

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
НОВОТАРМАНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
ТЮМЕНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА**

РАССМОТРЕНО

На заседании методического совета
Протокол от « 29»08 2026г.
№1



Директор МАОУ Новотарманской СОШ
И.А.Белькович
Приказ от 1-го сентября 2026г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЕ (SCRATCH)»**

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель: Сивкова Олеся Сергеевна,
Педагог дополнительного образования

п. Новотарманский, 2026 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовые основы разработки программы

Программа разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», (ред. от 23.05.2025)
2. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27 июля 2022 года N 629 об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
3. Постановление главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"».
4. Устав МАОУ Новотарманской СОШ.

Направленность программы

Программа имеет техническую направленность. Она ориентирована на формирование алгоритмического и логического мышления, освоение основ программирования и развитие конструкторских и прикладных способностей обучающихся (сфера возможной будущей профессиональной деятельности «Человек – Техника»). Ведущая деятельность обучающихся – разработка алгоритмов и создание работающих программных продуктов (игр, анимаций, интерактивных историй) в визуальной среде программирования Scratch.

Актуальность программы

Актуальность программы определяется следующим:

- **соответствие государственной политике.** Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р) и региональный План по её реализации ставят задачу расширения доступных и востребованных программ технической направленности, развития цифровых компетенций и ранней профориентации детей;
- **потребности детей и родителей.** Обучающиеся 10–12 лет активно пользуются компьютерными играми и цифровыми сервисами; программа переводит этот интерес из потребительской позиции в творческую: ребёнок учится создавать то, чем

привык пользоваться. Родители заинтересованы в содержательном и безопасном использовании детьми цифровых технологий;

- **опыт реализации.** Программа создана на основе учебных программ «Программирование на языке Scratch. Модуль 1» и «Модуль 2» (2024 г.), которые показали доступность визуального программирования для обучающихся 4–6 классов; в настоящей редакции они объединены в единую годовую программу с учётом требований нормативных документов;
- **потенциал образовательной организации.** Для реализации программы используются компьютерный класс и доступ к онлайн-платформе Scratch, что позволяет организовать индивидуальную практическую работу каждого обучающегося.

Новизна и отличительные особенности программы

Программа является модульной: модуль 1 «Основы алгоритмизации и визуального программирования» и модуль 2 «Разработка игровых и интерактивных проектов». Модуль 2 опирается на результаты модуля 1.

Обучающиеся в течение года осваивают основы алгоритмизации и программирования в визуальной среде Scratch, создавая законченные проекты (игры, викторины, анимации). Это позволяет им решать практические задачи и переходить от простых скриптов модуля 1 к играм с клонами, уровнями и подсчётом очков в модуле 2, а в конце года защитить собственную итоговую работу.

Педагогическая целесообразность

Визуальная блочная среда Scratch снижает «порог входа» в программирование: ребёнок собирает программу из готовых блоков и сразу видит результат, что поддерживает мотивацию и позволяет сосредоточиться на логике алгоритма, а не на синтаксисе. Выбор форм и методов обоснован возрастом обучающихся (10–12 лет): ведущая роль отводится практической работе, игровым и проектным технологиям, работе в парах и малых группах, что соответствует потребности подростка в общении, самостоятельности и признании. Чередование теоретической части, практической работы за компьютером и динамических пауз обеспечивает здоровьесбережение. Работа над проектами создаёт условия для творческой самореализации и первичной профессиональной ориентации в сфере информационных технологий.

Уровень освоения программы

Программа имеет **стартовый уровень**: предполагает использование общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность содержания, не требует предварительной подготовки по программированию. Модуль 2 углубляет и усложняет проекты, оставаясь в рамках стартового уровня.

Адресат программы

Программа адресована обучающимся **10–12 лет** (4–6 классы), проявляющим интерес к компьютерным технологиям, играм и техническому творчеству.

Предварительная подготовка. Требуются базовые навыки работы на персональном компьютере (работа с мышью и клавиатурой, открытие и сохранение файлов, работа в браузере). Знаний по программированию и специальных способностей не требуется. Противопоказаний по состоянию здоровья, специфичных для программы, нет. Обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья принимаются по заявлению родителей (законных представителей) при наличии условий.

Набор в группу свободный, по заявлению родителей (законных представителей), без отбора по результатам испытаний. Группа формируется из обучающихся 10–12 лет (допускаются разновозрастные группы в пределах заявленного возраста).

