

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3 С. ОКТЯБРЬСКОЕ

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «28» 08 2024 года  
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ  
Врио директора МКОУ  
СОШ №3 с. Октябрьское  
*М.В. Жаботинская* М.В.  
«28» 08 2024 г.  
*Приказ № 198*

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

технологической направленности

«Программирование в среде Scratch»

Уровень программы: базовый  
Возрастная категория: 5 – 6 класс (68 часов)  
Состав группы: до 12 учащихся

Срок реализации: 1 год

ИД-номер программы в Навигаторе: \_\_\_\_\_

Автор-составитель: Мирный С.А.,  
Педагог дополнительного образования

с. Октябрьское 2024 год

## 1.1 Пояснительная записка

В наше время дети с ранних лет окружены IT-технологиями. Большой объем данных, с которым они сталкиваются ежедневно, вызывает множество вопросов, ответы на которые найти бывает непросто. Данный курс построен таким образом, что позволяет учащимся найти ответы на вопросы, которые возникают у них ежедневно при работе с большим количеством данных. Кроме этого, дети получают возможность строить алгоритмы и программировать действия различных героев из мультфильмов и сказок в программной среде Scratch. Начав с малого, они смогут и дальше расширять и развивать свое умение строить и программировать.

***Направленность программы*** – технологическая.

***Актуальность*** данной образовательной программы состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет формировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования. Изучение языка значительно облегчает последующий переход к изучению других языков программирования. Преимуществом Scratch, среди подобных сред программирования, является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений России. Именно в настоящее время имеет смысл рассматривать программы с открытым кодом, что позволяет сформировать у учащихся более широкое представление о возможностях работы с цифровой техникой.

***Отличительные особенности программы, новизна*** – новизна программы курса 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 «Увлекательное программирование в среде Scratch» практически значимой для современного подростка, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

***Адресат программы:*** программа адресована детям от 11 до 12 лет.

***Объем программы, срок освоения*** – программа дополнительного

образования «Программирование в среде Scratch» рассчитана на 68 часов (2 часа в неделю) для учащихся 5-6-х классов.

**Форма обучения** - очная.

**Уровень программы** - базовый.

**Особенности организации образовательного процесса:**

- *формы реализации образовательной программы* – традиционная, с использованием дистанционных технологий и использованием электронного обучения;

- *организационные формы обучения* – групповые;

- *режим занятий* – занятия проводятся 2 раза в неделю,

продолжительность одного занятия – 40 минут, перерыв между занятиями 5 минут.

**Педагогическая целесообразность** данной образовательной программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch, учащиеся формируются не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования. Основной вид деятельности: игра. Также на занятиях практикуется учебная, познавательная и творческая деятельность.

## **1.2 Цели и задачи программы:**

**Цель:** создание благоприятных условий для развития научно-технического и творческого потенциала личности учащегося.

**Задачи:**

- Обучить современным разработкам по блочному программированию;
- Изучить основные принципы работы в среде Scratch;
- Рассмотреть основные правила составления и написания программ;
- Научить ребят грамотно выражать свою идею, выделять основных героев и их функции и действия, реализовать идею в виде законченного мультфильма или игры;
- Развивать у ребенка навыки творческого мышления, умения работать по предложенным стандартам, программирования;
- Развивать креативное мышление и пространственное воображение, умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

## **1.3 Содержание программы:**

**Тема 1 «Знакомство со средой. Написание первой программы» (7 часов)**  
Знакомство со средой. Изучения понятий «программа», «проект»,

«подпрограмма». Изучение особенностей языка. Объекты, операторы, функции. Создание программы, сохранение.

Практические работы:

1. Создание первого героя.
2. Выполнение определенных действий.
3. Выбор и вставка фона.

## **Тема 2 «Рассмотрение циклов. Создание простых мультфильмов (7 часов)**

Рассмотрение различных способов передвижения героя. Оси координат. Местоположение героя. Рассмотрение правила хода мультфильма. Создание простейшего мультфильма.

Практические работы:

1. Движение по заданной траектории.
2. Возвращение в начальную точку.
3. Создание мультфильма.
4. Использование блока «цикл».

## **Тема 3 «Работа с костюмами. Первая игра на Scratch» (7 часов)**

Знакомство с понятием «костюмы». Рассмотрение различных эффектов. Выведение правил игры, составление сценария, создание игры.

