

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

Принята на заседании
педагогического совета
от «29» августа 2025 года
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Врио директора МКОУ
СОШ №3 с. Октябрьское
М.В. Жаботинская Жаботинская М.В.
Приказ №198 от «29»
августа 2025 г.

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

ID-номер программы в Навигаторе: _____

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

с. Октябрьское 2025 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, у обучающихся формируется 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» (7часов)

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	01 сентября 2025г.	26 мая 2026 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.
I	Тема 1. Знакомство со средой Scratch. Сообщество Scratch (7 часов)			
1.	Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе (ОПБП).	1		
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		
II	Тема 2. Создание и редактирование персонажей. Покадровая анимация (7 часов)			
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		
III	Тема 3. Моя первая компьютерная игра (7 часов)			
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		
IV	Тема 4. Переменные и данные. Типы данных. Операторы (6 часов)	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		
V	Тема 5. Интерфейс игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры (7 часов)			
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		
VI	Тема 6. Списки (6 часов)			
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		
VII	Тема 7. Классификация игр. Коллективная разработка игр. Авторское право (6 часов)			
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		
VIII	Тема 8. Модель и моделирование. Виртуальная реальность и игровая физика (9 часа)			
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		
IX	Тема 9. Создание игры Викторина (7 часов)			

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		
X	Презентация итоговых проектов (4 часа)			
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 «Раннее 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.py>
<http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch
<https://www.sites.google.com/site/progscratch/home> Видеохостинг Youtub
(видеоуроки «работа в среде Scratch»)