышева Э.Б.	Повышение знаний по гражданской обороне	

		Беседа «Права и обязанности ребёнка» (20 ноября – Всемирный день ребёнка).	Ноябрь	Карамышева Э.Б.	Ознакомление детей с Конвекцией о правах ребенка. Формирование у детей стремление понять этот документ	
		День защитника Отечества (рисунки)	Февраль	Карамышева Э.Б.	Повышение чувств патриотизма	
		День Победы. (фото-конкурс, конкурс рисунков)	Май	Карамышева Э.Б.	Воспитывать уважение к старшему поколению	
		Беседа о ветеранах	Май	Карамышева Э.Б.	Помнить и чтить память о тех, кто защищал нашу Родину	
2.	Духовно-нравственное воспитание	Беседа «Права и обязанности ребёнка» (20 ноября – Всемирный день ребёнка).	Ноябрь	Карамышева Э.Б.	Ознакомление детей с Конвекцией о правах ребенка. Формирование у детей стремление понять этот документ	
		День учителя (стенгазета)	Октябрь	Карамышева Э.Б.	Формировать навыки позитивного инициативного общения с людьми	
		День матери (стенгазета)	Ноябрь	Карамышева Э.Б.	Укрепить отношение между ребенком и мамой	
		День пожилых (стенгазета)	Ноябрь	Карамышева Э.Б.	Воспитывать уважительно отношение к старшему поколению	
		День неизвестного солдата	Декабрь	Карамышева Э.Б.	Воспитание патриотического сознания; развитие творческих способностей и чувства коллективизма.	

		Международный день мира	Сентябрь	Карамышева Э.Б.	Формировать активную жизненную позицию, стремление видеть вокруг хорошее.	
3.	Художественно-эстетическое воспитание	Беседа: «Золотая осень»	Сентябрь	Карамышева Э.Б.	Закрепить знания о времени года	
		Фотовыставка «Осень»	Октябрь	Карамышева Э.Б.	Развитие творческих способностей	
		Изготовление новогодних и рождественских открыток для поздравления родителей. Украшение кабинета к новому году празднику.	Декабрь	Карамышева Э.Б.	Развивать творческие способности	
4.	Спортивно-оздоровительное воспитание	Всемирный день здоровья	Апрель	Карамышева Э.Б.	Привлечение учащихся к занятиям различными видами спорта. Проведение оздоровительных мероприятий, нацеленных на укрепление организма детей и подростков.	
5.	Физическое воспитание	Всероссийский открытый урок «Будь здоров»	Ноябрь	Карамышева Э.Б.	Привлечение школьников к здоровому образу жизни	
		Спортивный калейдоскоп	февраль	Карамышева Э.Б.	Совершенствование физического развития детей и повышение их функциональных возможностей, используя игровой метод обучения.	
6.	Трудовое и профориентационное	Профессия дизайнер	Декабрь	Карамышева Э.Б.	Способствовать самоопределению обучающихся	
		Экскурсия по студиям	Февраль	Карамышева Э.Б.	Содействие в приобретении	

	воспитание			Э.Б.	обучающихся образовательных учреждений	
		Беседа: «Все профессии важны, все профессии нужны»	Май	Карамышева Э.Б.	Формирование способностей к самоопределению	
7.	Экологическое воспитание	Акция по сбору батареек	Октябрь	Карамышева Э.Б.	Формирование экологической культуры	
		Экологическое занятие «Голубые очи планеты», посвященное Всемирному дню воды	Март	Карамышева Э.Б.	Формирование экологической культуры	
		Зеленый календарь	Апрель	Карамышева Э.Б.	Формировать экологическое мировоззрение учащегося	
		Экологический рейд в лес.	Май	Карамышева Э.Б.	Формирование экологической культуры	
8.	Воспитание познавательных интересов	День открытых дверей «Мы вам рады»	Сентябрь	Карамышева Э.Б.	Формировать интерес к творческой деятельности	
		Диспут «Его величество случай или...»	Январь	Карамышева Э.Б.	Развивать мотивацию достижения успеха; снять страх перед неудачами.	
		Викторина «Я знаю! Я умею! Я могу!»	Апрель	Карамышева Э.Б.	Повысить самооценку и уверенность в себе; повысить интерес к получению знаний.	
		Беседа «Расскажи нам о себе»	Октябрь	Карамышева Э.Б.	Раскрыть творческие способности и увлечения	

					учащихся, установить доверительные отношения; формировать правильное поведение и манеры корректного обращения друг к другу.	
--	--	--	--	--	---	--

Работа с родителями

Цель:

- установить непосредственный контакт с каждым членом семьи учащегося, добиться большого взаимопонимания в поиске путей развивающего влияния на личность ребенка.

Задачи:

- привлечь родителей к совместной организации досуга детей;
- обсуждать с родителями проблему преступности среди несовершеннолетних;
- включенность родителей в жизни центра, студии, участие в работе родительского комитета, интересных встреч;
- выявление учета и работы социально незащищенных категорий.

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	Ответственный	Планируемый результат	Примечание
1		Родительское собрание	В течение года	Карамышева Э.Б.	Повысить статус семьи	
2		Индивидуальная работа с родителями	В течение года	Карамышева Э.Б.	Включить родителей в жизнь центра «Точки роста»	