Практические работы:

1. Смена костюма у героя.
2. Выбор случайного костюма.
3. Применение эффектов.
4. Выбор игры. Создание правил игры.
5. Использование костюмов и пройденного материала в игре.

## **Тема 4 «Взаимодействие героев». (6 часов)**

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

Практические работы:

1. Введение нового персонажа.
2. Программирование его действий.
3. Построение взаимодействия с другим персонажем.

## **Тема 5 «Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей» (7 часов)**

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

1. Смена локации и движение далее по сюжету.
2. Трансформация старых персонажей.
3. Копирование персонажей.
4. Исчезание. Смена локации и движение далее по сюжету.

## **Тема 6 «Использование математики. Подсчет очков. Использование условий» (7 часов)**

Рассмотрение роли математики в подсчете очков в играх. Введение в игру счета. Использование условий.

### **Тема 7 «Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов» (6 часов)**

Изучение правил взаимодействия двух героев. Введение нового персонажа. Задание определенных действий. Построение взаимодействия между ними.

### **Тема 8 «Рисование. Создание собственных предметов и персонажей» (11 часов)**

Создание собственноручно нарисованных персонажей. Добавление их в программную среду и в приложение. Действия с ними.

### **Тема 9 «Создание игры «викторина». (7 часа)**

Подробная запись правил игры. Составление списка вопросов, составление списка вариантов ответов. Тестирование игры.

### **Тема 10 «Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия» (4 часов)**

## **1.4. Планируемые результаты.**

К основным **метапредметным** результатам (осваиваемым обучающимися межпредметным понятиям и универсальным учебным действиям, способности их использования как в учебной, так и в познавательной и социальной практике), формируемые в процессе освоения программы, можно отнести:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;
- умение оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебно-исследовательских и проектных работ;
- ИКТ-компетенцию;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Основные **предметные** результаты, формируемые в процессе изучения программы направлены на:

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях - «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами - линейной, условной и

циклической;

- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;
- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### **Прогнозирование ожидаемых результатов:**

В результате освоения программы школьники получают представление о:

- свободно распространяемых программах;
- функциональном устройстве программной среды Scratch и основных структурных элементах пользовательского интерфейса;
- назначении и использовании основных блоков команд, состояний, программ;
- правилах сохранения документа и необходимости присвоения правильного имени;
- возможности и способах отладки написанной программы;
- сущности понятий «спрайт», «сцена», «скрипт»;
- исполнителях и системах их команд, возможности непосредственного управления исполнителем;
- наличии заготовок для персонажей и сцен в соответствующих библиотеках, иерархическом устройстве библиотек и возможности импортирования их элементов;
- возможности использования встроенного растрового редактора, наличии и назначении основных инструментов;
- использовании других программ (например, LibreOfficeDraw) для создания собственных изображений;
- алгоритме как формальном описании последовательности действий исполнителя, приводящих от исходных данных к конечному результату;
- использовании схематического описания алгоритма;
- программном управлении исполнителем и линейных алгоритмах;
- написании программ для исполнителей, создающих геометрические фигуры на экране в процессе своего перемещения;
- необходимости программного прерывания;
- использовании циклических команд при необходимости повторений однотипных действий;
- видах циклических алгоритмов и их применении;

- достижении эффекта перемещения путем использования циклов;
- возможности распараллеливания однотипных действий за счёт использования нескольких исполнителей;
- организации интерактивности программ;
- возможности взаимодействия исполнителей между собой, в различных слоях изображения;
- видах и формах разветвленных алгоритмов, включая циклы с условием;
- управлении событиями;
- использовании метода проектов для моделирования объектов и систем;
- возможности описания реальных задач средствами программной среды;
- создании анимационных, игровых, обучающих проектов, а также систем тестирования в программной среде Scratch.

