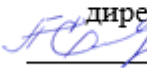


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Центр образования села Амгуэмы»

ОДОБРЕНА

на заседании МО
учителей естественно-
научного цикла
протокол от 14.08.2023 г. № 1

СОГЛАСОВАНА

заместителем
директора по УР

Л.Н. Елисеева
от 16.08.2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА
«ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»**

Уровень программы: базовый
Направленность программы: техническая
Возраст учащихся: 7 класс
Срок реализации программы: 1 год
2023-2024 учебный год

Количество часов:

1 час в неделю, 34 часа в год

Составитель: Борисов Макар Михайлович
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса дополнительного образования «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ» составлена на основе требований

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 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»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 №1726-р» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);
- Устава МБОУ «ЦО с. Амгуэмы»;
- Программы воспитания МБОУ «ЦО с. Амгуэмы».

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ» относится к программам технической направленности, предназначена для гармоничного формирования у детей научно-технического мировоззрения через занятия.

Актуальность программы обусловлена переходом России к инновационной экономике знаний, в связи с чем возникла необходимость в новых кадрах, способных ориентироваться в высокотехнологических отраслях. Поэтому приоритетным становится вовлечение детей и молодежи в инженерно-техническую сферу и повышение престижа технических кадров. Широкое использование наукоемких технологий, связанных с электроникой и программированием, требует воспитания нового поколения изобретателей и инженеров.

Новизна программы дополнительной образовательной программы заключается в новом решении проблем дополнительного образования и основана на комплексном подходе к подготовке ребенка к получению дальнейшего образования, развитию технических и интеллектуальных способностей через использование проектной и исследовательской технологий, подготовке личности «новой формации», готового к освоению информационных технологий и языкам программирования

Педагогическая целесообразность программы программы обусловлена тем, что открывает детям путь к творчеству, развивает их технические способности.

Выбраны оптимальные методики развития интеллектуальных способностей через использование информационных систем и изучение визуальных языков программирования. Предполагается развитие ребенка в самых различных направлениях: алгоритмическое мышление, математические способности, художественно-эстетический вкус, образное и пространственное мышление. Все это необходимо современному человеку, чтобы осознать себя гармонично развитой личностью.

Адресат программы. Данная программа рассчитана на обучающихся от 13-14 лет, набор в группы для занятий свободный, по желанию; группы комплектуются разновозрастные, учитывая индивидуальные особенности детей. Группы могут быть смешанными по возрасту. Максимальная наполняемость групп 10 человек. При наличии свободных мест возможен дополнительный набор обучающихся.

Объем программы: Содержание данной программы рассчитано на систему одноразовых занятий в неделю продолжительностью 1 час в каждом классе. Выполнение нормативного объема учебного времени достигается сложением времени учебных занятий и затратами времени на соревновательную деятельность.

Формы организации образовательного процесса

Форма обучения – очная, образовательный процесс осуществляется очно и координируется педагогом. В рамках образовательной программы предусматриваются индивидуальные и групповые задания для осуществления сетевого взаимодействия и обмена творческими идеями.

Особенности организации образовательного процесса

Основная форма подачи теории – интерактивные лекции, пошаговые мастер-классы. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Для наглядности подаваемого материала используется различные медиа- и Интернет-сервисы – презентации, видеоролики, приложения пр.

Виды занятий по программе: лекция, практикум, творческий проект, конкурс, выставка, самостоятельная работа.

Срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год обучения, 34 учебных недели.

Режим занятий: Количество занятий в неделю составляет 1 занятие продолжительностью 40 мин.

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ КУРСА «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ»

Формирование алгоритмического мышления и навыков программирования. Дополнительная образовательная программа «Юный программист» является прикладной, носит практико-ориентировочный характер и направлена на овладение воспитанниками основных приемов программирования. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся.

Отличительная особенность данной дополнительной программы от существующих образовательных программ в том, что изучается материал, слабо представленный и не представленный в программе основного курса информатики и ИКТ, материал систематизирован, доступно и логично излагается, подкреплен мощным дидактическим материалом, направлен на практику программирования и подготовку к олимпиадам на развитие творчества и самостоятельности учащихся. На занятиях создана структура деятельности, создающая условия для творческого развития воспитанников на различных возрастных этапах и предусматривающая их дифференциацию по степени одаренности.

Содержание программы способствует развитию интереса ребенка к другим программам технической направленности и позволяет после прохождения курса «Юный программист» пройти обучение по другим программам технической направленности, позволяет выявить одаренных детей и поддержать их дальнейшее развитие.

Программа предполагает **вариативность содержания** и дает возможность выбора и построения индивидуальной образовательной траектории для отдельных учащихся.

Уровень сложности – базовый, предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Целями изучения курса дополнительного образования «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ» являются:

- развитие алгоритмического и критического мышления, что предполагает способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи;
- формирование цифровых навыков, в том числе ключевых компетенций цифровой экономики, таких как базовое программирование, основы работы с данными, коммуникация в современных цифровых средах, информационная безопасность; воспитание ответственного и избирательного отношения к информации;
- формирование необходимых для успешной жизни в меняющемся мире универсальных учебных действий (универсальных компетентностей) на основе средств и методов информатики и информационных технологий, в том числе овладение умениями работать с различными видами информации, самостоятельно планировать и осуществлять индивидуальную и коллективную информационную деятельность, представлять и оценивать её результаты;
- формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий, в том числе знаний, умений и навыков работы с информацией, программирования, коммуникации в современных цифровых средах в условиях обеспечения информационной безопасности личности обучающегося

обучение детей первоначальным навыкам программирования.

