

Управление образования администрации Озерского городского округа
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Станция юных техников»

РЕКОМЕНДОВАНА
Педагогическим советом
от 29.05.2024 г. Протокол №2

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
№ 20 от 29.05.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Программирование в среде Scratch»
Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 7 - 11 лет.
Срок реализации программы: 2 года, 216 часов
Уровень освоения: базовый
Форма реализации: очная**

Бурматова Ольга Ивановна,
педагог дополнительного образования

Озерск
2023

Содержание

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка	3
Учебный план и содержание учебного плана 1 года обучения	6
Учебный план и содержание учебного плана 2 года обучения	8

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график	10
Формы аттестации	10
Оценочные материалы	11
Методическое обеспечение программы	12
Материально техническое обеспечение программы	19
Воспитательная работа	20
Список информационных ресурсов и литературы	22

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Краткая характеристика

Настоящая программа направлена на развитие информационной культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств, развитие интереса к профессиональной деятельности, знакомство с миром профессий в области информационных технологий.

Актуальность программы

В современном мире информационные технологии занимают значимую часть во многих областях профессиональной деятельности. Сегодня существует большое разнообразие вычислительных систем, множество аппаратных и программных конфигураций, что позволяет ребенку использовать компьютерную технику и технологии в образовательных целях.

Направленность программы: техническая.

Настоящая программа направлена на изучение основ информатики и вычислительной техники в системе дополнительного образования детей. Она предполагает применение компьютерной техники и предусматривает выделение части учебного времени на практическую работу на компьютере.

Программа предназначена для начинающих пользователей персональных компьютеров.

Уровень содержания программы: базовый

Отличительные особенности данной программы

Данная программа предполагает обучение азам программирования младших школьников, формирование познавательного интереса. Обучение, по данной программе, носит развивающий характер и строится с учетом возрастных особенностей обучающихся. Она предполагает применение компьютерной техники и предусматривает выделение части учебного времени на практическую работу на компьютере. В связи с тем, что высока утомляемость ребенка, предусмотрен комплекс физических упражнений, используются разные типы занятий со сменой деятельности.

Адресат программы:

Данная программа разработана для обучающихся с 7 до 11 лет.

Объем и срок освоения программы: 2 года обучения - общее количество часов – 216.

Режим занятий:

Занятия проводятся: 1 год обучения - 2 раза в неделю по 1 часу, 2 год обучения – 2 раза по 2 часа в неделю.

Продолжительность учебного года: 36 недель.

Формы и особенности организации образовательного процесса:

Форма обучения – очная, вид занятий по программе: групповые, при которой все обучающиеся выполняют одинаковое задание; индивидуальные творческие задание.

Язык реализации программы: русский

Документы по итогам освоения содержания программы: справка об обучении по программе (по устному заявлению).

Информация о нормативно - правовой основе:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch», составлена в соответствии со следующими нормативно – правовыми актами:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № №273 от 29.12.2012 г.;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07.2022 г. № 629;
- Постановлением Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными актами учреждения.

Цель: формирование информационной культуры, познавательного интереса, обучение азам программирования младших школьников.

Задачи:

1.Образовательные: изучение основ информационных технологий, формирование представления об основных изучаемых понятиях, развитие навыков использования среды программирования, освоение способов проектирования, основ программирования.

2. Личностные: воспитание коммуникативных качеств, формирование общей культуры личности ребенка, воспитание трудолюбия, аккуратности, самостоятельности.

3. Метапредметные: развитие познавательной активности, внимания, умения сосредоточиться, развитие его социальных, интеллектуальных качеств, инициативности, самостоятельности ребенка.

4. Оздоровительные: обеспечение охраны физического и психического здоровья ребенка, в том числе его эмоционального благополучия.

Планируемый результат:

Личностные: коммуникативные качества, волевые качества, культуру поведения и труда.

Образовательные: формирование начальных знаний, умений и навыков в области информационных технологий; развитие элементов технического, креативного мышления, умение выполнять практические задания в среде программирования, освоение способов проектирования, основ программирования.

Метапредметные:

умение анализировать и оценивать результаты собственной деятельности.