Школьники будут уметь:

- самостоятельно устанавливать программную среду на домашний компьютер;
- изменять некоторые стандартные установки пользовательского интерфейса (например, язык отображения информации);
- использовать различные способы отладки программ, включая пошаговую отладку;
- уверенно использовать инструменты встроенного графического редактора, включая работу с фрагментами изображения и создание градиентов;
- создавать собственные изображения в других программах (например, LibreOfficeDraw) и импортировать их в программную среду Scratch;
- использовать графические примитивы векторного редактора LibreOfficeDraw для создания объектов;
- создавать изображения из пунктирных и штрих-пунктирных линий с изменением цвета и толщины линии;
- упрощать программы за счёт использования циклических команд и применять их;
- составлять простые параллельные алгоритмы;
- создавать программы и игры с использованием интерактивных технологий;
- моделировать ситуации с использованием необходимых форм ветвления алгоритма, цикл по условию;
- передавать сообщения исполнителям для выполнения последовательности команд (включая разные типы исполнителей).
- планировать и создавать анимации по определенному сюжету;
- создавать игры, используя интерактивные возможности программной среды Scratch;
- планировать и создавать обучающие программы для иллюстрации пройденного материала других предметных областей;
- продумывать и описывать интерактивное взаимодействие для создания простейших тренажеров;
- подходить творчески к построению моделей различных объектов и систем.

Полученные по окончании программы знания и умения могут

способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием, анимацией, мультипликацией. На занятиях обращается внимание на соблюдение требований безопасности труда, пожарной безопасности и личной гигиены.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 Календарный учебный график**

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	02 сентября 2024г.	25 мая 2025 г.	34	34	68, 2 часа в неделю	1 раз в нед. по 2 часа

### **2.2 Условия реализации программы**

Срок реализации программы – 1 год.

Программа рассчитана на учащихся 5-6 классов – 11-12 лет и предполагает, что учащиеся владеют навыками работы с клавиатурой, мышью, приемами работы с графическими изображениями, умеют сохранять работы, знают логическую структуру диска, программа не требует первоначальных знаний в области программирования. Предполагаемый объем учебного времени – 2 часа в неделю. Программа рассчитана на 68 часов в год. В данной программе используется индивидуальная, групповая и фронтальная формы работы. Содержание практических занятий ориентировано не только на овладение обучающимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков участия в дистанционных конкурсах и олимпиадах, умений успешно использовать навыки сетевого взаимодействия.

Материально-техническая база.

Техническое оснащение программы:

Программная среда Scratch

Оборудование лаборатории:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- компьютеры с лицензионным обеспечением;
- один компьютер на пару учащихся.

### **2.3 Форма аттестации:**

- начальная аттестация (сентябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- промежуточная аттестация (май).

При наборе учащихся в объединение по интересам проводится начальная аттестация, в ходе которой педагог проводит устный опрос и практическая работа, по результатам которого узнает уровень подготовки учащихся к занятиям. Формы промежуточной аттестации: теоретическая часть - письменный опрос, практическая часть - практическая работа.

#### **2.4 Оценочные материалы**

Письменный опрос состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы, каждому из учащихся предлагается ответить письменно на 7 вопросов. Практическая работа предполагает задания по пройденному материалу.

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков учащихся по теории и практике проходит по трем уровням: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень – учащиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно излагать программный материал, знать основные блоки команд, уметь выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления и повторения и уметь самостоятельно создавать и выполнять программы для решения алгоритмических задач в программе Scratch.

Средний уровень - учащиеся должны знать основные блоки команд, уметь выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления и повторения, грамотно и по существу излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе.

Низкий уровень – учащиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, с большими затруднениями выполняют практические задания.

При обработке результатов учитываются критерии для выставления уровней:

Высокий уровень – выполнение 100% - 70% заданий;

Средний уровень – выполнение от 50% до 70% заданий.

Текущий контроль усвоения материала планируется осуществлять в виде самостоятельных практических творческих работ.

Итоговый контроль - в виде конкурсов, защиты и представления творческих работ.

#### **2.5 Методические материалы**

Для реализации программы используются следующие методы обучения:  
По источнику полученных знаний: словесные, наглядные, практические.

