

Областная государственная автономная нетиповая образовательная  
организация  
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области  
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом  
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»  
Протокол № 1 от « 10 » 04 2025

ПРИНЯТО

на заседании Педагогического совета  
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»  
Протокол № 1 от « 15 » 04 2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые  
паруса»  
\_\_\_\_\_ Т.А. Хмелевская

Приказ № 4-ДК от « 25 » 04 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Программирование на языке Scratch»

**Направленность** : техническая

**Уровень программы**: базовый

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Автор-разработчик:

Педагог дополнительного образования

**Ивашкина Юлия Николаевна**

Ульяновск, 2025 г.

# 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа “Программирование на языке Scratch” является программой технической направленности, разработана на основе проектно-исследовательской технологии обучения и ориентирована на профориентацию учащихся, работу с их интересами и развитие личностных компетенций школьников.

Суть данной технологии заключается в том, чтобы стимулировать интерес учащихся к определенным проблемам, решению этих проблем и умению практически применять полученные знания.

Результатом применения этой технологии является создание собственного интеллектуального продукта, предназначенного для активного применения в образовательной практике, в быту и в различных отраслях промышленности.

Технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, творческих, проблемных методов обучения.

Основные направления работы по данной технологии это:

- решение проектных задач;
- проекты;
- исследовательские работы.

## НОРМАТИВНО-ПРАВОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)
- Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. № 1678.
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утвер-

ждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р».

- Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».
- Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

## ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

**Уровень освоения программы:** базовый

**Направленность:** техническая

**Актуальность программы:** Используемая при реализации программы проектная деятельность учащихся является очень важным и эффективным механизмом формирования у школьников способности самостоятельно мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных группах. Современные педагогические исследования показывают, что проектная деятельность развивает исследовательские и творческие способности учащихся, повышает их мотивацию к получению дополнительных знаний и развивает их самостоятельную активность, активизирует процесс включения школьников в познавательную деятельность.

**Педагогическая целесообразность** реализации данной дополнительной образовательной программы заключается в создании особой развивающей среды для выявления и развития общих и творческих способностей учащихся, что может способствовать не только их приобщению к техническому творчеству, но и раскрытию лучших человеческих качеств, потому целесообразно применение таких форм занятий как: комбинированное занятие, лекция, практическое занятие, самостоятельная работа, защита проектов.

**Отличительные особенности программы:** в ходе реализации программы учащимся предлагается, на основе проведенных исследований, создавать собственные творческие работы и проекты, что является в итоге дополнительным стимулом для дальнейшей деятельности.

**Целевая аудитория:** дети младшего и среднего школьного возраста (10-12 лет). Возрастной диапазон обучающихся определен в соответствии с методическими рекомендациями для наставников детских технопарков «Кванториум» « ИТквантум тулкит», базовая серия, 2-е изд, перераб. и доп.- М, 2019 г.

**Объем программы:** Программа рассчитана на 144 учебных часа

**Сроки реализации программы:** 1 год

**Режим и формы занятий:** Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа, длительность учебного часа 45 минут.

Программа занятий содержит теоретическую и практическую части. Для изложения теоретической части используются такие методы, как беседы, лекции, просмотры видеороликов, презентаций. Это обусловлено тем, что поступающая детям информация лучше воспринимается через сочетание сенсорных, наглядных и вербальных потоков.

**Рекомендуемые формы занятий:**

на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация;

на этапе закрепления изученного материала – беседа, дискуссия, практическая работа, дидактическая или педагогическая игра;

на этапе повторения изученного материала – наблюдение, устный контроль (опрос, игра), творческое задание;

на этапе проверки полученных знаний – выполнение дополнительных заданий, публичное выступление с демонстрацией результатов работы.

## **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цели программы:** Создание условий для формирования ключевых компетенций в области начального программирования через исследовательскую деятельность, тренинговые упражнения, применяемые в деятельности по программе.

**Задачи программы:**

### ***Образовательные задачи***

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

### ***Развивающие задачи***

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;

- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.
  