Количество обучающихся в группе – 10 человек. Наполняемость определяется количеством рабочих мест в компьютерном классе (одно рабочее место – один обучающийся), требованиями санитарных норм и необходимостью индивидуального сопровождения педагога при выполнении практических заданий.

Объём и срок освоения программы

Объём программы – 84 академических часа (на одну учебную группу). Срок освоения – **1 учебный год**. Программа состоит из двух модулей:

- **модуль 1** «Основы алгоритмизации и визуального программирования» – 42 часа (с сентября по декабрь);
- **модуль 2** «Разработка игровых и интерактивных проектов» – 42 часа (с января по май).

Допускается освоение модуля 2 обучающимися, не проходившими модуль 1, при успешном выполнении входной диагностики модуля.

Режим занятий

Занятия проводятся 1 раз в неделю. В течение занятия чередуются теоретическая часть, работа за компьютером и динамические паузы.

Форма обучения, язык и особенности реализации

- **Форма обучения** – очная. При невозможности проведения очных занятий (карантин, иные обстоятельства) допускается использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.
- **Язык реализации** – русский.
- **Особенности реализации** – модульная программа, реализуемая организацией самостоятельно (без сетевой формы). Практические задания выполняются в компьютерном классе с доступом к онлайн-платформе Scratch; самостоятельная работа обучающихся проходит на занятии в присутствии педагога и входит в объём практики.

Формы организации и проведения занятий

Форма организации образовательного процесса – групповая с элементами индивидуальной и парной работы. Формы проведения занятий: лекция-беседа с демонстрацией, практическое занятие (практикум), игра, проектная мастерская, групповая работа над проектом, контрольное занятие, презентация и защита проектов. Выбор форм обоснован ведущей ролью практической деятельности, возрастом обучающихся и спецификой технической направленности: ребёнок осваивает приёмы программирования, непосредственно создавая работающие программы, а групповая и игровая формы развивают коммуникативные навыки и поддерживают мотивацию.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: формирование алгоритмического мышления и первичных навыков программирования у обучающихся 10–12 лет через создание интерактивных проектов в визуальной среде программирования Scratch.

Задачи.

Обучающие:

- ввести понятия «алгоритм», «исполнитель», «программа»;
- познакомить с основными алгоритмическими структурами (линейной, ветвлением, циклом) и научить применять их при создании программ;

- сформировать знания о назначении основных групп блоков среды Scratch и умение использовать переменные, сообщения, клоны, координаты, математические операции;
- научить создавать, отлаживать и публиковать собственные проекты: интерактивные истории, игры, обучающие программы, мультфильмы, модели.

Развивающие:

- способствовать развитию логического, системного и творческого мышления;
- развивать умения планировать этапы работы над проектом, находить и исправлять ошибки;
- развивать умения поиска и отбора информации в сети Интернет для решения конкретной задачи;
- развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде.

Воспитательные:

- формировать осознание роли информационных процессов в современном мире;
- воспитывать ответственное отношение к обучению, аккуратность и самодисциплину при работе с техникой;
- формировать культуру безопасного и этичного поведения в цифровой среде;
- воспитывать уважение к труду и результатам творчества других, потребность в техническом творчестве.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

К концу обучения обучающиеся будут знать:

- основные элементы интерфейса среды программирования Scratch;
- понятия «алгоритм», «исполнитель», «программа», «спрайт», «сцена», «скрипт», «переменная», «клон»;
- основные алгоритмические структуры: линейную, ветвление, цикл;
- назначение основных групп блоков (события, движение, внешний вид, управление, сенсоры, операторы, переменные, перо);
- способы сохранения и публикации проекта;
- правила техники безопасности при работе с компьютером и правила безопасного поведения в сети Интернет.

Будут уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;

- создавать скрипты для управления одним и несколькими спрайтами, использовать ветвления, циклы, переменные, обмен сообщениями, координаты, клоны;
- реализовывать математические операции и вывод результата;
- создавать и отлаживать игровые и интерактивные проекты, публиковать работы на онлайн-платформе;
- представлять и защищать результат своей работы.

Получат возможность научиться:

- самостоятельно разрабатывать собственный проект в среде Scratch от замысла до публикации;
- применять изученные приёмы в других средах программирования.

Метапредметные результаты

- способность к поиску и отбору информации в сети Интернет для решения конкретной задачи;
- умение планировать этапы работы над проектом, находить и устранять ошибки в программе;
- способность работать в команде, распределять роли, договариваться;
- умение применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах.