Основные задачи курса дополнительного образования «ЮНЫЙ ПРОГРАММИСТ» — сформировать у обучающихся:

- понимание принципов устройства и функционирования объектов цифрового окружения, представления об истории и тенденциях развития информатики периода цифровой трансформации современного общества;
- владение основами информационной безопасности;
- знания, умения и навыки грамотной постановки задач, возникающих в практической деятельности, их решение с помощью информационных технологий;
- умения и навыки формализованного описания поставленных задач;
- знание основных алгоритмических структур и умение применять эти знания для построения алгоритмов решения задач по их математическим моделям;
- умения и навыки эффективного использования основных типов прикладных программ (приложений) общего назначения и информационных систем для решения с их помощью практических задач;
- умение грамотно интерпретировать результаты решения практических задач с помощью информационных технологий, применять полученные результаты в практической деятельности

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Содержание занятий	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
					Количество часов
1.	Интегрированная среда «ПервоЛого»	12	4	8	Интерактивная беседа /интерактивный опрос, творческий проект
2.	Среда программирования Пиктомир	9	4	5	Интерактивная беседа /интерактивный опрос, творческий проект
3.	Визуальное программирование в Кодах.	13	6	7	Выставка работ
	ИТОГО	34	14	20	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. Интегрированная среда «ПервоЛого»

Тема 1.1 Вводное занятие. Правила поведения и ТБ. Входящий контроль.

Введение в ПервоЛого.

Теория. Основные правила поведения в компьютерном классе. Основные правила работы за компьютером. Выбор пункта *Новый* в меню *Альбома*. (Если в открытом альбоме есть несохраненные изменения, то ПервоЛого предложит сохранить изменения. Если в параметрах программы указан шаблон, то новый альбом будет копией шаблона). Элементы рабочего поля: альбом, редактор, текст, листы, мелочь, помощь, главный герой среды – черепашка.

Практика. Знакомство с меню *Альбом: Новый, Открой, Запиши, Сохрани, Сохрани как, Страница* и т.д.

Тема 1.2 Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы

Теория. Функции правой части окна программы (закладки). Наборов команд: команды черепашки, оглавление альбома, команды управления черепашкой, мультимедиа. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). Этапы проекта: (исследовательский этап, технологический этап). 17

Практика. Оформление проекта «Подводный мир». Технологический этап выполнения проекта. Защита собственных проектов учащихся. Просмотр формы черепашки, с помощью щелчка на соответствующей закладке.

Тема 1.3 Работа с рисунком и формами Черепашки.

Теория. Способы создания новой формы. Выполнение учебных действий под руководством учителя. Рисование новой формы с помощью Рисовалки, использование уже имеющейся картинке, сформированной в другой программе, отсканированной картинке или фотографии.

Практика. Оформление проекта «Круговорот воды в природе». Оформление проекта «Детская площадка». Выделение части рисунка подходящего размера. Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся.

Тема 1.4 Объекты, управление объектами

Теория. Общее представление о 22-х основных командах. Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись», «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок», «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. Изучение материала, подготовленного учащимися для оформления проекта «В зоопарке».

Практика. Оформление проекта «В зоопарке». Выбор объектов, конструирование сюжета. Защита собственных проектов учащихся. Изучение правил выполнения команд «Домой», «Замри-отомри», «Светофор», «Сообщи», «Выключи всё», и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Изучение алгоритма добавления новой команды. Отработка умения добавлять новую команду. Отработка умения отменять выполнение команды. Выполнение технологических операций по оформлению проекта с использованием инструментов ПервоЛого. Защита проектов учащихся.

Тема 1.5 Взаимодействие объектов.

Теория. Изучение алгоритма добавления команды в цепочку команд. Изучение алгоритма удаления команды из цепочки команд. Изучение алгоритма копирования команды. Изучение алгоритма изменения параметров команды в цепочке. Изучение использования кнопки пошагового выполнения для создания длинных цепочек команд. Ознакомление с технологической операцией выполнения команды бесконечное число раз. 18

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование сказки про черепашку. Создание мультфильма по собственному сюжету сказки с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма

Тема 1.6 Работа с текстом

Теория. Изучение алгоритма редактирования текстовой записи. Ознакомление с технологией обработки графических объектов. Ознакомление с технологией работы с текстовым окном.

Практика. Освоение технологической операции по изменению размера, цвета текста в текстовом окне. Сканер как устройство для ввода информации в память компьютера. Возможность сканера.

Тема 1.7 Создание простейших альбомов.

Теория. Освоение технологических операций по оглавлению альбома. Оглавление альбома, щелкните по закладке Блокнот в Закладках. Освоение технологических операций по добавлению и удалению листов в альбоме. Изучение способов вставки готовых файлов в свой альбом.

Практика. Подготовка материала к мультимедийному проекту «Скоро лето». Выполнение технологических операций, предусмотренных технологическим процессом с использованием инструментов ПервоЛого. Представление собственного проекта учащимися.

Тема 1.8 Создание мультфильма

Теория. Повторение изученных команд и операций.

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование истории. Создание мультфильма по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма.

Тема 1.9 Творческий проект в ПервоЛого.

Теория. Повторение изученных команд и операций.

Практика. Выбор сюжета, сочинение, редактирование истории. Создание мультфильма по собственному сюжету с использованием инструментов ПервоЛого. Представление мультфильма.

Раздел 2. Среда программирования Пиктомир

Тема 2.1 Роботы – исполнители команд

Теория. Знакомство с понятиями формализация алгоритма, исполнители, система команд исполнителя. Различия в системах команд разных исполнителей.

Практика. Решение задач на составление линейного алгоритма. 19

Тема 2.2 Робот-Вертуна. Программа управления Вертуном. ПР

Теория. Знакомство с понятиями программа, алгоритм, начальное положение исполнителя. Кто такие программисты?

Практика. Знакомство с интерфейсом и основными командами среды программирования ПиктоМир. «Знакомство с программой ПиктоМир»

Тема 2.3 Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».

Теория. Знакомство с линейными программами, с понятиями следующая команда, предыдущая команда, оптимальная программа.

Практика. Решение задач среды «Пиктомир»

Тема 2.4 «Линейная программа для Робота-Вертуна»

Теория. Разбор решения задач прошлых занятий.

Практика. Практические задания на составление линейной программы в среде программирования ПиктоМир.

Тема 2.5 Повторители (циклы)

Теория. Знакомство с программами с заданным числом повторений.

Практика. Решение задач вертуна с циклом.

Тема 2.6 Программы с циклами. Игра «Робот –Садовник_2»

Теория. Использование циклов с количеством шагов от 1 до 6.

Практика. Выполнение заданий на сокращение длины программы за счет использования циклов с количеством шагов от 1 до 6.

