

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждения средняя  
общеобразовательная школа № 19 Малышевского городского округа

Принята на заседании  
Педагогического совета  
от «30» августа 2022 г.  
Протокол № 18



Утверждаю:  
Директор МАОУ СОШ № 19 МГО  
Д.А.Шустов  
«30» августа 2022 г.  
Приказ №262/од от 16.08.2022 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа технической направленности  
«Scratch- программирования»**

Возраст обучающихся: 7-15 лет  
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:  
Клешнин Игорь Сергеевич,  
педагог дополнительного образования

## 1. Комплекс основных характеристик

### 1.1 Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование» (далее ДООП) составлена в соответствии с нормативно – правовыми документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г № 273- ФЗ «Об образовании в Российской Федерации;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 г. № 533 «О внесении изменений и Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196;
- Постановлением главного государственного санитарного врача РФ 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», (далее СанПиН);
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые) программы»);
- Письмом Министерство образования и науки Российской Федерации 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 учетом их особых образовательных потребностей);
- Приказом Министерство образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;
- Приказом Министерства образования и молодежной политики Свердловской области, ГАНУО СО «Дворец молодежи» № 136-Д от 26.02.2021г. «О проведении сертификации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области /Приложение1 «Требования к дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам для включения в систему персонифицированного финансирования дополнительного образования детей Свердловской области»;
- Уставом МАУДО ДДТ МГО и Изменениями к нему;
- Приказом МАУДО ДДТ МГО от 01.02.2021г. «Об утверждении локальных актов «Положения о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах, о порядке их рассмотрения и утверждения».

**Направленность ДООП** социально-гуманитарная.

**Актуальность ДООП.** Информатика в настоящее время – стремительно развивающаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием компьютерных технологий. В современных условиях образовательная деятельность в этой сфере является чрезвычайно востребованной.

В последние десятилетия происходит стремительная информатизация всех сторон жизни общества и всех сфер производственной деятельности. Состояние перехода к информационному обществу, отраженное в законе РФ «Об образовании» и новые ФГОС ставят перед системой обучения информатике новые цели, среди которых:

- наличие социального заказа на формирование личности с высоким уровнем мышления: операционного, алгоритмического, системного; пониманием внутреннего устройства сложных информационных процессов и систем и навыками их декомпозиции; способностью творческого преобразования реальности;
- получение навыков продуктивного и эффективного использования компьютерной техники;
- получение опыта созидательной деятельности как условия самореализации в жизни.

Программа «Scratch программирование» является одним из интереснейших способов изучения компьютерных технологий. Занятия по программе позволят учащимся развить алгоритмическое и логическое мышление, творческое воображение.

Учащиеся осваивают навыки программирования в программной среде Scratch. Среда программирования Scratch позволяет детям создавать собственные анимированные и интерактивные проекты: игры, мультфильмы, презентации, модели и другие произведения. В среде Scratch пользователь из отдельных кирпичиков (блоков программы) собирает свой мультимедийный проект точно так же, как конструкцию из кубиков Лего. Простая форма позволяет детям приобщаться к программированию, превращая обучение в увлекательную игру. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами. Эта новая технологическая среда позволяет ребятам в полной мере раскрыть свои творческие способности. Учащиеся постепенно и в игровой форме научатся основам алгоритмизации, ознакомятся с технологией событийного программирования, что позволит им в дальнейшем более эффективно изучать программирование на других языках.

Содержание программы дает возможность учащимся приобрести навыки не только в программировании, но и в таких областях как мультипликация и графический дизайн.

**Адресат ДООП** - дети от 7 до 15 лет.

Дети 7-11 лет (младший школьный возраст) - ведущая деятельность – учебная. В процессе учебной деятельности младший школьник не только усваивает знания, умения и навыки, но и учится ставить перед собой учебные задачи (цели), находить способы усвоения и применения знаний, контролировать и оценивать свои действия.

11-15 лет (подростковый возраст) - характерными новообразованиями подросткового возраста есть стремление к самообразованию и самовоспитанию, полная определенность склонностей и профессиональных интересов.

