

Муниципальное казенное учреждение
«Управление образования местной администрации
Урванского муниципального района КБР»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6» г.п. Нарткала

СОГЛАСОВАНО
на заседании Педагогического
совета
Протокол от «22» июня 2024 г.
№12

УТВЕРЖДАЮ
Директор:  О.Х.Шибзухова
Приказ от 22.06.2024 г.
№57/4 - ОД



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

«SCRATCH ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированный

Адресат: 9 - 15 лет

Срок реализации: 2 года, 204 часа (1 год – 102 часа, 2 год – 102
часа)

Форма обучения: очная

Автор: Пшихопова М.Х. - педагог дополнительного образования

Нарткала, 2024 год

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Раздел № 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Направленность. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование» относится к технической направленности, так как ориентирована на реализацию интересов детей в сфере программирования и моделирования.

Уровень программы: базовый

Вид программы: модифицированный

Тип программы: модульный

Наполняемость групп 6-8 человек

Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальный проект «Образование».
3. Конвенция ООН о правах ребенка.
4. Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
5. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».
8. Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 г. № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019г. № 467».
9. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
10. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
11. Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
12. Приказ Министерства здравоохранения и социального развития РФ от 26.08.2010 г. № 761н «Об утверждении Единого квалификационного справочника должностей руководителей, специалистов и служащих, раздел «Квалификационные характеристики должностей работников образования».
13. Приказ Минобрнауки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
14. Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 г. №ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учётом их особых образовательных потребностей»).

15. Приказ Минобразования РФ от 22.12.2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».

16. Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».

17. Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015 г. № 778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

18. Распоряжение Правительства КБР от 26.05.2020 г. №242-рп «Об утверждении Концепции внедрения модели персонифицированного дополнительного образования детей в КБР».

19. Приказ Минпросвещения КБР от 18.09.2023г. №22/1061 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».

20. Письмо Минпросвещения КБР от 02.06.2022 г. №22-01-32/4896 «Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные)».

21. Письмо Минпросвещения КБР от 26.12.2022 г. №22-01-32/11324 «Методические рекомендации по разработке и экспертизе качества авторских дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

22. Устав Центра.

23. Локальные нормативные акты, регламентирующие деятельность дополнительного образования детей.

Актуальность программы

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования - Scratch. Это можно объяснить потребностью и педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Курс построен таким образом, чтобы помочь обучающимся заинтересоваться программированием вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач. Программа «Программирование со Scratch» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

Следует иметь в виду, что возрастные особенности школьника среднего возраста не позволяют в полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований. Раннее включение в организованную специальным образом проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки. В будущем они станут основой для организации научно- исследовательской деятельности в вузах, колледжах, техникумах и т.д.

Организация научно-познавательной деятельности школьника требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента я вижу среду программирования Scratch.

Предлагаемый курс является отличной средой для проектной деятельности. В ней есть все необходимое:

- ✓ графический редактор для создания и модификации визуальных объектов;
- ✓ библиотека готовых графических объектов (некоторые из них содержат наборы скриптов);
- ✓ библиотека звуков и музыкальных фрагментов;
- ✓ большое количество примеров.

Scratch является отличным инструментом для организации научно-познавательной деятельности школьника благодаря нескольким факторам:

- ✓ эта программная среда легка в освоении и понятна школьникам, но при этом - она позволяет составлять сложные программы;
- ✓ эта программа позволяет заниматься и программированием, и созданием творческих проектов;
- ✓ вокруг Scratch сложилось активное, творческое международное сообщество.

Язык Scratch особенно интересен для начального уровня изучения программирования. Обучение основам программирования в этой среде наиболее эффективно при выполнении небольших (поначалу) проектов. При этом естественным образом ученик овладевает интерфейсом новой для него среды, постепенно углубляясь как в возможности Scratch, так и в идеи собственно программирования. Базовый проект един для всех учеников и выполняется совместно с учителем. Затем предлагаются возможные направления развития базового проекта, которые у разных учеников могут быть различными.