Тема 2.7 «Составление программ для Робота-Вертуна с использованием повторителей»

Теория. Программа с циклом. Отладка. Знакомство с понятием транслятор программ.

Практика. Практические задания на составление программы с циклами в среде программирования ПиктоМир.

Тема 2.8 Подпрограммы. ПР «Использование подпрограммы при написании букв»

Теория. Знакомство с понятием подпрограмма, правилами использования подпрограмм в основной программе в среде программирования ПиктоМир

Практика. Выполнение заданий на программирования изображения букв русского алфавита с использованием подпрограмм в среде программирования ПиктоМир

Тема 2.9 «Составление программ различного уровня сложности для Робота-вертуна»

Теория. Повторение изученных команд исполнителя

Практика. Составление программ для Робота-вертуна. Защита 20

Раздел 3. Визуальное программирование в Кодах.

Тема 3.1 Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.

Теория. Диктанты по клеточкам. Алгоритм. Программа. Алгоритм рисования фигуры.

Практика. Выполнение заданий на выполнение и составление алгоритмов. Прохождение этапов 1,2 на сайте code.org.

Тема 3.2 Последовательность. Лабиринт. Художник.

Теория. Линейный алгоритм. Блоки. Место сбора блоков. Постановка задачи. Интерфейс программы. Отладка исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 3,4 на сайте code.org.

Тема 3.3 Циклы. Лабиринт. Художник.

Теория. Зацикливание. Новый блок Повторить ... раз, его использование.

Практика. Прохождение этапов 5,6,7 на сайте code.org.

Тема 3.4 Пчела. Циклы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 8,9 на сайте code.org.

Тема 3.5 Отладка программы.

Теория. Повторение основных команд. Разбор решения задач. Исправление ошибок.

Практика. Прохождение этапов 10,11 на сайте code.org.

Тема 3.6 Условные операторы.

Теория. Блок Повторить если, Блок Если... выполнить.

Практика. Прохождение 12 этапа на сайте code.org.

Тема 3.7 Двоичные браслеты.

Теория. Создание браслетов в виде двоичного представления первой буквы своего имени. Данные представляются и хранятся несколькими способами.

Практика. Прохождение этапа 14 на сайте code.org.

Тема 3.8.Лаборатория игр.

Теория. «Порхающий код», Команда «При нажатии на мышку», присоединение блока к блоку «при нажатии»,

Практика. Прохождение этапов 16,17 на сайте code.org.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате изучения курса в школе у обучающихся будут сформированы следующие результаты.

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Патриотическое воспитание:

- ценностное отношение к отечественному культурному, историческому и научному наследию;
- понимание значения информатики как науки в жизни современного общества .

Духовно-нравственное воспитание:

- ориентация на моральные ценности и нормы в ситуациях нравственного выбора;
- готовность оценивать своё поведение и поступки, а также поведение и поступки других людей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий

поступков;

- активное неприятие асоциальных поступков, в том числе в Интернете .

Гражданское воспитание:

- представление о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе, в том числе в социальных сообществах;
- соблюдение правил безопасности, в том числе навыков безопасного поведения в интернет-среде;
- ориентация на совместную деятельность при выполнении учебных и познавательных задач, создании учебных проектов;
- стремление оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм, с учётом осознания последствий поступков

Ценность научного познания:

- наличие представлений об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики;
- интерес к обучению и познанию;
- любознательность;
- стремление к самообразованию;
- овладение начальными навыками исследовательской деятельности, установка на осмысление опыта, наблюдений, поступков и стремление совершенствовать пути достижения индивидуального и коллективного благополучия;
- наличие базовых навыков самостоятельной работы с учебными текстами, справочной литературой, разнообразными средствами информационных технологий, а также умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности

Формирование культуры здоровья:

- установка на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Трудовое воспитание:

- интерес к практическому изучению профессий в сферах деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса

Экологическое воспитание:

- наличие представлений о глобальном характере экологических проблем и путей их решения, в том числе с учётом возможностей ИКТ

Адаптация обучающегося к изменяющимся условиям социальной среды:

- освоение обучающимися социального опыта, основных социальных ролей, соответствующих ведущей деятельности возраста, норм и правил общественного поведения, форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в виртуальном пространстве

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Универсальные познавательные учебные действия:

Базовые логические действия:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения, делать умозаключения (индуктивные, дедуктивные и по аналогии) и выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

- самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев)

Базовые исследовательские действия:

- формулировать вопросы, фиксирующие разрыв между реальным и желательным состоянием ситуации, объекта, и самостоятельно устанавливать искомое и данное;
- оценивать применимость и достоверность информации, полученной в ходе исследования;
- прогнозировать возможное дальнейшее развитие процессов, событий и их последствия в аналогичных или сходных ситуациях, а также выдвигать предположения об их развитии в новых условиях и контекстах

Работа с информацией:

- выявлять дефицит информации, данных, необходимых для решения поставленной задачи;
- применять основные методы и инструменты при поиске и отборе информации из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иными графическими объектами и их комбинациями;
- оценивать достоверность информации по критериям, предложенным учителем или сформулированным самостоятельно;
- запоминать и систематизировать информацию .

Универсальные коммуникативные действия

Общение:

- сопоставлять свои суждения с суждениями других участников диалога, обнаруживать различие и сходство позиций;
- публично представлять результаты выполненного опыта (исследования, проекта);
- выбирать формат выступления с учётом задач презентации и особенностей аудитории и в соответствии с ним составлять устные и письменные тексты с использованием иллюстративных материалов

Совместная деятельность (сотрудничество):

- понимать и использовать преимущества командной и индивидуальной работы при решении конкретной проблемы, в том числе при создании информационного продукта;
- принимать цель совместной информационной деятельности по сбору, обработке, передаче и формализации информации, коллективно строить действия по её достижению: распределять роли, договариваться, обсуждать процесс и результат совместной работы;
- выполнять свою часть работы с информацией или информационным продуктом, достигая качественного результата по своему направлению и координируя свои действия с другими членами команды;
- оценивать качество своего вклада в общий информационный продукт по критериям, самостоятельно сформулированным участниками взаимодействия;
- сравнивать результаты с исходной задачей и вклад каждого члена команды в достижение результатов, разделять сферу ответственности и проявлять готовность к предоставлению отчёта перед группой