**Количество детей в группе:** 8-12 человек.

**Режим занятий** – 1 раза в неделю по 2 академических часа продолжительностью 45 минут.

**Объем** программы 68 часа в год.

**Срок освоения** программы - 1 год обучения.

**Формы реализации ДООП:**

Традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность **освоения содержания** в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Возможна реализация программы **с использованием дистанционных технологий** во время каникул или карантина. Задание размещается на сайте учреждения (mddt.ru) или в группе в социальных сетях, учащиеся выполняют задания и присылают педагогу. Педагог оценивает работы и сообщает результат учащимся.

- веб-страницы и сайты;
- электронная почта;
- форумы и блоги;
- чат и т.д.

**Уровень сложности программы** – базовый уровень.

"Базовый уровень" предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно-тематического направления программы.

**Формы обучения** – очная, дистанционные технологии.

Очная форма обучения - ее суть в том, что учащийся осваивает программу непосредственно в стенах учебного заведения. Считается классическим вариантом обучения.

Дистанционные технологии - совокупность методов, средств обучения и администрирования учебных процедур, обеспечивающих проведение учебного процесса на расстоянии на основе использования современных информационных и телекоммуникационных технологий.

Дистанционное обучение строится на использовании следующих основных элементов: веб-страницы и сайты; электронная почта; форумы и блоги; чат и т.д.

В дистанционном формате могут реализовываться отдельные модули, отдельные темы в период школьных каникул, в период карантина (создание собственной игры, создание собственного мультфильма).

Основные элементы **интерактивных** занятий:

Задание размещается на сайте учреждения или в группе в социальных сетях, учащиеся выполняют задания и присылают педагогу. Педагог оценивает работы и сообщает результат учащимся.

**Способы обучения** – групповые, индивидуальные, индивидуально-групповые.

**Виды занятий** – беседа, практическое занятие, лабораторное занятие, мастер-класс, открытое занятие и др.

**Формы подведения результатов** - наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня.

**Способы обучения** - фронтальный, групповой, индивидуально-групповой.

**Виды занятий** – беседа, практическое занятие, лабораторное занятие, открытое занятие, проектно-исследовательская деятельность.

**Формы подведения результатов** - Формами подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы и контроля деятельности являются устный опрос, наблюдение, электронное тестирование, самооценка учащихся, педагогическая диагностика, а также участие детей в конкурсах и других мероприятиях различного уровня.

## 1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы.

**Цель:** Формирование интереса к компьютерным технологиям посредством изучения основ программирования.

**Задачи.**

*Обучающие:*

- Сформировать представление о современных компьютерных технологиях;
- Освоить основные базовые алгоритмические конструкции;
- Сформировать навыки алгоритмирования и программирования;
- Научить разрабатывать, тестировать и проводить отладку несложных программ;
- Сформировать навыки элементарного проектирования, конструирования объектов различной сложности на основе среды программирования Scratch.

*Развивающие:*

- Способствовать развитию воображения, алгоритмического и логического мышления;
- Способствовать развитию творческих способностей;
- Способствовать развитию стремления к достижению поставленной цели.

*Воспитательные:*

- Способствовать воспитанию культуры общения между учащимися;
- Способствовать воспитанию отзывчивости;
- Способствовать воспитанию трудолюбия;
- Способствовать воспитанию чувства уважения и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих.

## 1.3 Содержание общеразвивающей программы

### Учебный план

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Тема 1. Вводное занятие. Установка программы. Интерфейс программы	1	1	2	наблюдение, практические занятия
2.	Тема 2. Алгоритм в стиле Scratch.	1	1	2	наблюдение, практические занятия,
3.	Тема 3. Управление несколькими объектами.	2	2	4	наблюдение, практические занятия
4.	Тема 4. Последовательное и одновременное выполнение команд	2	2	4	наблюдение, практические занятия

5.	Тема 5. Вставка музыки в проект	1	3	4	наблюдение, практические занятия
6.	Тема 6. Интерактивность, условия и переменные	2	2	4	наблюдение, практические занятия
7.	Тема 7. Случайные числа	1	1	2	наблюдение, практические занятия
8.	Тема 8. Рисование в Scratch	2	2	4	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
9.	Тема 9. Диалог с программой	2	2	4	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
10.	Тема 10. Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов	2	2	4	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
11.	Тема 11. Смена фона	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
12.	Тема 12. Использование итоговых проектов	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
13.	Тема 13. Циклы	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
14.	Тема 14. Условный блок	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
15.	Тема 15. Творческий проект «Мультфильм «Акула и рыбка»»	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
16.	Тема 16. Понятие координат Хи У	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
17.	Тема 17. Творческий проект «Мультфильм «Пико и приведение»»	1	1	2	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы

					и выставки различного уровня
<b>18.</b>	Тема 18. Творческий проект «Игра «Лабиринт»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>19.</b>	Тема 19. Творческий проект «Мультфильм «Кот и летучая мышь»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>20.</b>	Тема 20. Творческий проект «Игра «Пройди сквозь кактусы»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>21.</b>	Тема 21. Творческий проект «Игра «Ведьма и волшебник»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>22.</b>	Тема 22. Творческий проект «Игра «Кот математик»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>23.</b>	Тема 23. Творческий проект «Игра «Вертолет»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>24.</b>	Тема 24. Творческий проект «Игра «Флэппи Берд»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>25.</b>	Тема 25. Творческий проект «Игра «Защита базы»»	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>26.</b>	Тема 26. Создание собственной игры	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>27.</b>	Тема 27. Создание собственного мультфильма	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	наблюдение, практические занятия, соревнования, конкурсы и выставки различного уровня
<b>Всего:</b>		<b>31</b>	<b>37</b>	<b>68</b>	

### Содержание учебного плана

## **Тема 1. Вводное занятие. Установка программы. Интерфейс программы (2 часа)**

Теория. Знакомство с возможностями программы Scratch.

Практика. Установка программы на компьютеры, знакомство с интерфейсом программы, создание простейшей программы в среде Scratch.

## **Тема 2. Алгоритм в стиле Scratch (2 часа)**

Теория. Понятие алгоритма, правила составления алгоритмов в Scratch.

Практика. Создание и запись алгоритма в Scratch.

## **Тема 3. Управление несколькими объектами (4 часа)**

Теория. Координаты. Система координат. Сцена. Новые объекты. Слои.

Практика. Создание и изменение координат объекта, добавление объектов в проект, перемещение объектов в различные слои.

## **Тема 4. Последовательное и одновременное выполнение команд (4 часа)**

Теория. Одновременное выполнение скриптов (программ). Последовательное выполнение скриптов (программ). Программное изменение размеров объектов.

Практика. Создание программы с последовательными и параллельными действиями объектов; изменение программно-графических эффектов объекта.

## **Тема 5. Вставка музыки в проект (4 часа)**

Теория. Знакомство с музыкальными возможностями Scratch.

Практика. Синхронизация многозвучья. Добавление музыки в готовый проект.

## **Тема 6. Интерактивность, условия и переменные (4 часа)**

Теория. Интерактивность. Переменные и условный оператор.

Практика. Организация взаимодействия объектов, принадлежащих разным «средам обитания», по определенному условию.

## **Тема 7. Случайные числа (2 часа)**

Теория. Случайное число. Сценарий со случайными числами.

Практика. Создание сценария со случайными числами.

## **Тема 8. Рисование в Scratch (4 часа)**

Теория. Рисование с помощью пера. Рисование геометрических фигур. Рисование мышью. Рисование с помощью клавиатуры. Управляемая печать.

Практика. Рисование в Scratch с помощью пера, мыши, клавиатуры, создание печатную копию объекта.

## **Тема 9. Диалог с программой (4 часа)**

Теория. Обмен сообщениями между пользователем и программой. Знакомство с группой строковых блоков в разделах операторы и сенсоры. Практика. Использование строки при создании диалоговых проектов.

**Тема 10. Костюмы объектов в библиотеке Scratch. Создание объектов и костюмов (4 часа)** Теория. Работа с готовыми костюмами объектов. Знакомство с графическим редактором для создания объектов и костюмов.

Практика. Создание собственных спрайтов с набором костюмов и их анимация.

## **Тема 11. Смена фона (2 часа)**

Теория. Сценарий смены сцен.

Практика. Изменение фона сцены при перемещении объекта.

### **Тема 12. Использование итоговых проектов (2 часа)**

Теория. Импорт, экспорт, ремикс проектов.

Практика. Импортирование, экспортирование, ремиксирование проектов Scratch.

### **Тема 13. Циклы (2 часа)**

Теория. Циклы в Scratch.

Практика. Создание проекта с циклами.

### **Тема 14. Условный блок (2 часа)**

Теория. Условный блок в Scratch.

Практика. Создание проекта с условным блоком.