При создании сложных проектов ученик не просто освоит азы программирования, но и познакомится с полным циклом разработки программы, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой.

Новизна. Scratch не просто среда для программирования, через нее можно выйти на многие другие темы школьной информатики. Создавая свои собственные игры и мультфильмы, дети научатся разрабатывать проекты, ставить цели и задачи. Чтобы оформить это, нужно поработать в текстовом редакторе. Потом надо нарисовать героя, окружение. Разработать алгоритм действий героя, алгоритмы его реакций на события. Надо будет озвучить героя и события (записать, обработать звук). Важно и то, что ребенок имеет возможность поделиться результатами своего творчества с друзьями или другими пользователями: кнопка для размещения созданного проекта в Сети находится непосредственно в программе.

Отличительные особенности среды программирования Scratch это:

- ✓ объектная ориентированность;
- ✓ поддержка событийно-ориентированного программирования;
- ✓ параллельность выполнения скриптов;
- ✓ дружественный интерфейс;
- ✓ разумное сочетание абстракции и наглядности; организация текстов программ из элементарных блоков;
- ✓ наличие средств взаимодействия программ на Scratch с реальным миром посредством дополнительного устройства;
- ✓ встроенная библиотека объектов; встроенный графический редактор; активное интернет-сообщество пользователей.

Преимущества данной программы перед аналогичными состоит в развитии у обучающихся логического и пространственного мышления.

Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Учёные, задумывая новую учебную среду для обучения школьников программированию, стремились к тому, чтобы она была понятна любому ребёнку, умеющему читать.

Название «Scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котёнок – символ программы, и каракули, символизирующие первый, ещё неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Scratch удобно стартовать. Сами разработчики характеризуют программу так: «Scratch предлагает низкий пол (легко начинать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов)».

Подобно тому, как дети только-только начинающие говорить, учатся складывать из отдельных слов фразы, и Scratch обучает из отдельных кирпичиков-команд собирать целые программы.

Scratch приятен «на ощупь». Его блоки, легко соединяемые друг с другом и так же легко, если надо, разбираемые, сделаны явно из пластичных материалов. Они могут многократно растягиваться и снова ужиматься без намёка на изнашиваемость. Scratch зовёт к экспериментам! Важной особенностью этой среды является то, что в ней принципиально невозможно создать неработающую программу.

В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Любой персонаж в среде Scratch может выполнять параллельно несколько действий – двигаться, поворачиваться, изменять цвет, форму и т.д.; благодаря чему юные скретчисты учатся осмысливать любое сложное действие как совокупность простых. В результате они не только осваивают базовые концепции программирования (циклы, ветвления, логические операторы, случайные числа, переменные, массивы), которые пригодятся им при изучении более сложных языков, но и знакомятся с полным циклом решения задач, начиная с этапа описания идеи и заканчивая тестированием и отладкой программы.

Педагогическая целесообразность. Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они помогут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках математики. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения весёлым и азартным.

Scratch хорош как нечто необязательное в школьном курсе, но оттого и более привлекательное, ведь, как известно, именно необязательные вещи делают нашу жизнь столь разнообразной и интересной!

Scratch – свободно распространяемая программа. Она одинаково хорошо устанавливается и в Windows, и в Linux, и в Macintosh.

Адресат программы:

Программа рассчитана на детей 9-15 -летнего возраста.

Организация учебной деятельности подростков – важнейшая и сложнейшая задача. Ученик среднего школьного возраста вполне способен понять аргументацию педагога, родителя, согласиться с разумными доводами. Однако в виду особенностей мышления, характерных для данного возраста, подростка уже не

удовлетворит процесс сообщения сведений в готовом, законченном виде. Ему захочется проверить их достоверность, убедиться в правильности суждений. Споры с учителями, родителями, приятелями – характерная черта данного возраста. Их важная роль заключается в том, что они позволяют обмениваться мнениями по теме, проверить истинность своих воззрений и общепринятых взглядов, проявить себя. В частности, в обучении большой эффект дает внедрение проблемных задач.