Универсальные регулятивные действия

Самоорганизация:

- выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;
- составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения

учебной задачи с учётом имеющихся

- ресурсов и собственных возможностей, аргументировать выбор варианта решения задачи;

- составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте. *Самоконтроль (рефлексия):*

- владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;
- учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

- вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

- оценивать соответствие результата цели и условиям

Эмоциональный интеллект:

- ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого

Принятие себя и других:

- осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- формирование умений и навыков программирования и применение их в практической деятельности в разных направлениях;

- формирование умения создавать завершённую модель предмета, объекта на плоскости и в объёме из изученных конструкторов;

- владение способом оценки собственной деятельности с анализом допущенных ошибок и способов их исправления;

- владеет способом создания алгоритмической конструкции по образцу, по собственному замыслу;

- развитие интереса к обучению, владение здоровьесберегающими технологиями при работе с конструкторами.

Учащийся знает:

- что такое алгоритм;

- что такое «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;

- функциональность работы основных алгоритмических конструкций;

- что такое проект и алгоритмом его разработки;

- знает, что такое разработка проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Учащийся умеет:

- составлять алгоритм

- составлять основные алгоритмические конструкции в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»

- производить отладку основных алгоритмических конструкций в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;

- составлять и планировать проект и разрабатывать алгоритм его разработки в интегрированной среде ПервоЛого, в программе «Пиктомир», на визуальном языке «Scratch»;

- умеет разрабатывать интерактивные истории, интерактивные игры, мультфильмы, интерактивные презентации в интегрированной среде ПервоЛого, на визуальном языке «Scratch».

- умеет самостоятельно составить алгоритм решения задачи, создать формы для разработанного сюжета, «оживить» созданные формы и в результате воплотить в жизнь творческий проект в интегрированной мультимедийной среде.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Интегрированная среда «ПервоЛого»	12	4	8	
1.1	Вводное занятие. Правила поведения и ТБ. Входящий контроль. Введение в ПервоЛого.	1	1		Анализ результатов тестирования
1.2	Интегрированная среда ПервоЛого. Рабочее поле, инструменты, формы	1		1	Анализ опросов
1.3	Работа с рисунком и формами Черепашки	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
1.4	Объекты, управление объектами	1	1		Анализ выполнения практической работы
1.5	Взаимодействие объектов.	1	1		Анализ опросов
1.6	Работа с текстом	1		1	Анализ результатов тестирования
1.7	Создание простейших альбомов.	1		1	Анализ выполнения практической работы
1.8	Создание мультфильма	2		2	Педагогическое наблюдение за выполнением практической работы
1.9	Творческий проект в ПервоЛого.	2		2	Анализ проектной деятельности
2.	Среда программирования Пиктомир	9	4	5	
2.1	Роботы – исполнители команд	1	1		Анализ опросов
2.2	Робот-Вертуна. Программа управления Вертуном. ПР «Знакомство с программой ПиктоМир»	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
2.3	Линейные программы. Игра «Робот – Садовник».	1	1		Анализ выполнения практической работы
2.4	ПР «Линейная программа для Робота-Вертуна»	2		2	Анализ выполнения практической работы
2.5	Повторители (циклы)	1	1		Анализ опросов
2.6	Программы с циклами. Игра «Робот – Садовник_2»	2		2	Анализ выполнения практической работы
3.	Визуальное программирование в Кодах.	13	6	7	
3.1	Программирование на бумаге. Бумажные самолетики.	1	1		Анализ выполнения практической работы
3.2	Последовательность. Лабиринт. Художник.	1		1	Анализ выполнения практической работы
3.3	Циклы. Лабиринт. Художник.	2		2	Анализ выполнения практической работы

3.4	Пчела. Циклы.	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
3.5	Отладка программы.	2	1	1	Анализ выполнения практической работы
3.6	Условные операторы.	1	1		Анализ выполнения практической работы
3.7	Двоичные браслеты.	1	1		Анализ выполнения практической работы
3.8	Лаборатория игр.	3	1	2	Анализ проектной деятельности
	ИТОГО	34	14	20	

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

1. Продолжительность учебного года в МБОУ «ЦО с. Амгуэмы»

Начало учебного года	Конец учебного года	Продолжительность учебного года
01 сентября	24 мая	34 недели

2. Сроки реализации программы

Сроки реализации	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных часов в год
1 год	01 сентября	по мере реализации программы	34	34 часа

3. Режим занятий. Режим работы в период школьных каникул

Режим занятий	Режим работы в период школьных каникул
Занятия проводятся 1 раз в неделю, их продолжительность составляет 1 академический час	Занятия проводятся в течение всего года, кроме каникул. В период летних школьных каникул занятия могут проводиться по утвержденному расписанию, составленному на период летних каникул в форме учебных занятий, мастер-классов, экскурсий, тематических мероприятий

Для организации учебно-воспитательного процесса необходимы следующие условия:

1. Материально-технические условия реализации программы

Кабинет, оснащён по всем требованиям безопасности и охраны труда соответствует требованиям Санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СП 2.4.3648-20

Материально-технические: учебные помещения, оснащённые необходимым учебным инвентарем. Техническое оборудование: проектор, персональные компьютеры, мобильные компьютеры (ноутбуки), вся необходимая гарнитура; конструкторы, наборы LEGO WEDO,

2. Методическое обеспечение программы

Информационное обеспечение программы

- учебно-методические пособия;
- тематические папки по разделам программы;
- демонстрационный и раздаточный материал;
- инструкции по технике безопасности;
- диагностические методики.

3 Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, соответствующий Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (утверждён приказом Министерства труда России от 22 сентября 2021г. № 652н)

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы аттестации

В ходе реализации программы ведется систематический учет знаний и умений учащихся. Для оценки результативности применяется входящий (опрос), текущий и итоговый контроль в форме тестирования. В начале года проводится входящий контроль в форме опроса и анкетирования, с целью выявления у ребят склонностей, интересов, ожиданий от программы, имеющихся у них знаний, умений и опыта деятельности по данному направлению деятельности.