Личностные результаты

- осознание роли информационных процессов в современном мире;
- ответственное отношение к обучению, аккуратность и дисциплинированность при работе с техникой;
- соблюдение норм безопасного и этичного поведения в цифровой среде;
- устойчивый интерес к техническому творчеству, уважительное отношение к труду и достижениям других.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Название модуля, темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля / аттестации
Модуль 1. «Основы алгоритмизации и визуального программирования» – 42 ч (теория 12 ч, практика 30 ч)					
1.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое программирование. Начало работы со Scratch	3	1	2	Входная диагностика (собеседование, тест); педагогическое наблюдение

№	Название модуля, темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля / аттестации
1.2	Линейный алгоритм. Блоки «Движение» и «Внешний вид»	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.3	Линейный алгоритм. Блоки «Управление», «Операторы» и «Сенсоры»	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.4	Алгоритмы ветвления: полное и неполное. Блоки «Управление», «Операторы» и «Сенсоры»	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.5	Цикл. Таймер	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.6	Цикл с условием. Механика управления спрайтами двумя игроками одновременно	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.7	Обмен сообщениями	6	1	5	Выполнение практических заданий
1.8	Различные механики управления спрайтами. Блок «Переменные»	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.9	Координаты в Scratch	3	1	2	Выполнение практических заданий
1.10	Создание и управление клонами	6	1	5	Выполнение практических заданий
1.11	Дополнения. Блок «Перо»	3	1	2	Выполнение практических заданий

№	Название модуля, темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля / аттестации
1.12	Итоговое занятие по модулю 1. Промежуточная аттестация	3	1	2	Промежуточная аттестация: итоговое тестирование.
Модуль 2. «Разработка игровых и интерактивных проектов» – 42 ч (теория 11 ч, практика 31 ч)					
2.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Повторение изученного материала	3	1	2	Входная диагностика модуля
2.2	Игры-кликеры	3	1	2	Выполнение практических заданий
2.3	Управление множеством спрайтов и фонов	3	1	2	Выполнение практических заданий
2.4	Механика касания и движения. Игра «Пин-понг»	3	1	2	Выполнение практических заданий
2.5	Создание и работа с клонами	6	1	5	Выполнение практических заданий
2.6	Создание игр с несколькими уровнями. Игра «Звёздные войны»	3	1	2	Выполнение практических заданий
2.7	Работа с масштабом и координатами. Игра «Лабиринт»	3	1	2	Выполнение практических заданий
2.8	Математические операции. Калькулятор	6	1	5	Выполнение практических заданий
2.9	Работа на онлайн-платформе Scratch. Публикация работ	3	1	2	Выполнение практических заданий

№	Название модуля, темы	Всего	Теория	Практика	Формы контроля / аттестации
2.10	Создание итоговой работы	6	1	5	Контроль по этапам проекта
2.11	Защита итоговых работ. Итоговая аттестация	3	1	2	Итоговая аттестация: защита итоговой работы, итоговое тестирование
Итого по программе		84	23	61	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1. «Основы алгоритмизации и визуального программирования» (42 ч)

Тема 1.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Что такое программирование. Начало работы со Scratch (3 ч: теор – 1, практик – 2)

Теория: инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе; правила безопасной работы за компьютером и в сети Интернет; понятия «алгоритм», «исполнитель», «программа»; виды алгоритмов (линейный, ветвление, циклический); основные элементы окна Scratch (сцена, область спрайтов, палитра блоков, область скриптов, вкладки «Костюмы» и «Звуки»); понятия «спрайт» и «объект».

Практика: входная диагностика; создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены; первая программа: блок «Событие», блок «Движение»; сохранение проекта.

Форма контроля: входная диагностика (собеседование, тест); педагогическое наблюдение.

Тема 1.2. Линейный алгоритм. Блоки «Движение» и «Внешний вид» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: линейный алгоритм; координаты спрайта; назначение блоков «Движение» и «Внешний вид»; костюмы и эффекты спрайта.

Практика: рисование, загрузка и добавление спрайтов из библиотеки; смена костюмов; интерактив «Путешествие Магеллана»; диалог между спрайтами со сменой костюмов и эффектов; смена фонов.

Тема 1.3. Линейный алгоритм. Блоки «Управление», «Операторы» и «Сенсоры» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: назначение блоков «Управление», «Операторы» и «Сенсоры»; диалог спрайта с пользователем (вопрос – ответ).

Практика: создание викторины «Столицы государств» (или «Устройство ПК»).