В этот период происходит дальнейшее физическое и психофизиологическое развитие ребенка, обеспечивающее возможность систематического обучения в школе. Прежде всего, совершенствуется работа головного мозга и нервной системы. По данным физиологов, к 9 годам кора больших полушарий является уже в значительной степени зрелой. Однако наиболее важные, специфически человеческие отделы головного мозга, отвечающие за программирование, регуляцию и контроль сложных форм психической деятельности, у детей этого возраста еще не завершили своего формирования (развитие лобных отделов мозга заканчивается лишь к 12 годам), вследствие чего регулирующее и тормозящее влияние коры на подкорковые структуры оказывается недостаточным. Несовершенство регулирующей функции коры проявляется в свойственных детям данного возраста особенностях поведения, организации деятельности и эмоциональной сферы: младшие школьники легко отвлекаются, не способны к длительному сосредоточению, возбудимы, эмоциональны.

Средний школьный возраст является периодом интенсивного развития и качественного преобразования познавательных процессов: они начинают приобретать опосредствованный характер и становятся осознанными и произвольными. Ребенок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Важным условием для формирования теоретического мышления в среднем школьном возрасте является формирование **научных** понятий. Теоретическое мышление позволяет ученику решать задачи, ориентируясь не на внешние, наглядные признаки и связи объектов, а на внутренние, существенные свойства и отношения.

Занятия по Scratch программированию развивают логику, повышают системность мышления, а также развивают творческие способности. Все это так же влияет на степень осознанности в принимаемых решениях. Даже, если ребенок не станет программистом, то понимание, как составляются программы обязательно пригодятся в другой деятельности, какую бы профессию ребенок не выбрал в будущем.

Объем и сроки реализации программы:

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы – 204 часа.

Срок освоения программы - 2 учебных года.

Форма реализации образовательной программы очная.

Основной формой обучения является занятие.

Режим проведения занятий соответствует возрасту обучающихся:

- 1 раза в неделю по 3 акад. часа (1 акад. час - 40 мин).

Особенности организации образовательного процесса

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возраста к пройденному материалу на новом, более сложном творческом

уровне.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Теоретический материал при реализации программы подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;

- ✓ для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- ✓ практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
- ✓ практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование скрипта, на дополнение скрипта командами, на сборку скрипта самостоятельно;
- ✓ работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст школьников среднего звена.

Цель программы:

Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов, развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями робототехники и программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Задачи:

метапредметные:

Обучающихся научить:

- ✓ уметь самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- ✓ уметь соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- ✓ уметь оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- ✓ уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- ✓ владению основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ уметь организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- ✓ формированию и развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

личностные :

обучающихся учить:

- ✓ формирование ответственного отношения к учению;
- ✓ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

предметные:

обучающихся научить:

- ✓ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Учебный план

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Инструктаж по ТБ. Введение	1	2	3	Беседа
2	Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	2	4	6	Текущий контроль
3	Создание простого мультфильма	2	4	6	Текущий контроль
4	Создание игры «Футбол»	3	6	9	Текущий контроль
5	Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»	2	6	8	Текущий контроль
6	Создание игры «Лабиринт»	2	6	8	Текущий контроль
7	Создание мультфильма с привидениями	1	6	7	Текущий контроль
8	Создание игры «Котёнок на поле»	1	6	7	Текущий контроль
9	Создание игры про волшебника	1	6	7	Текущий контроль
10	Кот математик. Знакомство с переменными	2	6	8	Текущий контроль
11	Создание игры «Кот с реактивным ранцем»	2	6	8	Текущий контроль
12	Создание простейшей игры «платформер»	2	6	8	Текущий контроль
13	Создание игры «Лови вкусняшки»	2	6	8	Текущий контроль
14	Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»	3	3	6	Текущий контроль
	Всего:	26	76	102	

Содержание

Тема 1. Введение (3 ч.)