- ✓ **Воспитательные задачи**
- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### Учебный план программы

1	Наименование темы	Объем часов			Форма аттестации
		Всего часов	В том числе		
			Теория	Практика	
2	3	4	5	6	
<b>1. Анимация и игры</b>					
1.1	Введение	2	1.5	0,5	
1.2	Знакомство с программой SCRATCH.	2	1	1	
1.3	Анимация	12	6	6	Учебный проект
1.4	Игры	36	12	24	Учебный проект
1.5	Творческий проект «Моя игра»	14	4	10	Творческий проект
1.6	Отчетная сессия	4	1	3	Презентация
<b>2. Многоуровневые сложные игры</b>					
2.1	Дополнения в среде Scratch	16	8	8	Учебный проект
2.2	Многоуровневые сложные игры	14	4	10	Учебный проект
2.3	Творческий проект «Настольная игра»	12	0	12	Творческий проект
2.4	Участие в конкурсах.	24	4	20	Международная олимпиада Scratch
2.5	Отчетная сессия	8	1	7	Презентация
<b>Всего</b>		<b>144</b>	<b>42.5</b>	<b>101.5</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ

### Раздел 1 «Анимация и игры» (70 часов)

#### **Тема 1.1. Введение (2 часа)**

Теория: Знакомство с преподавателем и группой. Знакомство с ДТ «Кванториум» (мини-экскурсия). Организация рабочего места. Техника

безопасности. Знакомство с программой курса и ожидаемыми результатами.

### **Тема 1.2. Знакомство с программой Scratch (2 часа)**

Теория: Знакомство с программой SCRATCH. Установка и запуск программы. Личный кабинет. Понятие программирования.

Практика: Установка и запуск программы, «Котёнок учится ходить»

### **Тема 1.3. Анимация (10 часов)**

Теория: Знакомство со спрайтом. Костюмы и фон. Код программы. Блоки «События» и «Движение». Знакомство с анимацией. Эффекты. Знакомство с разветвлением кода. Циклы. Знакомство с координатной плоскостью. Знакомство со звуком. Команды «скрыть» и «показать»

Практика: Выполнение учебного проекта «Оживи имя». Выполнение учебного проекта «Летающий спрайт». Выполнение учебного проекта «Интерактивный диалог». Выполнение учебного проекта «Невидимая лошадь».

### **Тема 1.4. Игры (36 часов)**

Теория: Знакомство с клонированием. Эффекты и циклы при разработке игр. Координатная плоскость при разработке игр. Блоки и команды для игр. Циклы. Разветвления. Эффекты.

Практика: Разработка игр: «Лабиринт». «Дуэль». «Квест-игра». «Кухня». «Змейка». «Головоломка». «Крестики-нолики». «Симулятор питомца». «Данж». Самостоятельный творческий проект.

### **Тема 1.5. Самостоятельный творческий проект «Моя игра» (16 часов)**

Теория: Выдача технического задания. Разбор проектов. Выбор темы для проекта по возрастной категории. Выбор темы, спрайтов, фонов.

Практика: Написание сценария, программирование

### **Тема 1.6. Отчетная сессия (4 часа)**

Теория: Знакомство с форматами проведения отчетной сессии. Подготовка презентации по итогам освоения программы. Знакомство с форматом TED.

Практика: Подготовка выступления. Репетиции выступления. Демонстрация достигнутых результатов экспертной комиссии.

## **Раздел 2 «Многоуровневые сложные игры» (74 часа)**

### **Тема 2.1. Дополнения в среде Scratch (16 часов)**

Теория: Знакомство с дополнением «Перо»: Знакомство с блоками «Печать», «Опустить перо», «Поднять перо», работа с цветом. Знакомство с дополнением «Видео распознавание»: Когда скорость видео > 10» Знакомство с блоками «Перевести на » и «Язык». Приложения языка Scratch в машинном обучении. Понятие машинного обучения, ИИ, нейронной сети и глубокого обучения. Программирование простейших проектов и компьютерных игр с использованием машинного обучения. Этические вопросы использования ИИ.

Практика: Выполнение учебного проекта «Нарисуй сам». Выполнение учебного проекта «Распознавание цвета при помощи видеосенсора». Выполнение учебного проекта «Переводчик», «Сортировка изображений животных», «Камень-ножницы-бумага», «Распознавание постеров фильмов», «Распознавание эмоций в тексте», «Чатбот», «Убеги от монстра», «Крестики-нолики», «Запутай компьютер»

### **Тема 2.2. «Многоуровневые сложные игры» (14 часов)**

Теория: Разбор готового проекта. Разбор игры. Повторение создания собственных блоков.

Практика: Тренировочные задания: Игра «Рогалик», Игра «Симулятор охранника», Игра «Papers, please», Игра «Крестики-нолики».

### **Тема 2.3. Творческий проект: Настольная игра» (12 часов)**

Теория: Выдача технического задания. Разбор проектов. Выбор темы для проекта по возрастной категории Выбор темы, спрайтов, фонов.

Практика: Написание сценария, программирование.