Текущий контроль в виде промежуточной аттестации проводится после изучения основных тем для оценки степени и качества усвоения учащимися материала данной программы.

В конце изучения всей программы проводится итоговый контроль в виде итоговой аттестации с целью определения качества полученных знаний и умений.

Формами подведения итогов являются демонстрационные показы работ среди учащихся, а также итоговые конкурсы компьютерных проектов. Лучшие работы ученики могут представить на конкурсы проектов по информатике и ИКТ.

Оценочные материалы:

Промежуточная аттестация:

- практическая часть: в виде мини-соревнований по заданной категории (в рамках каждой группы обучающихся).

Критерии оценки:

- конструкция робота в «scratch»;
- написание программы;
- командная работа;
- выполнение задания по данной категории.

Итоговая аттестация:

- практическая часть: в виде защиты проекта по заданной теме (в рамках каждой группы обучающихся).

Диагностика результативности программы

Для оценивания учебных достижений обучающихся в конце каждого года обучения используется зачетная система оценивания: «зачет/ незачет». Ежегодно в курс считается зачетным в случае, если обучающийся при посещении занятий освоил опорные системы знаний и предъявил результат своей проектной деятельности.

Оценочные материалы

Оценочные материалы. Отбор методов обучения обусловлен необходимостью формирования информационной и коммуникативной компетентностей учащихся. Решение данной задачи обеспечено наличием в программе курса следующих элементов данных компетенций:

- социально-практическая значимость компетенции (область применения программирования и для чего необходимо уметь программировать, т.е. мотивация интереса у обучающихся к специализации программиста);

- личностная значимость компетенции (зачем учащемуся необходимо быть компетентным в области программирования и алгоритмизация), перечень реальных объектов действительности, относящихся к данным компетенциям (программирование и алгоритмизация в жизни, технике, образовании, производстве), знания, умения и навыки, относящиеся к данным объектам, способы деятельности по отношению к данным объектам, минимально необходимый опыт деятельности ученика в сфере данной компетенции.

Показатель	Формы и методы диагностики
Сформированность знаний учащихся.	Карта сформированности знаний, умений и навыков учащихся по каждому изученному разделу. Контроль при выполнении практической работы по изученным темам.
Уровень развития творческой активности	Анализ выполнение творческих заданий, упражнений. Анализ активности участия в творческой жизни коллектива. Изучение оригинальности решения поставленных задач.
Уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей	Анкета для родителей

Основные виды учебной деятельности:

- знакомство с Интернет-ресурсами, связанными с программированием и **ИНФОРМАЦИОННО-РЕЦЕПТИВНАЯ**

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу на компьютере.

РЕПРОДУКТИВНАЯ

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение заданий после показа их выполнения педагогом. Эта деятельность способствует развитию внимания, усидчивости, и сенсомоторики учащихся.

ТВОРЧЕСКАЯ

Творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти самостоятельную работу учащихся.

Педагогические технологии:

- групповые технологии;
- проектная технология;
- информационно-коммуникативные технологии;
- личностно-ориентированный подход. Используемые методы:
- Словесные: беседа, объяснение, рассказ.
- Исследовательские: данные методы предполагают постановку и решение проблемных ситуаций, в этих случаях новые знания и умения открываются учащимся непосредственно в ходе решения практических задач.

- Наглядные: (демонстрационные пособия, макеты) показывается большое количество иллюстрированной литературы, видеоматериалов за прошлые года обучения, фото образцов «успешных» программ, используются технические средства обучения.

- Практические: практическая по написанию программ управления.

- Инновационные: использование компьютерных программ, расчета и программирования, совершенствование процесса работы (использования новых материалов и технологий), отработка навыков программирования с использованием различных языков и сред программирования.

- Проектная деятельность по разработке рационализаторских предложений, изобретений.

Организация поэтапной работы от идеи до готовой модели или систематизированного результата. Первоначальное использование систем программирования требует наличия готовых шаблонов: при отсутствии у многих учащихся практического опыта необходим первый этап обучения, на котором происходит знакомство с различными видами соединения деталей, вырабатывается умение читать чертежи и взаимодействовать в команде.

В дальнейшем, учащиеся отклоняются от инструкции, включая собственную фантазию, которая позволяет создавать совершенно невероятные модели. Недостаток знаний для

производства собственной модели компенсируется возрастающей активностью любознательности учащегося, что выводит обучение на новый продуктивный уровень.

Форма организации занятий

Форма организации занятий может варьироваться педагогом и выбирается с учетом той или иной темы. Организация работы с образовательным программным обеспечением базируется на принципе практического обучения. Учащиеся сначала обдумывают, а затем создают различные модели. При этом активизация усвоения учебного материала достигается благодаря тому, что мозг и руки «работают вместе».

Важнейшее требование к занятиям по алгоритмизации и программированию дифференцированный подход к учащимся с учетом их здоровья, творческих и умственных способностей, психологических качеств и трудовых навыков.

Занятия проводятся по двум направлениям: практическая работа (создание персонажа, испытание его в деле) и интеллектуальная работа (написание программы в форме игре на компьютере, доводка ее до рабочего состояния).

Когда идет подготовка к соревнованиям разного уровня используется фронтальная (групповая) форма организации работы. Большое внимание уделяется новейшим разработкам, их испытаниям и особенностям конструкции.

Педагогические технологии

• В образовательном процессе учащиеся в группах обучения применяются разнообразные игровые и конструктивные технологии, обладающими высокими образовательными возможностями.

Педагогические технологии, применяемые для достижения цели:

• личностно-ориентированное развивающее обучение – сочетает обучение и учение. В технологии личностно-ориентированного обучения центр всей образовательной системы – индивидуальность детской личности, следовательно, методическую основу этой технологии составляют дифференциация и индивидуализация обучения.