Обзор программного обеспечения "Scratch", знакомство с компьютером, знакомство с правилами поведения и техники безопасности в рамках компьютерного класса. Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Поиск, импорт редакция спрайтов и фонов из Интернета.

Тема 2. Среда программирования Scratch (48 ч.)

Рассматриваемые вопросы: Scratch - возможности и примеры проектов, интерфейс и главное меню Scratch, сцена, объекты (спрайты), свойства объектов, методы и события, программа, команды и блоки, программные единицы: процедуры и скрипты. линейный алгоритм, система координат на сцене Scratch, основные блоки, цикл в природе, циклические алгоритмы, цикл «Повторить n раз», цикл «Всегда», библиотека костюмов и сцен Scratch, анимация формы, компьютерная графика, графические форматы и т. д. Запись звука, форматы звуковых файлов, озвучивание проектов Scratch. Форма проведения: беседа, рассказ, демонстрация, практические задания.

Тема 3. Основные приёмы программирования (45 ч.)

Рассматриваемые вопросы: алгоритм, свойства алгоритмов, способы записи алгоритмов, команды и исполнители. Координатная плоскость. Команды движения на плоскости. Способы взаимодействия между объектами. Условный алгоритм. Способы движения объектов. Циклический алгоритм. Использование случайных значений. Использование переменных. Использование эффектов внешности оживления и украшения игры. Использование формул для расчета. Применение формул для создания калькулятора. Использование сложных условий, вложенных условий. Создание калькулятора с функцией запоминания Знакомство с законами Архимеда и Ньютона, выделение и описание моделей. Форма проведения: беседа, рассказ, демонстрация, практические задания.

Тема 4. Создание собственных проектов (6ч.)

Практика: Создание проектов по собственному замыслу. Регистрация в Скретч-сообществе. Публикация проектов в Сети. Подведение итогов года.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Формы проведения занятий:

- ✓ занятие с использованием игровых технологий;
- ✓ занятие-игра;
- ✓ занятие-исследование;
- ✓ творческие практикумы;
- ✓ занятие-испытание игры;
- ✓ занятие-презентация проектов;
- ✓ занятие с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Планируемые результаты

В результате изучения курса обучающиеся получат дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные универсальные учебные действия, учебная (общая и предметная) и общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся. В основном формируются и получают развитие **метапредметные результаты** такие, как:

- ✓ умение самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами,

- осуществлять кон-троль своей деятельности в процессе достижения результата;
- ✓ умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможно-сти её решения;
 - ✓ умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
 - ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
 - ✓ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
 - ✓ формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).
Вместе с тем делается существенный вклад в развитие **личностных результатов**, таких как:
 - ✓ формирование ответственного отношения к учению;
 - ✓ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.
- В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает:
- ✓ на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
 - ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Календарный учебный график

Количество учебных недель- 34 (102 часа, 3 часа в неделю)

Год обучения	Дата начала учебного года	Дата окончания учебного года	Количество учебных недель	Количество учебных часов в год	Режим занятий
2024-2025	02.09.2024	30.05.2025	34	102	3 часа в неделю по 40 мин

Формы организации учебного занятия:

Форма организации деятельности групповая, при этом отдельные вопросы и ошибки рассматриваются в индивидуальном порядке с каждым обучающимся, исходя из особенностей каждого обучающегося в усвоении пройденного материала.

Первая часть занятия предполагает получение обучающимся нового материала. Во время второй части занятия обучающийся пытается самостоятельно реализовать полученную теоретическую базу в рамках собственного проекта. Оценка результатов производится коллективно всей группой.

Некоторые занятия полностью отведены на реализацию проектной работы. Общение на занятии ведётся в свободной форме — каждый обучающийся

в любой момент может задать интересующий его вопрос без поднятия руки. Данный момент очень важен в процессе обучения, так как любой невыясненный вопрос, может превратиться в препятствие для получения обучающимся последующих знаний и реализации им собственных проектов.