### **Тема 2.4 «Участие в конкурсах» (24 часа)**

Теория: Знакомство с условиями конкурса «Международная Олимпиада по программированию на языке Scratch» и конкурсными заданиями. Выбор конкурсного проекта. Определение характеристик выполненного проекта.

Практика: Работа над проектом Предварительная защита проекта. Определение зон для доработки. Доработка проекта. Финальная презентация проекта. Регистрация на конкурс, отправка проекта. Рефлексия по итогам участия в конкурсе

### **Тема 2.5. «Отчетная сессия» (8 часов)**

Теория: Знакомство с форматами проведения отчетной сессии.

Подготовка презентации по итогам освоения программы.

Практика: Подготовка выступления. Репетиции выступления. Демонстрация достигнутых результатов экспертной комиссии.

## ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Данная программа способствует формированию следующих личностных и метапредметных универсальных учебных действий:

### **1. Личностные универсальные учебные действия:**

осознание своих творческих возможностей;  
проявление познавательных мотивов;

### **2. Регулятивные универсальные учебные действия:**

планировать совместно с педагогом свои действия в соответствии с поставленной задачей;  
принимать и сохранять учебную или проектную задачу;  
осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;  
различать способ и результат действия;  
адекватно воспринимать словесную оценку педагога;  
в сотрудничестве с педагогом и другими обучающимися ставить новые учебные и проектные задачи.

### **3. Познавательные универсальные учебные действия:**

осуществлять поиск и выделять конкретную информацию;  
строить речевые высказывания в устной форме;  
оформлять свою мысль в устной форме по типу рассуждения;  
включаться в творческую деятельность под руководством педагога.

### **4. Коммуникативные универсальные учебные действия:**

формулировать собственное мнение и позицию;  
задавать вопросы;  
допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной;  
договариваться и приходить к общему решению в совместной трудовой, творческой деятельности.

### **5. Характеристика ожидаемых предметных результатов:**

Обучающиеся знают среду разработки Scratch, знакомы с интерфейсом и основными инструментами программы.

Умеют работать с визуальным языком программирования Scratch.

Изучены основные принципы императивного, объектно-ориентированного и многопоточного программирования.

### **Форма подведения итогов**

Формой подведения итогов усвоения программы может быть проведена самостоятельная работа, контрольное занятие, опрос, тестирование, защита творческих работ, коллективный анализ работ, самоанализ. Также используются такие формы подведения итогов усвоения программы как участие в научно – практических конференциях, участие в конкурсах, соревнованиях.



## 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Календарный-учебный график программы

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Продолжительность каникул: каникулярный период не предусмотрен.

Даты начала и окончания учебного периода: 08.09.2025 - 29.05.2026.

Количество групп: 2

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b><u>Раздел 1 «Анимация и игры» (70 часов)</u></b>								
1	сентябрь	08.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция	2	Введение	Итквантум	
2	сентябрь	10.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция	2	Знакомство с программой Scratch	Итквантум	Учебный проект «Котёнок учится ходить»
3	сентябрь	15.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Анимация: Знакомство со спрайтом.	Итквантум	Учебный проект «Оживи имя»
4	сентябрь	17.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Анимация: Эффекты.	Итквантум	Учебный проект «Летающий спрайт»
5	сентябрь	22.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Анимация: Разветвлением кода. Циклы.	Итквантум	Учебный проект «Интерактивный диалог»
6	сентябрь	24.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Анимация: Звук. Команды «скрыть» и «показать»	Итквантум	Учебный проект «Невидимая лошадь»
7	сентябрь	29.09.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Анимация: Закрепление пройденного материала.	Итквантум	Творческий проект по выбору.
8	октябрь	01.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Знакомство с клонированием. Повторение эффектов и циклов.	Итквантум	Опрос

9	октябрь	06.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Лабиринт»	Итквантум	Самостоятельная работа.
10	октябрь	08.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Дуэль»	Итквантум	Самостоятельная работа.
11	октябрь	13.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Квест-игра»	Итквантум	Самостоятельная работа.
12	октябрь	15.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Квест-игра»	Итквантум	Самостоятельная работа.
13	октябрь	20.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Кухня»	Итквантум	Самостоятельная работа.
14	октябрь	22.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Кухня»	Итквантум	Самостоятельная работа.
15	октябрь	27.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Змейка»	Итквантум	Самостоятельная работа.
16	октябрь	29.10.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Змейка»	Итквантум	Самостоятельная работа.
17	ноябрь	03.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Головоломка»	Итквантум	Самостоятельная работа.
18	ноябрь	05.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Головоломка»	Итквантум	Самостоятельная работа.
19	ноябрь	10.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Крестики-нолики»	Итквантум	Самостоятельная работа.
20	ноябрь	12.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Крестики-нолики»	Итквантум	Самостоятельная работа.
21	ноябрь	17.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Симулятор питомца»	Итквантум	Самостоятельная работа.
22	ноябрь	19.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: Игра «Симулятор питомца»	Итквантум	Самостоятельная работа.
23	ноябрь	24.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: «Симулятор питомца»	Итквантум	Самостоятельная работа.
24	ноябрь	26.11.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Игры: «Данж»	Итквантум	Самостоятельная работа.