По способу организации познавательной деятельности:

Развивающего обучения (проблемный, проектный, творческий, частично поисковый, исследовательский, программированный)

Дифференцированного обучения (уровневые, индивидуальные задания)

Игровые (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические)

Средства:

Дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ)

Методические разработки (презентации, видео-уроки, flash-ролики)

Сетевые ресурсы Scratch

<http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch

<http://letopisi.ru/index.php/> / Скретч - Скретч в Летописи.ру

<http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch

<https://www.sites.google.com/site/progscratch/home>

Видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»)

Учебно-тематический план

Аппаратное обеспечение:

Процессор не ниже Pentium II

Оперативная память не менее 512 Мб

Дисковое пространство не меньше 800 Мб

Монитор с 16-битной видеокартой

Разрешение монитора не ниже 800x600

Программное обеспечение:

Операционная система: не ниже Windows 7

Open Office

Компьютерные программы: Scratch

## 2.6 Календарно-тематическое планирование

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Дата проведения	
			План.	Факт.
<b>I</b>	<b>Тема 1. Знакомство со средой Scratch. Сообщество Scratch ( 7 часов)</b>			
1.	Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе (ОПБП).	<b>1</b>		
2.	Изучение ресурсов Scratch.mit.edu	1		
3.	Знакомство со средой программирования Scratch.	1		
4.	Как устроен компьютер. Ввод информации в память компьютера.	1		
5.	Практическая работа №1 «Знакомимся с клавиатурой»	1		
6.	Основные инструменты Scratch.	1		
7.	Создание объектов в Scratch. Сцены.	1		
<b>II</b>	<b>Тема 2. Создание и редактирование персонажей. Покадровая анимация (7 часов)</b>			
8.	Анимация. Свойства спрайта.	1		
9.	Блоки группы «движение».	1		
10.	Диалоги персонажей.	1		
11.	Блоки группы «внешность».	1		
12.	Блоки повторения из группы «управление»	1		
13.	Понятие подпрограммы. Создание пользовательских блоков	1		
14.	Практикум «Звук в Scratch».	1		
<b>III</b>	<b>Тема 3. Моя первая компьютерная игра (7 часов)</b>			
15.	Интерактивность. Элементы интерактивности в Scratch	1		
16.	Использование сенсоров касания и команды Если...то ...	1		
17.	Использование сенсоров касания и команды Если...то ...	1		
18.	Управление движением персонажа с помощью мыши и клавиатуры	1		
19.	Управление движением персонажа с помощью мыши и клавиатуры	1		
20.	Создание простых игр по примерам	1		
21.	Создание простых игр по примерам	1		
<b>IV</b>	<b>Тема 4. Переменные и данные. Типы данных. Операторы ( 6 часов)</b>	1		
22.	Переменная. Типы данных. Блоки для работы с переменными.	1		
23.	Блоки для работы с переменными.	1		
24.	Ввод-вывод данных. Блоки группы «сенсоры»	1		
25.	Создание проекта с вычислениями или подсчетом очков	1		
26.	Понятие защищенной (зарезервированной) переменной. Случайные числа	1		

27.	Строковые типы данных. Команды обработки строк	1		
<b>V</b>	<b>Тема 5. Интерфейс игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры (7 часов)</b>			
28.	Интерфейс игры. Элементы интерфейса игры.	1		
29.	Инструменты создания и редактирования фонов сцены.	1		
30.	Инструменты создания и редактирования фонов сцены.	1		
31.	Способы реализации смены уровней игры (фонов сцены).	1		
32.	Способы реализации смены уровней игры (фонов сцены).	1		
33.	Создание игры с несколькими уровнями и подсчетом очков.	1		
34.	Создание игры с несколькими уровнями и подсчетом очков.	1		
<b>VI</b>	<b>Тема 6. Списки (6 часов)</b>			
35.	Списки. Команды создания и обработки списков.	1		
36.	Списки. Команды создания и обработки списков.	1		
37.	Примеры игр с использованием списков.	1		
38.	Примеры игр с использованием списков.	1		
39.	Разработка и реализация творческих проектов.	1		
40.	Разработка и реализация творческих проектов.	1		
<b>VII</b>	<b>Тема 7. Классификация игр. Коллективная разработка игр. Авторское право (6 часов)</b>			
41.	Виды игр. Элементы игры	1		
42.	Виды игр. Элементы игры	1		
43.	Технологический цикл создания компьютерной игры	1		
44.	Технологический цикл создания компьютерной игры	1		
45.	Понятие авторского права. Плагиат. Документирование проектов Scratch.	1		
46.	Понятие авторского права. Плагиат. Документирование проектов Scratch	1		
<b>VIII</b>	<b>Тема 8. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика (9 часа)</b>			
47.	Модель. Моделирование. Компьютерная игра как виртуальная модель.	1		
48.	Модель. Моделирование. Компьютерная игра как виртуальная модель.	1		
49.	Разработка и реализация творческих проектов.	1		
50.	Разработка и реализация творческих проектов.	1		
51.	Презентация собственной компьютерной анимации, игры или образовательного проекта.	1		
52.	Презентация собственной компьютерной анимации, игры или образовательного проекта.	1		
53.	Создание движущихся изображений.	1		
54.	Создание движущихся изображений.	1		
55.	«Изучение операций дублирования и клонирования. Добавление эффектов»	1		
56.	«Рисование. Создание собственных предметов и персонажей»	1		
57.	«Рисование. Создание собственных предметов и персонажей»	1		
<b>IX</b>	<b>Тема 9. Создание игры Викторина (7 часов)</b>			