Педагогические технологии

Современные образовательные технологии и/или методик и	Цель использования технологий и/или методик	Описание внедрения технологий и/или методик в практической профессиональной деятельности	Результат использования технологий и/или методик
Личностно-ориентированная	Максимальное развитие, а не информирование заранее данных индивидуальных познавательных способностей ребенка на основе использования имеющегося у него опыта	Раскрытие возможностей каждого обучающегося, организация совместной, познавательной, творческой деятельности каждого ребенка.	Раскрытие и использование субъективного опыта каждого обучающегося, становление личности путем организации познавательной деятельности.
Здоровьесберегающая	Сохранение, формирование и укрепление здоровья обучающихся.	Профилактика сколиоза, укрепление мышечного корсета, коррекция недостатков осанки.	Формирование у детей необходимых знаний, навыков по здоровому образу жизни, использование обучающимися полученных знаний в повседневной жизни.
Групповая	Выявить, учесть, развить творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (комбинация, этюд, номер и т.д.) воспитание общественно-активной творческой личности и способствует	Обучение осуществляется путем общения в динамических группах, когда каждый учит каждого. Обучение есть общение обучающихся и обучаемых.	Воспитывает чувство товарищества, взаимовыручки, взаимопомощи, понимания, что влияет на сплоченность коллектива и способность ребенка найти свое место в детском обществе.

	организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных социальных ситуациях		
ИКТ	Развитие мышления, развитие коммуникативных способностей, развитие навыков исследовательской деятельности, формирование умений принимать решения в сложных ситуациях, формирование информационной культуры.	Использование компьютерных технологий, как основной компонент для организации учебного процесса.	Формирование и развитие базовых знаний использования новых информационных коммуникативных технологий как в учёбе, так и в другой деятельности человека

Формы аттестации система оценки результативности обучения по программе

Форма аттестации обучающихся по данной программе итоговая проектная работа. Запланированы участия в конкурсах, результаты которых также являются оценочной единицей.

Для отслеживания результатов обучения по программе используется метод педагогического наблюдения, беседа с обучающимися, педагогический анализ проводимых отчетных мероприятий.

Мониторинг освоения Общеобразовательной общеразвивающей программы дополнительного образования

Цель: отслеживание динамики развития личностных качеств и исполнительских навыков обучающихся.

Сроки проведения:

Входной контроль	Дата проведения: Сентябрь
Промежуточный контроль	Дата проведения: Декабрь
Итоговый контроль	Дата проведения: Май

В ходе проведения мониторинга применялись следующие методы:

- наблюдение
- опрос
- беседа

- диагностика
- обобщение педагогического опыта
- опытная работа.

Контрольно- измерительные материалы

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, 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

Условия реализации

программы Материально-технические ресурсы:

- наличие компьютерного класса, с оборудованием, соответствующим санитарным нормам;
- 10 ученических мест;
- каждое учебное место должно быть оборудовано 1 компьютером с установленным программным обеспечением Scratch;
- принтер;
- маркерная доска;
- видеопроектор.

Методические ресурсы:

аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

1. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
2. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»
3. <http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
4. <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
5. <http://ligarobotov.ru/> - сайт проекта «Лига роботов»
6. <http://edurobots.ru> — Занимательная робототехника

Список литературы, используемой педагогом

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, 2015.

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, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург -2009
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

Список литературы, рекомендованной обучающимся

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
3. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

Список литературы, рекомендованной родителям

1. Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В. Шайдурова / М.: Сфера, 2008
2. Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова — Челябинск, 2012. — 72 с.: ил. <http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
3. <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
4. <http://edurobots.ru> — Занимательная робототехника

Муниципальное казенное учреждение
«Управление образования местной администрации
Урванского муниципального района КБР»

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6» г.п. Нарткала

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
НА 2024 – 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«SCRATCH ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Уровень программы: *базовый*

Адресат: 9 - 15 лет

Год обучения: 1 и 2 годы обучения

Автор: Пшихопова М.Х. - педагог дополнительного образования

Нарткала, 2024 год

Цель программы:

Обучение программированию через создание творческих проектов, развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями робототехники и программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Задачи 1 года обучения

Личностные:

обучающихся научить:

- Повышению усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышению внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявлению осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

У обучающихся овладеют:

- Владение информационно-логическими умениями: формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач.
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Обучающихся научить:

- навыкам составления алгоритмов;
- приобретут знания основ дизайна на ПЭВМ;
- овладеют навыками разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- приобретут знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя;
- приобретут знание разработки проектов: интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- будут знать об основных профессиях в сфере разработки программных продуктов в IT индустрии.