25	декабрь	01.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Беседа		Игры: Обобщение.		
26	декабрь	03.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
27	декабрь	08.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
28	декабрь	10.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
29	декабрь	15.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
30	декабрь	17.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
31	декабрь	22.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
32	декабрь	24.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
33	декабрь	29.12.25	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	Самостоятельный творческий проект «Моя игра»	Итквантум	Творческий проект
34	январь	12.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	Отчетная сессия	Итквантум	
35	январь	14.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	Отчетная сессия	Итквантум	Защита проекта
<b><u>Раздел 2 «Многоуровневые сложные игры» (74 часа)</u></b>								
36	январь	19.01.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Дополнения в среде Scratch	Итквантум	Учебный проект «Нарисуй сам».
37	январь	21.12.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Дополнения в среде Scratch	Итквантум	Учебный проект «Распознавание цвета с помощью сенсора»
38	январь	26.12.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Дополнения в среде Scratch	Итквантум	Опрос
39	январь	28.12.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Дополнения в среде Scratch	Итквантум	Учебный проект «Переводчик»
40	февраль	02.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Приложения языка Scratch в машинном обучении	Итквантум	Учебный проект: Машинное обучение

41	февраль	04.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Лекция практика	2	Приложения языка Scratch в машинном обучении	Итквантум	Учебный проект: «Сортировка текста и изображений»
42	февраль	09.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Беседа	2	Приложения языка Scratch в машинном обучении	Итквантум	Учебный проект: «Камень-ножницы-бумага»
43	февраль	11.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Приложения языка Scratch в машинном обучении	Итквантум	Учебный проект: «Распознавание эмоций в тексте»
44	февраль	16.2.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Беседа	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Тренировочное упражнение: Игра «Рогалик»
45	февраль	18.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Тренировочное упражнение : Игра «Рогалик»
46	февраль	25.02.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Беседа	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Тренировочное упражнение : Игра «Симулятор охранника»
47	март	02.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Учебный проект: Игра «Симулятор охранника»
48	март	04.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Учебный проект: Игра «Papers, please»
49	март	09.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Учебный проект: Игра «Papers, please»
50	март	11.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Многоуровневые сложные игры»	Итквантум	Учебный проект :Игра «Крестики-нолики»
51	март	16.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Самостоятельный творческий проект
52	март	18.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Самостоятельный творческий проект
53	март	23.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Самостоятельный творческий проект
54	март	25.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Самостоятельный творческий проект
55	март	30.03.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Практика	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Самостоятельный творческий проект
56	апрель	06.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготовка к конкурсу	2	Творческий проект: Настольная игра»	Итквантум	Защита проекта

57	апрель	08.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
58	апрель	13.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
59	апрель	15.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
60	апрель	20.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
61	апрель	22.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
62	апрель	27.04.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
63	май	04.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
64	май	06.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Подготов- ка к кон- курсу	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
65	май	11.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Участие в конкурсе	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
66	май	13.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Участие в конкурсе	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
67	май	18.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Участие в конкурсе	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Международная Олимпиада по Scratch.
68	май	20.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Рефлексия	2	«Участие в конкурсах»	Итквантум	Беседа
69	май	25.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	«Отчетная сессия»	Итквантум	Беседа Наблюдение

70	май	27.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	«Отчетная сессия»	Итквантум	Наблюдение
71	май	27.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	«Отчетная сессия»	Итквантум	Наблюдение
72	май	29.05.26	15:00-16:30 16:40-18:10	Отчетная сессия	2	«Отчетная сессия»	Итквантум	Защита проекта

## **Условия реализации программы**

### **Материально-техническое обеспечение**

1. Учебная аудитория на 10 посадочных мест.
2. Персональные компьютеры или ноутбуки по количеству обучающихся.
- 3.Проектор и интерактивная доска.
4. Специализированное программное обеспечение.
- 5.Выход в Интернет.
6. ПО «Scratch».

### **Информационное обеспечение**

#### **Интернет ресурсы**

<http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.