### **Тема 15. Творческий проект «Мультфильм «Акула и рыбка»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария мультфильма на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 16. Понятие координат X и Y(2 часа)**

Теория. Понятие координат X и Y.

Практика. Создание графических объектов по координатам.

### **Тема 17. Творческий проект «Мультфильм «Пико и приведение»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария мультфильма на основе изученного материала.

Практика. Создание программы мультфильма на заданную тему на основе изученного материала.

### **Тема 18. Творческий проект «Игра «Лабиринт (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 19. Творческий проект «Мультфильм «Кот и летучая мышь(2 часов)**

Теория. Разработка сценария мультфильма на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 20. Творческий проект «Игра «Пройди сквозь кактусы (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 21. Творческий проект «Игра «Ведьма и волшебник»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 22. Творческий проект «Игра «Кот математик»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **Тема 23. Творческий проект «Игра «Вертолет»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.



Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

#### **Тема 24. Творческий проект «Игра «Флэппи Берд»» (2 часов)**

Теория. Разработка сценария игры на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

#### **Тема 25. Творческий проект «Игра «Защита базы»» (2 часов)**

Теория. Разработка игры мультфильма на основе изученного материала.

Практика. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

#### **Тема 26. Создание собственной игры (2 часа)**

Практика. Разработка сценария собственной игры на основе изученного материала. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

#### **Тема 27. Создание собственного мультфильма (2 часа)**

Практика. Разработка сценария собственного мультфильма на основе изученного материала. Создание, тестирование и сохранение программы проекта.

### **1.4 Планируемые результаты**

#### **Метапредметные**

- развивается воображение, алгоритмическое и логическое мышление;
- развиваются творческие способности;
- развивается стремление к достижению поставленной цели.

#### **Личностные**

- развиваются навыки межличностного общения;
- развивается трудолюбие, отзывчивость;
- развивается чувство уважения и бережного отношения к результатам своего труда и труда окружающих.

#### **Предметные**

- имеют представление о современных компьютерных технологиях;
- освоены основные базовые алгоритмические конструкции;
- сформированы навыки алгоритмирования и программирования;
- умеют разрабатывать, тестировать и проводить отладку несложных программ;
- умеют проектировать, конструировать объекты различной сложности на основе среды программирования Scratch.

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

#### **2.1 Материально-техническое обеспечение:**

Стол ученика

Стул (П/М, ученика, м/п)

Рабочий стол

Компьютеры HP

Интерактивная доска

Программное обеспечение: Scratch 3.0.

**2.2 Кадровое обеспечение** - педагог дополнительного образования.

**2.3 Методическое обеспечение** – схемы сборки моделей программ, блок-схемы программ.

**2.4 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.**

- теоретический аспект: тестирование, опрос, выполнение контрольных заданий и упражнений, зачет;
- практический аспект: наблюдение, выполнение контрольных заданий на местности, зачетные задания;
- развитие личностных качеств: наблюдение;

Для управления педагогическим процессом проводится мониторинг уровня образованности учащихся по методике диагностика освоения общеразвивающей программы «Основы программирования». Проводится входная (в начале года) и итоговая (в конце года) диагностики.

### **Диагностика освоения общеразвивающей программы «Основы программирования»**

Диагностика проводится два раза: в начале учебного года (входная) и в конце учебного года (итоговая). Результаты заносятся в «Диагностическую карту». Основным методом здесь является устный опрос и метод наблюдения в процессе итоговых занятий.

Диагностическая карта аттестации учащихся

№	Ф.И. учащегося	Параметры						Итог
		Мотивация (выраженность интереса к занятиям)(1-3 балла)	Самооценка деятельности на занятиях(1-3 балла)	Ответственность и организованность(1-3 балла)	Умение вести поиск, анализ, отбор(1-3 балла)	Умение работать в группе(1-3 балла)	Знания в области Scratch (1-3 балла)	
1								
2								
3								

Задачей аттестации является определение уровня освоения общеразвивающей программы учащимися, а также уровня их психомоторного развития, преследует цель определения эффективности педагогического воздействия. Основным методом является наблюдение за учащимися в процессе занятий. При подсчете баллов по каждому учащемуся можно определить уровень освоения программы в целом по каждой группе и по объединению.

Оценка учащихся происходит по трёхбалльной системе, где 1 - материал (навык) не освоен, 2 - частично освоен, 3 - полностью освоен.