Планируемые результаты освоения программы 1 года обучения

Личностные:

У обучающихся будет:

- Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

- Владение информационно-логическими умениями: формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- Владение навыками творческого решения разного рода задач.
- Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Обучающиеся

Будут уметь:

- самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формировать и развивать компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Календарно – тематическое планирование 1 год обучения

№	Дата занятия		Тема	Количество часов			Форма аттестации
	По плану	По факту		Теория	Практика	Всего	

1-3			Инструктаж по ТБ. Введение	1	2	3	Беседа
4-9			Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	2	4	6	Текущий контроль
10 -15			Создание простого мультфильма	2	4	6	Текущий контроль
16- 24			Создание игры «Футбол»	3	6	9	Текущий контроль
25 -33			Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»	2	6	8	Текущий контроль
34-42			Создание игры «Лабиринт»	2	6	8	Текущий контроль
43-49			Создание мультфильма с привидениями	1	6	7	Текущий контроль
50-56			Создание игры «Котёнок на поле»	1	6	7	Текущий контроль
57-63			Создание игры про волшебника	1	6	7	Текущий контроль
64-71			Кот математик. Знакомство с переменными	2	6	8	Текущий контроль
72-79			Создание игры «Кот с реактивным ранцем»	2	6	8	Текущий контроль
80-87			Создание простейшей игры «платформер»	2	6	8	Текущий контроль
89-96			Создание игры «Лови вкусняшки»	2	6	8	Текущий контроль
97-102			Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»	3	3	6	Текущий контроль
			Всего:	26	76	102	

Второй год обучения

Цель – развитие информационных компетенций, логического мышления обучающихся посредством решения задач и проблем в сфере освоения языков программирования и создания программных продуктов.

Обучение основам программирования, способствующее дальнейшему профессиональному самоопределению в современном мире.

Задачи 2-го года обучения:

Личностные:

обучающихся научить:

- Повышению усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.
- Повышению внимательности, памяти, наблюдательности.
- Проявлению осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- позитивному отношению к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

Обучающихся научить:

- Владению информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать

обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

- Владению навыками творческого решения разного рода задач.
- Владению основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Обучающимся научить:

- навыкам составления алгоритмов;
- знаниям основ дизайна на ПЭВМ;
- навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- основам компьютерной грамотности и навыкам работы с компьютером на уровне уверенного пользователя;
- разработке проектов: интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- основным профессиям в сфере разработки программных продуктов в IT индустрии.

Планируемые результаты 2-го года обучения:

Личностные:

У обучающихся будет:

- Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.
- У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

Обучающиеся будут:

- Владеть информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.
- Владеть навыками творческого решения разного рода задач.
- Владеть основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Обучающиеся будут знать:

- навыки составления алгоритмов;
- основы дизайна на ПЭВМ;
- навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- основы компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя;
- разработки проектов: интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- основные профессии в сфере разработки программных продуктов в IT индустрии.