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

<http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»

[http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomtvo\\_so\\_sredoj\\_programmirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomtvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html)

### **Кадровое обеспечение программы**

Программу реализует педагог дополнительного образования Ивашкина Юлия Николаевна.

Основные профессиональные компетенции педагога:

Высшее педагогическое образование, специальность «Математика и информатика».

Уверенные пользователь ПК.

Профессиональное владение программным обеспечением необходимым для реализации программы.

### **Форма итоговой аттестации**

Основной формой итоговой аттестации является отчетная сессия, предполагающая очную защиту выполненных учебных кейсов и проектов. Отчетная сессия проводится по итогам каждого модуля программы.

Дополнительной формой аттестации является оценка результативности участия обучающихся по программе в профильных конкурсах и олимпиадах.

### **Оценочные материалы**

После завершения изучения крупных тем и в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме отчетных сессий, где бы каждый ученик

или группа учеников могли представить свою работу по заинтересовавшей их тематике.

№	Критерий	Оценка (в баллах)
1	Актуальность поставленной задачи	3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна
2	Новизна решаемой задачи	3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно
3	Оригинальность методов решения задачи	3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения
4	Практическое значение результатов работы	2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания
5	Насыщенность элементами мультимедийности	Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация
6	Наличие скриптов (программ)	2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты
7	Уровень проработанности решения задачи	2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как удовлетворительное
8	Красочность оформления работы	2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы

		0 – фон тусклый, не отражает содержание работы
9	Качество оформления работы	3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно
	Максимальное количество баллов	24 балла

### Методическое обеспечение программы

В данной программе применяются методы и педагогические технологии, основанные на методических материалах, издаваемых Фондом новых форм развития образования, г. Москва, который является оператором сети детских технопарков «Кванториум». Концепция программы основывается на разработках ведущих советских и российских педагогов, психологов, изобретателей: Г.С. Альтшулера (теория решения изобретательских задач), Л.С. Выготского (формирование личности, смотрящей вперёд, за границы среды), Л.С. Соловейчика (наука об искусстве воспитания), Е.П. Ильина (дифференциальная психология профессиональной деятельности) и многих других, а также французского психолога М.Фуко (культура заботы о себе – автор придаёт особое значение подготовке к взрослой жизни).

#### МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ.

В зависимости от субъектов образовательной деятельности:

- Осуществление образовательной деятельности под руководством наставника («наставник – обучающийся», «обучающийся – обучающемуся», «наставник – родитель и обучающийся»);

- Самостоятельная работа: в рамках учебного занятия (проектная деятельность, лабораторные и письменные работы, а также работа в лабораторных квантах); вне организации – самообразование различными методами (чтение книг, просмотр вебинаров, видеоанятие).

В зависимости от источника передачи и восприятия информации:

- Словесные (рассказ, объяснение, беседа, дебаты, дискуссия);
- Наглядные (демонстрация, наблюдение, презентация, макет, иллюстрация, сторителлинг, scamper);
- Практические (воспроизводящие и творческие упражнения, лабораторные работы);
- Дистанционные (информационный материал, тесты, консультации, форумы, чаты).

В зависимости от влияния на степень самостоятельности мышления:

- Репродуктивные (теоретические);
- Продуктивные (практические) – эвристические, поисковые, исследовательские (метод проектов, scam, «кейс-метод», форсайт-сессия, «мозговой штурм», образовательный квест, мировое кафе, тимбилдинг, воркшоп, нетворкинг, хакатон, мастермайнд), игровые (деловая, ролевая, интеллектуальная).

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МЕТОДЫ.

Рефлексия – обращение внимания субъекта на самого себя и на своё сознание, в частности, на продукты собственной активности, а также какое-либо их переосмысление; способность оценивать личные поступки, поведение – своё и окружающих, способность человека осознать и восстановить способ, которым он пользовался для решения поставленной задачи.

Мозговой штурм – метод группового обучения, стимулирующий познавательную активность посредством совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем. Дизайн-мышление – способ решения задач, метод создания каких-либо продуктов или услуг, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Принципы дизайн-мышления основаны на структурированном накопленном опыте практиков проектирования и выстраивании его с фокусировкой на человека.

Эмпатия – осознанное сопереживание текущему эмоциональному состоянию другого человека без потери ощущения происхождения этого переживания.

Генерация идей – метод работы над проектом, в котором происходит разветвление на возможные концепции и результаты.