58.	«Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица»	1		
59.	«Создание игры «викторина». Создание игры от первого лица»	1		
60.	Смена локаций. Добавление новых и удаление старых персонажей.	1		
61.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1		
62.	Использование математики. Подсчет очков. Использование условий.	1		
63.	Создание собственных предметов и персонажей.	1		
64.	Создание собственных предметов и персонажей.	1		
<b>X</b>	<b>Презентация итоговых проектов ( 4 часа)</b>			
65.	«Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия»	1		
66.	«Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия»	1		
67.	«Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия»	1		
68.	«Презентация итоговых проектов. Проведение открытого занятия»	1		

## 2.7 Рабочая программа воспитания

Воспитание представляет собой многофакторный процесс, т.к. формирование личности происходит под влиянием семьи, образовательных организаций, среды, общественных организаций, средств массовой информации, искусства, социальноэкономических условий жизни и др. К тому же воспитание является долговременным и непрерывным процессом, результаты которого носят очень отсроченный и неоднозначный характер (т.е. зависят от сочетания тех факторов, которые оказали влияние на конкретного ребенка). Дополнительное образование детей как особая образовательная сфера имеет собственные приоритетные направления и содержание воспитательной работы с детьми.

В системе дополнительного образования (через его содержание, формы и методы работы, принципы и функции деятельности) воспитательный процесс реально осуществляется в двух направлениях: – основы профессионального воспитания; – основы социального воспитания.

Профессиональное воспитание учащихся включает в себя формирование следующих составляющих поведения ребенка:

- этика и эстетика выполнения работы и представления ее результатов;
- культура организации своей деятельности;
- уважительное отношение к профессиональной деятельности других;
- адекватность восприятия профессиональной оценки своей деятельности и ее результатов;
- знание и выполнение профессионально-этических норм;
- понимание значимости своей деятельности как части процесса развития культуры (корпоративная ответственность).

Социальное воспитание учащихся включает в себя формирование следующих составляющих поведения ребенка:

- коллективная ответственность;
- умение взаимодействовать с другими членами коллектива;
- толерантность;
- активность и желание участвовать в делах детского коллектива;
- стремление к самореализации социально адекватными способами;
- соблюдение нравственно-этических норм (правил этикета, общей культуры речи, культуры внешнего вида).

Воспитывающая деятельность в рамках дополнительного образования имеет две важные составляющие – индивидуальную работу с каждым учащимся и формирование детского коллектива. Индивидуальная воспитательная работа Персональное взаимодействие педагога с каждым учащимся является обязательным условием успешности образовательного процесса: ведь ребенок приходит на занятия, прежде всего, для того, чтобы содержательно и эмоционально пообщаться со значимым для него взрослым.

Организуя индивидуальный процесс, педагог дополнительного образования решает целый ряд педагогических задач:

- помогает ребенку адаптироваться в новом детском коллективе, занять в нем достойное место;

- выявляет и развивает потенциальные общие и специальные возможности и способности учащегося;

- формирует в ребенке уверенность в своих силах, стремление к постоянному саморазвитию;

- способствует удовлетворению его потребности в самоутверждении и признании, создает каждому «ситуацию успеха»;

- развивает в ребенке психологическую уверенность перед публичными показами (выставками, выступлениями, презентациями и др.);

- формирует у учащегося адекватность в оценках и самооценке, стремление к получению профессионального анализа результатов своей работы;

- создает условия для развития творческих способностей учащегося.