Календарно - тематический план второго года обучения

№	Дата занятия	Тема	Количество	Форма
----------	---------------------	-------------	-------------------	--------------

				часов			аттестации
	По плану	По факту		Теория	Практика	Всего	
1-2			Инструктаж по ТБ. Введение	2	0	2	Беседа
3-6			Основные понятия Scratch 3.0	2	2	4	Текущий контроль
7-10			Разбор блоков в Scratch 3.0	2	2	4	Текущий контроль
11-14			Отрицательные числа	2	2	4	Текущий контроль
15-18			Градусы	2	2	4	Текущий контроль
19-22			Координаты X и Y	2	2	4	Текущий контроль
23-26			Десятичные дроби	2	2	4	Текущий контроль
26-30			Проценты	2	2	4	Текущий контроль
31-38			Функции	4	4	8	Текущий контроль
39-46			Создание игры «Ферма»	2	6	8	Текущий контроль
47-54			Создание игры «Атака Зомби»	2	6	8	Текущий контроль
55-62			Создание игры «Собираем яблочки»	2	6	8	Текущий контроль
63-70			Создание игры «Стритрейсинг»	2	6	8	Текущий контроль
71-78			Создание игры «Космическая Битва»	2	6	8	Текущий контроль
79-86			Создание игры «Танцевальный коврик»	2	6	8	Текущий контроль
87-94			Создание игры «Диверсант»	2	6	8	Текущий контроль
95-102			Создание игры «Битва за день рождения Кота»	2	6	8	Текущий контроль
			Всего:	36	66	102	

**Муниципальное казенное учреждение
«Управление образования местной администрации
Урванского муниципального района КБР»**

**Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №6» г.п.Нарткала**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ
НА 2024 – 2025 УЧЕБНЫЙ ГОД**

К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ

«SCRATCH ПРОГРАММИРОВАНИЕ»

Уровень программы: *базовый*

Адресат: 10-15 лет

Год обучения: 1год, 2 год обучения

Автор: Пшихопова М.Х. - педагог дополнительного образования

Нарткала, 2024 год

1. Особенности организуемого воспитательного процесса.

Программа ориентирована на реализацию интересов детей в сфере программирования и моделирования. Обучающиеся имеют возрастную категорию детей от 9 до 15 лет. Формы работы – индивидуальные и групповые.

2. Цель, задачи и ожидаемый результат воспитательной работы

Цель: приобщение учащихся к техническому творчеству, выявление индивидуальных способностей детей к занятиям программирования.

Задачи:

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни.

Направленность: данная программа может быть использована в общеобразовательных учреждениях (основной общеобразовательной школе; центре образования).

Формы работы: индивидуальные и групповые.

- размещение в группах папок-раскладушек с консультациями;
- выступления на родительских собраниях;
- открытые занятия;
- семинар-практикум;
- памятки;
- выставки детских работ.

Планируемые результаты

Формирование следующих умений:

- оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;
- называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы

Личностные результаты отражают сформированность, в том числе в части:

1. *Патриотического воспитания*

ценностного отношения к отечественному культурному наследию;

2. *Гражданского воспитания и нравственного воспитания детей на основе российских традиционных ценностей*

- представления о социальных нормах и правилах межличностных отношений в коллективе;
- готовности к разнообразной совместной деятельности при выполнении познавательных задач, выполнении экспериментов, создании проектов;

- стремления к взаимопониманию и взаимопомощи в процессе данной деятельности; готовности оценивать своё поведение и поступки своих товарищей с позиции нравственных и правовых норм с учётом осознания последствий поступков.

3. Популяризации научных знаний среди детей (Ценности научного познания).

- представлений об основных закономерностях развития природы, взаимосвязях человека с природной средой;
- познавательных мотивов, направленных на получение новых знаний, необходимых для объяснения наблюдаемых процессов и явлений; познавательной и информационной культуры, в том числе навыков самостоятельной работы со справочной литературой, доступными техническими средствами информационных технологий;
- интереса к обучению и познанию, любознательности, готовности и способности к самообразованию, исследовательской деятельности.