Методика креативности SCAMPER – схема постановки определённых вопросов, которые стимулируют генерацию новых идей. Это аббревиатура, где каждой буквой обозначается слово, описывающее самостоятельный способ работы с характеристиками изучаемой проблемы.

Ментальные карты – метод визуализации мышления и альтернативной записи. Он позволяет быстрее и нагляднее представить информацию, чем обычные тексты, таблицы и списки.

Практический метод – выполнение упражнения по готовым технологическим картам, а также деление большого задания на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого.

Анализ – метод сравнения и обобщения, развитие логического мышления.

Индивидуальный подход – подача материала и заданий каждому обучающемуся с учётом способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки

. Профайлинг («англ. profile» – профиль) – понятие, обозначающее совокупность психологических методов и методик оценки и прогнозирования поведения человека на основе анализа наиболее информативных признаков, характеристик внешности, невербального и вербального поведения. Разветвлённый квест – серия игровая задач с различными ветками, нелинейным сюжетом и различными вариантами концовки. Предназначен для формирования определенных сценариев поведения, знакомства с особенностями работы в конкретных ситуациях и для организации быстрой обратной связи.

Решение проблемных задач (Case method, кейс-метод, метод кейсов, метод ситуационного анализа) – метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Педагогическое наблюдение – планомерный анализ и оценку индивидуального метода организации учебно-воспитательного процесса без вмешательства исследователя в ходе этого процесса.

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1. «Вытягивающая» модель обучения – это концепция организации образовательного процесса, ориентированная на создание привлекательной «ценности» путём «вытягивания» требований, пожеланий и интересов обучающихся с учётом наиболее перспективных направлений развития. В основу модели положено взаимное уважение всех участников процесса обучения друг к другу, а также постоянное совершенствование методических подходов. Концепция включает методы, подходы и инструменты, направленные на создание максимальной «ценности» и устранения всех видов потерь.

2. Игровые технологии Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма создается на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

3. Технология критического мышления Цель технологии развития критического мышления состоит в развитии мыслительных навыков, которые необходимы де-

тям в дальнейшей жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений). Актуальностью данной технология является то, что она позволяет проводить уроки в оптимальном режиме, у детей повышается уровень работоспособности, усвоение знаний на уроке происходит в процессе постоянного поиска. Данная технология направлена на развитие учащегося, основными показателями которого являются оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений.

4. Технология исследовательской деятельности. Это методика организации учебно-воспитательного процесса, дающая детям настоящие сведения об объектах, процессах и явлениях, которые они открывают самостоятельным образом. Применение этой технологии основывается на представлении учащегося в роли исследователя, проводящего экспериментальную работу, связанную с поиском ответов на разнообразные вопросы в области познания и развития. Такой подход позволяет понять и освоить связи между различными процессами и явлениями окружающего мира, выявить динамику их развития и факторы, воздействующие на них.

5. Технология проектного обучения. Метод проектов – это способы организации самостоятельной деятельности обучающихся по достижению определённого результата. Метод проектов ориентирован на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в деятельности по решению какой-либо интересующей его проблемы. Проектирование – это целенаправленная деятельность, позволяющая найти решение проблем и осуществить изменения в окружающей среде. Суть проектного обучения состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты и т. д. Оно предполагает проживание обучающимся конкретных ситуаций преодоления трудностей; приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструирование новых объектов, процессов. Используются технологии: - планирование работы по интервалам с промежуточными согласованиями на основе технологии «Scrum» – для фокусирования усилий команды; - визуальное отслеживание хода проекта с использованием Kanban-системы – пошагового совершенствования процессов благодаря систематическому идентифицированию проблем, влияющих на эффективность труда; - устранение вариативности «Lean Six Sigma» – для нахождения оптимальных процессов реализации проектов.

6. Кейсовая технология обучения Обучение действием. Техника обучения, использующая описание реальной ситуации. Учащиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения (создать прототип), выбрать лучшее (усовершенствовать). Специально подготовленный ма-

териал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы. Конкретная практическая ситуация, рассказывающая о событии, в котором обнаруживается проблема, требующая решения. Суть работы с кейсом заключается в том, что группа учащихся знакомится с ситуацией, анализирует её, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии и совместной деятельности. Усвоение знаний и формирование умений и навыков есть результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

7. Технологии групповой работы. Под групповой работой понимается совместная деятельность обучающихся в группах по 3-9 человек по выполнению отдельных заданий, предложенных наставником. Члены группы сами устанавливают регламент общения, самостоятельно направляют свою деятельность, отдавая компетентному и организованному лидеру возможность представить результаты работы группы тем, от кого получено задание, или тем, с кем по сценарию занятия группа вступает во взаимодействие.