• проектная деятельность – основная технология освоения программы обучающимися. Через проектную деятельность обучающиеся проектируют (совместно с педагогом или самостоятельно) и реализуют индивидуальную образовательную траекторию в рамках данной программы;

• информационные технологии (различные способы, механизмы и устройства обработки и передачи информации) позволяют визуально представить замысел будущего проекта, конструируемой модели. Алгоритм учебного занятия

- организация работы;
- повторение изученного (актуализация знаний);
- изучение новых знаний, формирование новых умений;
- закрепление, систематизация, применение;
- подведение итогов, домашнее задание.

• Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей.

Дидактические материалы:

- наглядно-иллюстрационный материал, конструкторы;
- простые схемы в разных масштабах;
- технологические карты;
- раздаточный материал;
- дидактические контрольно-измерительные материалы;
- инструкции;
- программное обеспечение образовательного комплекта

ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Программа «Юный программист» разработана с учетом рабочей программы воспитания МБОУ «ЦО с. Амгуэмы», что позволяет соединить на практике обучение и воспитательную деятельность педагога, ориентировать ее не только на интеллектуальное, но и на нравственное, социальное развитие обучающихся.

Цель воспитания обучающихся: развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания обучающихся:

- усвоение ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения общеобразовательных программ в соответствии с ФГОС.

Личностные результаты освоения обучающимися образовательных программ включают:

- осознание российской гражданской идентичности;
- сформированность ценностей самостоятельности и инициативы;
- готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению;
- наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности;
- сформированность внутренней позиции личности как особого ценностного отношения к себе, окружающим людям и жизни в целом.

Виды и формы деятельности в соответствии с планом воспитания МБОУ «ЦО с. Амгуэмы»

Работа с классным коллективом:

- инициирование и поддержка участия класса в общешкольных ключевых делах, оказание необходимой помощи детям в их подготовке, проведении и анализе;
- выработка совместно со школьниками законов класса, помогающих детям освоить нормы и правила общения, которым они должны следовать в школе;
- организация интересных и полезных для личностного развития ребенка совместных дел с учащимися вверенного ему класса (познавательной, трудовой, спортивно-оздоровительной, духовно-нравственной, творческой, профориентационной направленности), позволяющие с одной стороны, – вовлечь в них детей с самыми разными потребностями и тем самым дать им возможность самореализоваться в них, а с другой, – установить и упрочить доверительные отношения с учащимися класса, стать для них значимым взрослым, задающим образцы поведения в обществе;
- сплочение коллектива класса через: игры и тренинги на сплочение и командообразование; экскурсии, организуемые классными руководителями и родителями (законными представителями); празднования в классе дней рождения детей, включающие в себя подготовленные ученическими микрогруппами поздравления, сюрпризы, творческие подарки и

розыгрыши; регулярные внутриклассные «огоньки» и вечера, дающие каждому школьнику возможность рефлексии собственного участия в жизни класса.

- выработка совместно со школьниками законов класса, помогающих детям освоить нормы и правила общения, которым они должны следовать в школе.

- проведение классных часов как часов плодотворного и доверительного общения педагога и школьников, основанных на принципах уважительного отношения к личности ребенка, поддержки активной позиции каждого ребенка в беседе, предоставления школьникам возможности обсуждения и принятия решений по обсуждаемой проблеме, создания благоприятной среды для общения:

- тематических (согласно плану классного руководителя, юбилейные даты, Дни воинской славы, события в классе, в школе, селе, районе, регионе, стране), способствующих расширению кругозора детей, формированию эстетического вкуса, позволяющих лучше узнать и полюбить свою Родину;

- игровых, способствующих сплочению коллектива, поднятию настроения, предупреждающих стрессовые ситуации;

- проблемных, направленных на устранение конфликтных ситуаций в классе, школе, позволяющих решать спорные вопросы;

- организационных, связанных с подготовкой класса к общему делу;

- здоровьесберегающих, позволяющих получить опыт безопасного поведения в социуме, ведения здорового образа жизни и заботы о здоровье других людей.

Проведение проектных мероприятий:

- Клуб старшеклассников «За и против». В начале заседания озвучивается проблема по одной из проблем, проходит первичное голосование. Подсчитываются голоса «за» и «против». Обсуждение социально, общественно значимых проблем, нахождение путей их решения, развитие коммуникативных компетенций;

- «День Варенья». Дело, организованное одной из групп одноклассников. Это может быть викторина, спортивная эстафета, мастер-класс, игровая программа и др. Ребята самостоятельно или совместно с классным руководителем готовят сюрприз для именинников класса. Целью является творческая самореализация детей посредством игровой деятельности, воспитание умения работать в команде, согласовывать свои действия;

- Проект «Каникулы в Школе». Включает цикл интеллектуально-развлекательных, театрально-игровых программ, организованных классным руководителем и детьми в каникулярное время. Проект несет минимальные затраты и полное участие всех детей в программах проекта, способствует развитию интеллектуальных и творческих способностей, занятости детей в каникулярное время, привлечению родителей к совместной деятельности;

- Проект «Дай руку мне, наставник!» по наставничеству старших школьников над младшими ребятами. Организация внутриклассных мероприятий подшефного класса и ученика, мероприятия по реализации плана РДШ;

- Онлайн-экскурсии, дающие каждому школьнику возможность побывать и познать неизведанные места нашей страны и возможность рефлексии собственного участия в жизни класса.

Модуль «Профориентация»

Совместная деятельность педагогов и школьников по направлению «профориентация» включает в себя профессиональное просвещение школьников; консультации психолога по вопросу способностей, склонностей; организацию знакомства школьников с профессиями в игровой форме.

Виды и формы деятельности:

- циклы профориентационных часов общения, направленных на подготовку школьника к осознанному планированию и реализации своего профессионального будущего;

- профориентационные игры: симуляции, деловые игры, квесты, решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания школьников о типах профессий, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной интересной младшим школьникам профессиональной деятельности;

- экскурсии на предприятия села, дающие школьникам начальные представления о существующих профессиях и условиях работы людей, представляющих эти профессии;

- посещение виртуальных профориентационных выставок, ярмарок профессий, тематических профориентационных парков;

- индивидуальные консультации педагога психолога для школьников и их родителей по вопросам склонностей, способностей, дарований и иных индивидуальных особенностей детей, которые могут иметь значение в процессе выбора ими профессии;

- мероприятия профориентационного минимума для обучающихся 6-11 классов. Для каждого класса они разрабатываются с учетом возрастных норм и актуальности профориентационных задач, стоящих перед учащимися.