Тема 1.4. Алгоритмы ветвления: полное и неполное. Блоки «Управление», «Операторы» и «Сенсоры» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: условие; полное и неполное ветвление; блок «если – то – иначе»; условия касания (цвет, спрайт).

Практика: управление спрайтом с помощью стрелок; игра «Лабиринт Минотавра»; отработка навыка движения спрайта с помощью клавиш (блок «Событие» и условие), касание спрайтов со цветом, спрайта со спрайтом.

Тема 1.5. Цикл. Таймер (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: циклические алгоритмы; блоки «повторить» и «всегда»; таймер.

Практика: игра «Минное поле»; отработка навыка движения спрайта, касания с другими спрайтами и цветами.

Тема 1.6. Цикл с условием. Механика управления спрайтами двумя игроками одновременно (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: цикл с условием; управление несколькими спрайтами с одного компьютера.

Практика: игра «Гонки» на двух игроков; отработка навыка движения спрайта, касания с другими спрайтами и цветами.

Тема 1.7. Обмен сообщениями (6 ч: теория – 1, практика – 5)

Теория: события и сообщения; блоки «передать сообщение» и «когда я получу сообщение».

Практика: игра «Волшебник»; создание сообщений; управление спрайтом с помощью клавиш и мыши.

Тема 1.8. Различные механики управления спрайтами. Блок «Переменные» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: понятие переменной; создание и изменение переменных; блок «Переменные».

Практика: игра «Кошки-мышки»; управление спрайтом с помощью клавиш и мыши; подсчёт количества баллов в игре; отработка навыка создания переменных.

Тема 1.9. Координаты в Scratch (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: система координат сцены; перемещение спрайтов и фонов по координатам.

Практика: игра «Платформер» с тремя уровнями; использование координат для перемещения спрайтов и фонов; создание иллюзии смены фона за счёт изменения координат спрайтов.

Тема 1.10. Создание и управление клонами (6 ч: теория – 1, практика – 5)

Теория: понятие клона; блоки для создания и удаления клонов.

Практика: отработка механики создания и работы с клонами; игры «Гонки с препятствиями», «Динозаврик».

Тема 1.11. Дополнения. Блок «Перо» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: добавление дополнений в среду Scratch; назначение блока «Перо».

Практика: рисование с помощью пера; интерактивный проект «Простые геометрические фигуры на плоскости»; интерактивный проект «Сложные геометрические фигуры на плоскости» (задание повышенной сложности).

Тема 1.12. Итоговое занятие по модулю 1. Промежуточная аттестация (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: итоговое тестирование по теоретическим вопросам модуля (1 академический час).

Практика: демонстрация и самоанализ мини-проекта, созданного в ходе модуля; коллективное обсуждение работ.

Форма контроля: промежуточная аттестация: итоговое тестирование.

Модуль 2. «Разработка игровых и интерактивных проектов» (42 ч)

Тема 2.1. Вводное занятие. Техника безопасности. Повторение изученного материала (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: инструктаж по технике безопасности; повторение: назначение блоков, сцена, алгоритм, объекты (спрайты), простые и вложенные циклы, переменные, обмен сообщениями, координаты.

Практика: входная диагностика модуля; создание нового спрайта; практические задания на повторение пройденного.

Форма контроля: входная диагностика модуля (практические задания на повторение).

Тема 2.2. Игры-кликеры (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: механика нажатия клавиш и мыши; графические эффекты спрайта.

Практика: отработка механики нажатия клавиш и мыши; изменение эффектов спрайта; создание игры-кликера.

Тема 2.3. Управление множеством спрайтов и фонов (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: стартовый и конечный фоны проекта; сценарий мультфильма; управление несколькими персонажами.

Практика: создание стартового и конечного фонов в проекте; диалоги, смена фонов и костюмов; создание мультфильма с множеством персонажей.

Тема 2.4. Механика касания и движения. Игра «Пин-понг» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: виды движения спрайтов; виды касаний; сенсоры; переменные в игре.

Практика: создание игры «Пин-понг»; отработка различных видов движения и касаний.

Тема 2.5. Создание и работа с клонами (6 ч: теория – 1, практика – 5)

Теория: создание клона; начало работы в виде клона; удаление клона.

Практика: игры «Морской бой», «Летающая птичка», «Динозаврик».

Тема 2.6. Создание игр с несколькими уровнями. Игра «Звёздные войны» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: смена сцен и спрайтов; механика клонирования; игровые показатели (очки, жизни).

Практика: создание игры «Звёздные войны»; подсчёт разных показателей: очков, жизней и т. п..