8. «Портфолио» Способ фиксации, накопления и аутентичного оценивания индивидуальных образовательных результатов обучающегося в определенный период его обучения. Портфолио позволяет учитывать результаты в разнообразных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Портфолио это – заранее спланированная и специально организованная индивидуальная подборка материалов и 51 документов, которая демонстрирует усилия, динамику и достижения обучающегося в различных областях.

9. В случае применения дистанционной формы обучения используются следующие формы и методы проведения занятий: онлайн консультации, лекции, презентации, видеоуроки, практические задания. Деятельность с обучающимися может быть организована с использованием:

1. образовательных технологий (разнообразные активности в режиме реального времени с помощью телекоммуникационных систем);

2. возможностей электронного обучения (видео-занятия, формирование подборок просветительского и развивающего материала для самостоятельного использования);

3. бесплатных интернет-сайтов открытых трансляций;

4. ресурсов средств массовой коммуникации;

5 образовательных и развивающих материалов на печатной основе.

В процессе реализации программы возможна интеграция форм обучения, например, очного и электронного обучения с использованием дистанционных обра-

зовательных технологий. Формы организации образовательного процесса зависят от задач обучения: групповая, в малых группах, взаимная, индивидуальная.

Виды занятий с указанием ведущего метода обучения:

- кейсовый метод с целью закрепления полученных теоретических знаний;
- проектный метод с целью реализации творческого потенциала обучающихся;
- формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, беседа, сообщение-презентация, практика);
- обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).

Формы организации деятельности обучающихся на занятии с указанием конкретных видов деятельности:

- фронтальная: беседа, объяснение, показ;
- коллективная: выполнение коллективных проектов и их защита; подготовка к конкурсам и соревнованиям;
- групповая: работа в парах, создание проекта в малых группах;
- индивидуальная: самостоятельная работа учащегося для разработки собственного проекта. При реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий организуется работа обучающихся в «виртуальных группах», которая происходит при удалённости друг от друга практически всех субъектов образования, в том числе с помощью использования систем видео-конференц-связи, через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

Формы организации воспитательной и досуговой деятельности: Тематическая беседа, дискуссия, интерактивные, игровые и тренинговые формы (тимбилдинг, нетворкинг, хакатон, мастермайнд-сессия, сторрителлинг, челлендж), фотомарафон, тематическая прогулка, час здоровья, образовательный туризм, профориентационные мероприятия.

## **Список литературы**

### **Список литературы для педагога**

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5–6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2–11 классы» / составитель М. Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус и др.; пер. с англ. С. Ломакин. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

3.Т. Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2021 г.

4.Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л. В. Денисова. - Оренбург - 2019

5.<http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.

6.<http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.

7.<http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»

8.[http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch\\_lesson\\_01\\_znakomstvo\\_so\\_sredoj\\_programmirovaniya\\_scratch.html](http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programmirovaniya_scratch.html)

#### **Список литературы, рекомендованной обучающимся**

1.Scratch для юных программистов», Голиков Д. В., ВHV, 2021 г., 192с.

2.«Scratch для детей. Самоучитель по программированию», М. Маржи, Манн, Иванов и Фербер, 2019г., 288с.

3.Сообщество творческого обучения Scratch, [Электронный ресурс]. URL: <https://scratch.mit.edu/>

4.«Изучаем Scratch», [Электронный ресурс]. URL: <http://odjiri.narod.ru/index.html>

5.<https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

6.<http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

#### **Список литературы, рекомендованной родителям**

1.Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В. Шайдурова / М.: Сфера, 2018

2.Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова — Челябинск, 2021. — 72 с.: ил. <http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике

3.<http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов

4.<http://www.wedobots.com/> - Портал WeDo Bots

5.<http://ligarobotov.ru/> - сайт проекта «Лига роботов» Приложение №1

### **ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ**

Современная сфера дополнительного образования детей – важнейшая составляющая социальной политики государства в области детства, воспитательное пространство детства, сложившееся в современном российском обществе. Реалии нового времени вновь актуализировали проблему воспитания личности взрослеющего

человека, способного мобильно реагировать на происходящие изменения при подготовке к созидательной деятельности в изменяющемся мире. В педагогику возвращаются идеи значимости детства, сотрудничества, диалога, самоактуализации и самоопределения личности. Значение этих понятий отражено в нормативных документах, которые определяют государственную политику в области воспитания и дополнительного образования. Дополнительное образование детей, выступая в единстве его двух неразрывных частей – обучения и воспитания, определяет воспитание как приоритетную составляющую современного дополнительного образования детей.