К тому же педагогу необходимо отслеживать организационные вопросы: как регулярно ребенок посещает занятия, насколько он активен в учебном процессе и досуговых мероприятиях, каковы его отношения с другими учащимися. От этого во многом зависит успешность всего образовательного процесса. В ходе индивидуальной работы с каждым учащимся педагог реализует и анализирует результаты процесса профессионального и социального воспитания.

Методика работы с детским коллективом. Для формирования полноценного детского коллектива, способного самостоятельно развиваться и влиять на формирование отдельной личности, в системе дополнительного образования детей имеются все необходимые объективные условия:

- вся деятельность происходит в сфере свободного времени ребенка;

- выбор вида деятельности, педагога и коллектива сверстников осуществляется им добровольно;

- содержание и формы работы могут, при необходимости, варьироваться. К тому же именно в сфере дополнительного образования объективно существует потенциальная основа для работы по формированию коллектива – все участники занимаются одной интересной для всех деятельностью. Но названные объективные условия могут рассматриваться лишь как предпосылки создания детского коллектива. Решающим же фактором является субъективное желание педагога к осуществлению этой работы, основанное на осознании ее необходимости для полноценного формирования личности ребенка.

Педагог дополнительного образования как руководитель детского коллектива – это:

- профессионал, который является для ребенка образцом в выбранном им виде творческой деятельности;

– педагог, который способен помочь ученику стать самостоятельным и творческим человеком;

– воспитатель, который может значительно повлиять на формирование личности воспитанника;

– лидер детского коллектива, который может способствовать социальному становлению каждого его участника.

Влиять на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования педагог может через: а) создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значимым; б) создание «ситуации успеха» для каждого обучающегося, чтобы научить маленького человека самоутверждаться в среде сверстников социально адекватным способом; в) использование различных форм массовой воспитательной работы, в которых каждый воспитанник мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях.

Педагогические приемы, использование которых поможет каждому педагогу дополнительного образования в формировании детского коллектива: 1. Использование различных игр на знакомство и командообразование на первом этапе становления коллектива. 2. Разработка и определение правил поведения и взаимодействия. 3. Выстраивание системы передачи информации (чат, группа в социальных сетях и т.д.) 4. Выбор лидера коллектива и введение системы временных или постоянных поручений. 5. Организация различных досуговых мероприятий. 6. Выборы детского актива, который будет участвовать в определении и подготовке досугово-развивающих мероприятий. 7. Участие коллектива в выездных мероприятиях (конкурсах, олимпиадах, лагерных сменах). 8. Выстраивание системы стимулирования участников. Методы, средства и принципы воспитания Методы воспитания – это способы взаимодействия педагога и воспитанников, ориентированные на развитие социально значимых потребностей и мотиваций ребенка, его сознания и приемов поведения.

## 2.8 Календарный план воспитательной работы

Направление воспитательной работы	Название мероприятия	Сроки
Профессиональное воспитание, в том числе профориентационное	Подготовка и участие в конкурсах, олимпиадах, хакатонах и других мероприятиях	в течение учебного года
	Мастер-классы «Soft-skills»	1-2 раза в месяц
	Хакатон «Практики будущего»	Апрель
	Ярмарка проектов и достижений	Декабрь, май

Социальное воспитание	Игры на знакомство, установление коммуникаций между обучающимися	Сентябрь
	Командный челендж	Октябрь – ноябрь
	Новогодние мероприятия	Декабрь
	Рождественские мастер-классы	Январь
	Командная игра «Кибер.без»	Январь
	Командный турнир «Party Games»	Март
	Эко-марафон	Апрель
	Летние образовательные интенсивы	Июнь-июль

### 3.Перечень учебно-методических средство бучения

Литература для педагога:

1. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
2. Рындак В.Г, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch»;
3. Рындак В.Г., В.О. Джинжер, Л.В. Денисова «Ранее обучение программирование в среде Scratch»
4. Сорокина Т.Е; Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Модуль «Пропедевтика программирования со Scratch»

Литература для учащегося:

1. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В. Пашковская. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
2. Интернет ресурсы:  
<http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch  
<http://letopisi.ru/index.php /Скретч - Скретч в Летописи.ру>  
<http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch  
<https://www.sites.google.com/site/progscratch/home> Видеохостинг Youtub  
(видеоуроки «работа в среде Scratch»)