Тема 2.7. Работа с масштабом и координатами. Игра «Лабиринт» (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: масштаб фона в игровом поле; изменение координат фона.

Практика: увеличение и уменьшение масштаба фона в игровом поле; изменение координат фона; создание игры «Лабиринт».

Тема 2.8. Математические операции. Калькулятор (6 ч: теория – 1, практика – 5)

Теория: математические операции в Scratch; ввод и вывод данных.

Практика: реализация сложения, вычитания, умножения и деления двух чисел; вывод результата на экран; создание калькулятора.

Тема 2.9. Работа на онлайн-платформе Scratch. Публикация работ (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: знакомство с онлайн-средой; интерфейс среды; правила безопасной публикации работ.

Практика: создание ремейков и собственных работ; публикация работ (с согласия родителей, без персональных данных).

Форма контроля: выполнение практических заданий.

Тема 2.10. Создание итоговой работы (6 ч: теория – 1, практика – 5)

Теория: этапы создания проекта: замысел, сценарий, разработка, тестирование, отладка; распределение ролей в группе.

Практика: создание итоговой работы в группах (или индивидуально); отладка проекта; подготовка к защите.

Форма контроля: контроль по этапам проекта (замысел, прототип, отладка).

Тема 2.11. Защита итоговых работ. Итоговая аттестация (3 ч: теория – 1, практика – 2)

Теория: итоговое тестирование по теоретическим вопросам программы (1 академический час).

Практика: защита итоговых работ (презентация проекта, демонстрация, ответы на вопросы); рефлексия.

Форма контроля: итоговая аттестация: защита итоговой работы, итоговое тестирование.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПО МОДУЛЯМ

Модуль	Сроки реализации	Часов	Аттестация
Модуль 1 «Основы алгоритмизации и визуального программирования»	сентябрь – декабрь	42	Промежуточная
Модуль 2 «Разработка игровых и интерактивных проектов»	январь – май	42	Итоговая
Итого	28 недель	84	

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Формы аттестации соответствуют учебному плану программы и локальному акту организации о формах, периодичности и порядке текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся. Аттестация проводится за счёт времени, отведённого на освоение программы.

Вид контроля	Сроки	Цель	Формы и методы
Входной контроль (диагностика)	Сентябрь (тема 1.1); январь (тема 2.1) – для вновь пришедших и при переходе на модуль 2	Определение стартового уровня подготовки: навыки работы на компьютере; для модуля 2 – освоение базовых конструкций Scratch	Собеседование, тестирование, практические задания на повторение
Контроль по этапам проекта	Март–апрель (тема 2.10)	Контроль продвижения над итоговым проектом	Консультация, демонстрация прототипа, отладка
Промежуточная аттестация	Декабрь (тема 1.12) – по итогам модуля 1	Оценка освоения содержания модуля 1	Тестирование, демонстрация мини-проекта
Итоговая аттестация	Май (тема 2.11) – по итогам программы	Оценка достижения планируемых результатов программы	Защита итоговой работы, итоговое тестирование

Система оценивания основана на трёх уровнях освоения программы: высокий, средний, низкий. Динамика личностных качеств отслеживается методом педагогического наблюдения.

Обучающимся, успешно прошедшим итоговую аттестацию, выдаётся сертификат об освоении программы.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель воспитания – личностное развитие обучающихся, проявляющееся в усвоении социально значимых знаний (норм безопасного и этичного поведения в цифровой среде, правил совместной работы), в развитии ценностных отношений к знаниям, труду, человеку, Отечеству и в приобретении опыта осуществления социально значимых дел. Для обучающихся подросткового возраста (10–12 лет) целевым приоритетом является создание условий для развития социально значимых, прежде всего ценностных, отношений.

Задачи воспитания:

- формировать ценностное отношение к знаниям и техническому творчеству;
- воспитывать культуру безопасного, ответственного и этичного поведения в цифровой среде;
- развивать навыки сотрудничества, взаимопомощи и уважения к мнению другого в совместной проектной деятельности;
- формировать уважение к труду, к культурному и историческому наследию страны, чувство причастности к её достижениям в науке и технике;
- формировать установку на здоровый образ жизни, в том числе разумное использование цифровых устройств.

Воспитание осуществляется в ходе учебных занятий и специальных мероприятий.

Методы воспитательного воздействия: убеждение (беседа, разъяснение), личный пример педагога, приучение и упражнение (соблюдение правил в кабинете), создание воспитывающих ситуаций (парная и групповая работа, ролевое распределение в проекте), игра, коллективное творческое дело, поощрение, рефлексия.