Определение общего уровня каждого учащегося, после подсчета баллов по всем параметрам:

- от 1 до 9 баллов – низкий уровень освоения программы учащимся;
- от 10 до 16 баллов – средний уровень освоения программы учащимся;
- от 17 до 21 баллов – высокий уровень освоения программы учащимся. Процентное соотношение уровней освоения по группам и по объединению заносится в сводную таблицу.

Сводная таблица:

	Высокий уровень, %	Средний уровень, %	Низкий уровень, %
На начало года			
Конец года			

## 2.5 Календарный учебный график

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	Количество
1.	Количество учебных недель	18
2	Количество учебных дней	68
3.	Количество часов в неделю	2
4.	Количество учебных часов	68
5.	Количество недель в I полугодии	8
6.	Количество недель в II полугодии	10
7.	Начало занятий	5 сентября
8.	Каникулы	27.12-08.01
9.	Окончание учебного года	31.05

### 3. Список литературы

#### Список литературы для педагога

1. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности обучающихся: Учебно-методическое пособие под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: ОмГУ, 2005.
2. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
3. Матяш Н. В. Психология проектной деятельности школьников в условиях технологического образования под ред. В. В. Рубцова. Мозырь: РИФ «Белый ветер», 2000.
4. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч. Учебно-методическое пособие). М.: Интуит.ру, 2008.
5. Пахомова Н. Ю. Метод учебного проекта в образовательном учреждении: Пособие для учителей и студентов педагогических вузов. М.: Аркти, 2008.

#### Список литературы для детей и родителей:

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. СПб: БХВ-Петербург, 2017.
2. Маржи М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2017
3. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. Издательство Питер, 2016.

#### Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт Scratch URL: <https://scratch.mit.edu/>
2. Скретч [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru «Время вернуться домой». URL: <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
3. Школа Scratch [Электронный ресурс] // Материал с Wiki-ресурса Letopisi.Ru «Время вернуться домой». URL: [http://letopisi.ru/index.php/Школа\\_Scratch](http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch)

## Календарный график воспитательной работы

### 1. Цель, задачи и результат воспитательной работы

**Цель:** создание условий для развития творческой, нравственно и физически здоровой личности, умеющей ориентироваться в современных социокультурных условиях.

#### Задачи:

1. Способствовать формированию у детей и подростков духовно-нравственных ценностей, гражданственности, толерантности и патриотизма, через организацию социально значимых мероприятий.

2. Способствовать формированию здорового образа жизни, через организацию проведения профилактических мероприятий по предупреждению правонарушений, профилактике детского дорожно-транспортного травматизма, противопожарной профилактике и участие воспитанников в спортивных соревнованиях.

3. Способствовать формированию навыков самоопределения, творческой самореализации, организации содержательного досуга детей и подростков через участие в творческих конкурсах и выставках различных уровней.

№ п/п	Мероприятия	Примечание
	<b>В ТЕЧЕНИЕ ГОДА</b>	
	Участие в мероприятиях различного уровня	
	<b>СЕНТЯБРЬ</b>	
	Месячник, посвященный Дню пожилого человека	
	Месячник безопасности детей	
	Месячник по подготовке населения к действиям при возникновении ЧС в образовательных учреждениях МГО	
	Инструктажи с обучающимися по пожарной безопасности	
	Инструктажи с обучающимися по безопасности дорожного движения	
	<b>ОКТАБРЬ</b>	
	Месячник правовых знаний и профилактики правонарушений среди несовершеннолетних	
	<b>НОЯБРЬ</b>	
	<b>ДЕКАБРЬ</b>	
	Неделя безопасности дорожного движения	
	<b>ЯНВАРЬ</b>	
	Беседа «Сила слова»	
	<b>ФЕВРАЛЬ</b>	
	Месячник защитника Отечества	
	Открытые занятия	
	<b>МАРТ</b>	
	Неделя безопасности дорожного движения	
	Беседа «Безопасность прежде всего»	
	<b>АПРЕЛЬ</b>	
	Беседа «День космонавтики»	

**МАЙ**

	<b>Месячник правовых знаний и профилактики правонарушений среди несовершеннолетних</b>	
	<b>Месячник безопасности в образовательных учреждениях</b>	
	Беседа «Безопасные каникулы»	
	Соревнования (Scratch - программирования)	