- другое.

Модуль «Взаимодействие с родителями (законными представителями)»

Работа с родителями (законными представителями) или законными представителями младших школьников осуществляется для более эффективного достижения цели воспитания, которое обеспечивается согласованием позиций семьи и школы в данном вопросе. Работа с родителями или законными представителями школьников осуществляется через следующие виды и формы деятельности.

Виды и формы деятельности:

На групповом уровне:

- родительские дни, во время которых родители (законные представители) могут посещать школьные учебные и внеурочные занятия для получения представления о ходе учебно-воспитательного процесса в школе;

- родительские форумы при школьном интернет-сайте, на которых обсуждаются интересующие родителей вопросы, а также осуществляются виртуальные консультации психологов и педагогов;

На индивидуальном уровне:

- помощь со стороны родителей в подготовке и проведении общешкольных и внутриклассных мероприятий воспитательной направленности;

- индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей;

- формирование родительских он-лайн групп.

Модуль «Основные школьные дела»

Ключевые дела – это главные традиционные общешкольные дела, в которых принимает участие большая часть школьников и которые обязательно планируются, готовятся, проводятся и анализируются совместно педагогами и детьми. Для этого в школе используются следующие формы работы.

Виды и формы деятельности

На внешкольном уровне:

- социальные проекты - ежегодные совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися и педагогами комплексы дел (благотворительной, экологической, патриотической, трудовой направленности), ориентированные на преобразование окружающего школу социума;

- открытые дискуссионные площадки – регулярно организуемый комплекс открытых дискуссионных площадок (детских, педагогических, родительских, совместных), на которые приглашаются представители других школ, деятели науки и культуры, представители власти,

общественности и в рамках которых обсуждаются насущные поведенческие, нравственные, социальные проблемы, касающиеся жизни школы, города, страны;

- праздники: «День пожилого человека», «День Учителя», «День Памяти Героя», «День Победы», «День Чукотки», «Смотр строя и песни», фестиваль-конкурс инсценированной песни, посвященной Дню Победы, «Новый год», которые открывают возможности для творческой самореализации школьников и включают их в деятельную заботу об окружающих;

- предметные недели;

- защита проекта;

- проводимые для жителей села и организуемые совместно с семьями учащихся спортивные состязания, праздники, фестивали, представления, которые открывают возможности для творческой самореализации школьников и включают их в деятельную заботу об окружающих.

На уровне образовательной организации:

- разновозрастные события, включающие в себя комплекс коллективных творческих дел, в процессе которых складывается особая детско-взрослая общность, характеризующаяся доверительными, поддерживающими взаимоотношениями, ответственным отношением к делу, атмосферой эмоционально-психологического комфорта, доброго юмора и общей радости;

- общешкольные праздники – ежегодно проводимые творческие (театрализованные, музыкальные, литературные и т.п.) дела, связанные со значимыми для обучающихся и педагогов знаменательными датами, в которых участвуют все классы школы;

На индивидуальном уровне:

- вовлечение по возможности каждого обучающегося в ключевые дела школы в одной из возможных для них ролей: сценаристов, постановщиков, исполнителей, ведущих, декораторов, музыкальных редакторов, корреспондентов, ответственных за костюмы и оборудование, ответственных за приглашение и встречу гостей и т.п.;

- индивидуальная помощь обучающемуся (при необходимости) в освоении навыков подготовки, проведения и анализа ключевых дел;

- наблюдение за поведением обучающегося в ситуациях подготовки, проведения и анализа ключевых дел, за его отношениями со сверстниками, старшими и обучающимися начальных классов, с педагогами и другими взрослыми;

- при необходимости коррекция поведения обучающегося через беседы с ним, через включение его в совместную работу с другими обучающимися, которые могли бы стать хорошим примером для обучающегося, через предложение взять в следующем ключевом деле на себя роль ответственного за тот или иной фрагмент общей работы.

Модуль «Школьные медиа»

Цель школьных медиа – развитие коммуникативной культуры обучающихся, формирование навыков общения и сотрудничества, поддержка творческой самореализации учащихся. Воспитательный потенциал школьных медиа реализуется в рамках следующих видов и форм деятельности.

Виды и формы деятельности:

- разновозрастный редакционный совет школьников и консультирующих их взрослых, целью которого является освещение (через школьную газету, школьное радио) наиболее интересных моментов жизни школы, популяризация общешкольных ключевых дел, кружков, секций, деятельности органов ученического самоуправления;

- школьная газета, на страницах которой размещаются материалы, которые могут быть интересны школьникам; организуются конкурсы рассказов, поэтических произведений, сказок, репортажей и научно-популярных статей; проводятся круглые столы с обсуждением значимых учебных, социальных, нравственных проблем;

- школьный медицентр – созданная из заинтересованных добровольцев группа информационно-технической поддержки школьных мероприятий, осуществляющая видеосъемку и мультимедийное сопровождение школьных праздников, фестивалей, конкурсов, спектаклей, капустников, вечеров, дискотек;

- школьная интернет-группы – разновозрастное сообщество школьников и педагогов, поддерживающее интернет-сайт школы и соответствующую группу в социальных сетях с целью освещения деятельности школы в информационном пространстве, привлечения внимания общественности к школе, информационного продвижения ценностей школы и организации виртуальной диалоговой площадки, на которой детьми, учителями и родителями могли бы открыто обсуждаться значимые для школы вопросы;

- школьная видеостудия, в рамках которой создаются ролики, клипы, осуществляется монтаж познавательных, документальных, анимационных, художественных фильмов, с акцентом на этическое, эстетическое, патриотическое просвещение аудитории;