4. Физического воспитания и формирования культуры здоровья

- осознания ценности жизни;
- ответственного отношения к своему здоровью, установки на здоровый образ жизни, осознания последствий и неприятия вредных привычек;
- необходимости соблюдения правил безопасности в быту и реальной жизни;

5. Трудового воспитания и профессионального самоопределения:

- коммуникативной компетентности в общественно полезной, исследовательской, творческой и других видах деятельности;
- интереса к практическому изучению профессий и труда различного рода, в том числе на основе применения знаний⁴
- осознанного выбора индивидуальной траектории продолжения образования с учётом личностных интересов и способности к предмету, общественных интересов и потребностей;

6. Экологического воспитания:

- понимания ценности здорового и безопасного образа жизни, ответственного отношения к собственному физическому и психическому здоровью;
- осознания ценности соблюдения правил безопасного поведения при работе с веществами, а также в ситуациях, угрожающих здоровью и жизни людей;
- повышения уровня экологической культуры.

3. Работа с коллективом обучающихся:

Воспитание на занятиях осуществляется преимущественно через:

- вовлечение школьников в интересную и полезную для них деятельность, которая предоставит им возможность самореализоваться в ней, приобрести социально значимые знания, развить в себе важные для своего личностного развития социально значимые отношения, получить опыт участия в социально значимых делах;
- создание традиций, задающих определенные социально значимые формы поведения;
- поддержку школьников с ярко выраженной лидерской позицией и установкой на сохранение и поддержание накопленных социально значимых традиций;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;

- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Досуговые мероприятия во время занятий и в дни школьных каникул внутри детского объединения для каждой группы. Продолжительность мероприятия обычно не превышает учебную нагрузку.

Конкурсы, выставки проводятся в течение всего учебного года.

4. Работа с родителями

Формы работы с родителями:

- методические рекомендации «Развитие конструктивных навыков в играх с конструктором»;
- мастер-класс «Развитие творческого потенциала ребенка в играх с конструкторами»;
- консультации;
- выступления на родительских собраниях;
- открытые занятия;
- семинар-практикум;
- фотовыставки;
- выставки детских работ.

Календарно-тематическое планирование

№	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Срок выполнения	ответственный	Планируемый результат
1	Здоровьесберегающее направление: (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)	«Техника безопасности при работе с материалом» беседа	сентябрь	педагог	обучающиеся будут знать правила безопасного пользования инструментами и оборудованием, организовывать рабочее место и соблюдать технику безопасности
2	Социальное направление: (воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни, подготовка к сознательному выбору профессии)	Беседа «Мир профессий»	октябрь	педагог	воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни
3	Национально-патриотическое направление: (патриотическое воспитание, нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	«Живи и процветай, Родина моя!» викторина ко Дню народного единства	ноябрь	педагог	развитие интереса к истории своей страны; воспитание гордости за свою страну, любви к ней.
4	Национально-патриотическое направление: (патриотическое воспитание, нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Беседа «Мы – Россияне!» (к Дню Конституции РФ)	декабрь	педагог	воспитание у обучающихся чувства патриотизма
5	Общеинтеллектуальное направление:	Викторина «День детских	январь	педагог	развитие творческих и познавательных способностей

	популяризация научных знаний, проектная деятельность)	изобретений»			
6	Общеинтеллектуальное направление: популяризация научных знаний, проектная деятельность)	Беседа «День российской науки»	февраль	педагог	формировать представление о науке, о знаменитых русских ученых и их открытиях.
7	Социальное направление: воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни, подготовка к сознательному выбору профессии)	Беседа «Доброта и милосердие»	Март	педагог	воспитание таких нравственных качества личности, как доброта, уважение, доброжелательное отношение к каждому.
8	Здоровьесберегающее направление: физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)	Познавательная игра «Мы за здоровый образ жизни!»	апрель	педагог	формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности
9	Историко-культурное (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Участие в мероприятиях ко Дню Победы	Май	педагог	воспитание уважения к истории и людям, участвовавшим в Великой Отечественной войне, любви к Родине, гордости за победу русского народа, патриотических чувств на ярких примерах героизма и жизни своих сверстников в годы войны.
10	Профилактика правонарушений, социально-опасных явлений	Профилактическая беседа «Терроризм – угроза обществу»	июнь	педагог	совершенствование правовой культуры и правосознания обучающихся, привитие осознанного стремления к правомерному поведению