Планируемые результаты воспитания и формы их проявления

Результаты воспитания носят пролонгированный характер и описываются в динамике. По итогам года у обучающихся происходят изменения в следующих направлениях:

- возрастает устойчивый интерес к техническому творчеству и познанию (проявляется в инициативе при выборе темы проекта, выполнении дополнительных заданий);
- формируется ответственное отношение к работе и технике (соблюдение правил в кабинете, аккуратность, доведение работы до результата);
- формируется культура безопасного и этичного поведения в сети (корректная публикация работ, уважение к авторским правам, защита личных данных);

- развиваются навыки сотрудничества (готовность помогать, договариваться, принимать критику в групповых проектах);
 - проявляется уважительное отношение к памятным датам и достижениям страны (участие в тематических проектах).
- Формы фиксации и проявления результатов: педагогическое наблюдение (карта наблюдения, см. «Оценочные материалы»), готовые проекты, участие в мероприятиях, отзывы обучающихся и родителей.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

№	Мероприятие, событие	Форма проведения	Цель	Сроки
1	Правила нашего компьютерного класса	Беседа, инструктаж	Формирование ответственного отношения к технике и правилам	Сентябрь
2	Безопасность в цифровом мире	Беседа, практикум	Формирование культуры безопасного поведения в сети	Октябрь
3	День народного единства: проект-открытие	Творческий проект	Воспитание гражданской идентичности, уважения к истории страны	Ноябрь
4	Профессии цифрового мира	Встреча с IT-специалистом / онлайн-беседа	Знакомство с профессиями, формирование профессиональных интересов	Январь
5	День российской науки: игра-викторина	Игра-викторина	Формирование ценностного отношения к знаниям и науке	Февраль
6	Здоровье и компьютер	Беседа, практикум	Формирование установки на здоровый образ жизни	Март
7	Фестиваль проектов	Защита проектов, праздник для родителей	Развитие навыков публичного выступления, ценности совместного труда	Май

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в компьютерном классе организации, оборудованном в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями.

Позиция	Требования / количество
Помещение	Компьютерный класс
Рабочие места обучающихся	10 рабочих мест: персональный компьютер или ноутбук, мышь, клавиатура, стол и стул, соответствующие росту обучающихся
Рабочее место педагога	1 компьютер с мультимедийным проектором (или интерактивной доской / панелью) для демонстрации материала
Программное обеспечение	Актуальный браузер; доступ к онлайн-платформе Scratch; операционная система, текстовый и графический редакторы
Доступ к информационным системам	Стабильное подключение к сети Интернет (для всех рабочих мест) для доступа к онлайн-платформе Scratch и электронным образовательным ресурсам
Дополнительно	Наушники или колонки (по необходимости); раздаточные материалы (технологические карты, карточки заданий)

Информационное обеспечение

Онлайн-платформа Scratch, справочные ресурсы по среде Scratch, электронные презентации и пошаговые инструкции к темам, электронные тесты, примеры проектов и шаблоны-заготовки.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий требованиям профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (приказ Минтруда России от 22.09.2021 № 652н): высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению, соответствующему направленности программы (информатика, информационные технологии, педагогическое образование), либо иное образование при условии освоения дополнительной профессиональной программы в области педагогики. Педагог владеет средой Scratch на уровне, достаточном для разработки и отладки проектов, методикой проектной деятельности, регулярно повышает квалификацию.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога

1. Буйлова Л. Н. Дополнительная общеразвивающая программа: практическое руководство по проектированию и дизайну: методическое пособие. – Москва: Народное образование, 2023. – 162 с.
2. Буйлова Л. Н. Технология разработки и оценки качества дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ: новое время – новые подходы: методическое пособие. – Москва: Педагогическое общество России, 2015. – 270 с.
3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / сост. О. Н. Бугаева. – Тюмень, 2024. – 56 с.
5. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие. – Оренбург: Оренбургский государственный институт менеджмента, 2009. – 116 с.

Список литературы для обучающихся

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. – Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2017. – 192 с.

Список литературы для родителей

1. Солдатов Г. У., Нестик Т. А., Рассказова Е. И., Зотова Е. Ю. Цифровая компетентность подростков и родителей: результаты всероссийского исследования. – Москва: Фонд Развития Интернет, 2013. – 144 с.

Интернет-источники

1. Scratch: <https://scratch.mit.edu/>