Воспитательный раздел разработана в соответствии с :

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом от 2.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (при условии, что образовательная организация дополнительного образования оказывает услуги по организации отдыха и оздоровления детей);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07. 2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

## I. ЦЕННОСТНО-ЦЕЛЕВЫЕ ОСНОВЫ ВОСПИТАНИЯ

Одной из задач развития дополнительного образования детей, в соответствии с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года» (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р), является «организация воспитательной деятельности на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей российского общества и государства, а также формирование у детей и молодежи общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и гражданской ответственности». Образовательная деятельность по дополнительным общеобразовательным программам, согласно приказу Министер-

ства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», направлена на:

- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном, художественно-эстетическом развитии и физическом совершенствовании;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, а также на организацию свободного времени обучающихся;
- адаптацию обучающихся к жизни в обществе;
- профессиональную ориентацию обучающихся;
- выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности.
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов обучающихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Воспитательный потенциал дополнительного образования складывается из множества компонентов:

- психологический климат в образовательной организации;
- содержание учебного материала;
- методы и формы обучения; личность педагога.

Этот потенциал может быть максимально эффективен при условии грамотного использования определённых подходов к проектированию и реализации воспитательного процесса.

### 1.1. Цель и задачи воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей целью воспита-

ния является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование 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 (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Основные задачи воспитательной работы в Центре»Детский технопарк Кванториум»:**

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;
- Организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;
- Организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования детей и обучающейся молодежи;
- Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- Обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- Развитие воспитательного потенциала семьи;
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

**Приоритетные направления в организации воспитательной работы Центре «Детский технопарк «Кванториум»**

- Гражданско-патриотическое воспитание: формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-

исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

- Духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.
- Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.
- Физическое воспитание содействует здоровому образу жизни.
- Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления школьников.

## 1.2. Основные направления воспитания

Основные целевые ориентиры воспитания направлены на воспитание, формирование: Интересы к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли; понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства; ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона; уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

## 1.3. Основные традиции и уникальность воспитательной деятельности

Основные традиции воспитания в Центре детский технопарк «Кванториум» являют-

ся:

- совместная деятельность детей и взрослых, как ведущий способ организации воспитательной деятельности;
- создание условий, при которых для каждого ребенка предполагается роль в совместных делах (от участника до организатора, лидера того или иного дела);
- создание условий для приобретения детьми нового социального опыта и освоения новых социальных ролей; проведение общих мероприятий образовательной организации с учетом конструктивного межличностного взаимодействия детей, их социальной активности;
- включение детей в процесс организации жизнедеятельности временного детского коллектива; формирование коллективов детских объединений (отрядов, кружков, студий, секций и др.) установление в них доброжелательных и товарищеских взаимоотношений;
- обмен опытом между детьми в формате «дети-детям»; ключевой фигурой воспитания является ребенок, главную роль в воспитательной деятельности играет педагог, реализующий по отношению к детям защитную, лично развивающую, организационную, посредническую (в разрешении конфликтов) функции.
- Уникальность воспитательного процесса в АНО ДО детский технопарк «Кванториум» заключается в автономности, сборности и ограниченности во времени, особенно в условиях реализации краткосрочных программ.

#### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цел
1	День солидарности в борьбе с терроризмом	02.09	Беседа; Просмотр фильма.	Формирование гражданской позиции

2	Участие в мероприятиях, посвященных Дню пожилого человека	03.10	Мастер – классы в формате дети-взрослым	Воспитание у обучающихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям
3	День народного единства	07.11	Тематический час	Формирование гражданской позиции
4	«День Информатики»	06.12	Беседа;	Воспитывать интерес к изучаемому предмету
5	«День полного освобождения города Ленинграда от блокады 1944»	27.01	Акция;	Формирование гражданской позиции
6	«Есть дата в снежном феврале.», в честь Дня защитника Отечества	23.02	Тематический урок;	Формирование навыков культурного отдыха
7	Фестиваль видеосюжетов и мультипликационных фильмов «Прекрасный мир анимации»	01.03-15.03	Фестиваль;	Приобщение к профессиям, связанных с Видеопроизводством, 2D и 3D графикой и мультипликацией
8	Всемирный день авиации и космонавтики	12.04	Тематический урок; Квест;	Знакомство с особенностями профессией
9	«Эстафета добрых дел» ко дню Великой Победы	1 неделя мая	Тематический урок; Квест-урок;	Формирование чувства патриотизма, Формирование гражданской позиции