- участие школьников в конкурсах школьных медиа.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Модуль работы	Название мероприятия	Дата проведения
Сентябрь		
«Урочная деятельность»	1. Неделя энергосбережения в рамках Всероссийского фестиваля энергосбережения # Вместе Ярче.	11.09-15.09
	2. День Интернета в России	30.09.2023
«Профориентация»	1. Выявление интересов обучающихся. Презентация и организация работы школьных кружков и секций, внеурочной деятельности.	20.09
	2. Диспут «Правильный выбор профессии как первый шаг к построению карьеры»	27.09
	3. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОриЯ»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	1. Специальный выпуск радионовостей «Наше школьное лето промчалось стрелой...»	05.09
	2. Специальный выпуск радионовостей «Мы за мир!»	06.09
Октябрь		
«Внеурочная деятельность»	1. Мастер-класс «Добро своими руками» - поделки ко Дню пожилого человека.	03.10
«Экскурсии»	Виртуальная экскурсия «Редкие животные Чукотки»	04.10
«Профориентация»	1. Круглый стол «Легко ли быть учителем?»	04.10
	2. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОриЯ»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	1. Специальный выпуск радионовостей «С гордостью об учителе!»	04.10
«Взаимодействие с родителями»	1. Оформление памяток для родителей по пожарной, антитеррористической безопасности, оформление информационных уголков для родителей, пропагандирующих работу МЧС «Добрые советы МЧС».	В течение месяца
	2. Индивидуальные беседы с родителями (законными представителями) «Чтобы не было беды»	В течение месяца

Ноябрь		
«Внеурочная деятельность»	1. Мастер-класс «Я призывник».	15.11
	2. Мастер-класс «Подарок маме»	В течение месяца
«Профориентация»	1. Круглый стол «Легко ли быть ученым?»	В течение месяца
	2. Презентация профессий 21 века.	В течение месяца
	3. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	В течение учебного года
Декабрь		
«Профориентация»	1. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	1. Специальный выпуск радионовостей «Нет в России семьи такой, где б не памятен был свой герой...»	01.12
	2. Специальный выпуск радионовостей «Герои моей страны»	08.12
Январь		
Общешкольные дела	1. Фестиваль детского творчества «Талантливые искорки Амгуэмы»	20.01
	2. Мастер-класс «QR-код» в образовании	25.01
«Профориентация»	1. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	Специальный выпуск радионовостей «Мужество и стойкость Ленинграда»	27.01
Февраль		
«Экскурсии»	Виртуальная экскурсия «Ими гордится Чукотка»	19.02-22.02
«Профориентация»	1. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	22.02
«Школьные медиа»	1. Специальный выпуск радионовостей «Афганский ветер»	15.02
Март		
«Экскурсии»	Виртуальная экскурсия «Чудеса Крыма»	11.03 -15.03
«Профориентация»	1. Презентация профессии «Знакомьтесь: писатель!»	15.03
	2. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	1. Специальный выпуск радионовостей «Дыхание весны»	04.03
	2. Специальный выпуск радионовостей «Любимый Крым с Россией снова вместе»	18.03
Апрель		
«Экскурсии»	Виртуальная экскурсия «Музеи мира»	18.04
«Профориентация»	1. Анкетирование «Моя будущая профессия»	17.04
	2. Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОрия»	В течение учебного года
«Волонтерская деятельность»	1. Специальный выпуск радионовостей «Поехали!»	12.04
	2. Специальный выпуск радионовостей «Разноцветный шар земной»	19.04
«Организация предметно-	Информационный стенд «Покорители Космоса»	12.04

пространственно й среды»		
«Взаимодействие с родителями»	1.Час общения «семья и школа»	В течение месяца
Май		
«Экскурсии»	Виртуальная экскурсия «Музеи мира»	13.05
«Профориентация»	Участие в открытых онлайн-уроках «ПроеКТОриЯ»	В течение учебного года
«Школьные медиа»	1. Монтаж фильма «Великой Памяти посвящается»	06.05-10.05
	День российского кино	27.08

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, использованной педагогом в своей работе

1. Цветкова МОСКВАС., Богомолова О.Б. Программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Скретч», [Текст]: /сборник «Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 класс»/ МОСКВА С.Цветкова, О.Б.Богомолова. – МОСКВА: БИНОМОСКВА Лаборатория знаний, 2013.
2. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие [Текст]: / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.: ил.
3. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов [Текст]: / Ю.В. Пашковская. – МОСКВА: БИНОМОСКВА Лаборатория знаний, 2014.
4. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.
5. Сопрунов С.Ф., Ушаков А.С., Яковлева Е.И. ПервоЛого 3.0: справочное пособие. – МОСКВА: Институт новых технологий, 2006. – 136 с.
6. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика: сборник проектов. [Текст]: – МОСКВА: Институт новых технологий, 1996. – 75 стр.
7. Базанова Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие к учебнику Информатика: [Текст]: задачник-практикум/ под ред. И.Г. Семакина. – Хабаровск, 2008.
8. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетр. / Л. Истомина. – МОСКВА: Слог-пресс-спорт, 1999. – 80 с.: ил.
9. Обучение информатике в среде Лого [Текст]: рабочая тетр. / Л. Истомина. - МОСКВА: Слог-пресс-спорт, 1999. – 63 с.

Список литературы для учащихся

1. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: [Текст]: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В.Пашковская. – МОСКВА: БИНОМОСКВА Лаборатория знаний, 2014. 38
2. Электронное приложение к рабочей тетради Пашковской Ю.В. [Текст]: «Творческие задания в среде Scratch» размещено на сайте <http://www.metodist.lbz.ru>
3. Патаракин Е.Д. Руководство для пользователя среды Scratch. [Текст]: Версия 2.0, 2007г.
4. Яковлева Е.И. ЛогоМозаика. [Текст]: МОСКВА: Институт новых технологий, 2006

Перечень Интернет-ресурсов и других электронных информационных источников

- официальный сайт Scratch [Электронный ресурс]]. – URL: <http://scratch.mit.edu>
- Учитесь со Scratch [Электронный ресурс]]. – URL: <http://setilab.ru/scratch/category/commun>
- Изучаем Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://scratch.sostradanie.org> –
- Учебник по Scratch [Электронный ресурс]. – URL: <http://odjiri.narod.ru/tutorial.html>
-
- Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: http://пролого.рф/pervo_logo_30/.
- Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. – URL: <http://int-edu.ru/logo/>.