**Учебный план и содержание учебного плана
программы первого года обучения**

Таблица 1

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов, из них			Форма контроля
		всего	теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	тест
2	Обучение работе на компьютер	6	3	3	наблюдение
3	Элементы логики	10	5	5	
4	Компьютерные программируемые среды.	18	9	9	
5	Среда Scratch. Знакомство со средой	20	10	10	
6	Проектирование	10	5	5	проект
7	Мир профессий	2	1	1	кроссворд
8	Аттестация Итоговое занятие	4	2	2	тест
	Итого	72 ч	36 ч	36 ч	

Содержание учебного плана первого года обучения

Тема I. Вводное занятие

Теория: Ознакомление с порядком и планом работы, техникой безопасности и правилами поведения при работе за компьютером. Формирование и обобщение представления о возможностях, применении компьютера.

Практика: Игры на знакомство. Заполнение анкет. Экскурсия по учреждению.

Контроль: тест.

Тема II. Обучение работе на компьютере

Теория: Ознакомление с общим представлением о назначении и функциях основных устройств компьютера, формировать навыки работы с файлами, папками, каталогами.

Практика: выполнение практических заданий на умение различать устройства по их назначению; запускать программы, выполнять действия с файлами, папками.

Контроль: наблюдение.

Тема III. Элементы логики

Теория: Знакомство детей с логической культурой, логическими приёмами, связью информационных технологий с логическими задачами.

Практика: планирование последовательности действий для достижения какой-либо цели, а так же решения задач, для которых ответом является не число или утверждение, а описание последовательности действий.

Тема IV. Компьютерные программируемые среды

Теория: знакомство со средами программирования как средством общения с компьютером, формирование навыков создания простейших программ.

Практика: выполнение построения простых алгоритмов для учебного исполнителя по образцу и составлять свои по аналогии.

Тема V. Среда Scratch. Знакомство со средой

Теория: знакомство с языком программирования как средством общения с компьютером, формирование навыков создания простейших программ в языке программирования, реализация в нем основных способов организации данных.

Практика: запись программы на изучаемом языке.

Тема VI. Проектирование

Теория: закрепление ранее полученные знания, формирование навыка разработки проектов.

Практика: создание диалогов в среде Scratch

Контроль: проект.

Тема VII. Мир профессий

Теория развитие интереса к профессиональной деятельности, формирование представления о собственных интересах и возможностях, включение обучающихся в различные виды практической деятельности (трудовую, исследовательскую), формирование целостного представления о мире IT-профессий.

Практика: беседа о профессиях

Контроль: кроссворд.

Тема VIII. Аттестация. Итоговое занятие

Теория проверка полученных знаний и навыков, на заключительном занятии подведение итогов обучения.

Практика: практическая работа на знание основных понятий курса.

Контроль: тест.

**Учебный план и содержание учебного плана
программы второго года обучения**

Таблица 2

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов, из них			Форма контроля
		всего	теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	тест
2	Логика	14	7	7	
3	Повторение основ программирования	26	13	13	
4	Среда Scratch. Повторение	26	13	13	
5	Среда Scratch. Создание игр	40	20	20	
6	Проектирование	30	15	15	проект
7	Мир профессий	2	1	1	кроссворд
8	Аттестация Итоговое занятие	4	2	2	тест
	Итого	144	72	72	

Содержание учебного плана второго года обучения

Тема I. Вводное занятие

Теория: формирование группы, закрепление знаний правил техники и пожарной безопасности в кабинете информационно-вычислительной техники и правил работы за компьютером.

Практика: Заполнение анкет. Экскурсия по учреждению.

Контроль: тест.

Тема II. Логика

Теория: Закрепление основных приемов логической культурой, связью информационных технологий с логическими задачами.

Практика: планирование последовательности действий для для решения задач.

Тема III. Повторение основ программирования

Теория: закрепление навыков алгоритмического подхода решения задач – умением планирования последовательности действий для достижения цели, а так же решения задач, для которых ответом является описание последовательности действий, знаний содержания понятия алгоритма, способов представления, правилах их записи и особенности исполнения, содержания понятия координаты, исполнитель, его среда, системы команд.

Практика: выполнение построения алгоритмов для учебного исполнителя с помощью блок- схемы, составление алгоритмов.

Тема IV. Среда Scratch. Повторение

Теория: закрепление ранее полученные знания, повторение основные навыки, формирование представления о переменных, логических операциях; основных способов организации действий и данных в языке программирования.

Практика: задания по написанию программ на изучаемом языке, составлению протоколов выполнения программ.

Тема V. Среда Scratch. Создание игр

Теория: формирование навыков применения ранее полученные знаний для разработки игр, реализации основных способов организации действий и данных в языке программирования.

Практика: разработка приложения на изучаемом языке.

Тема VI. Проектирование

Теория: закрепление ранее полученные знания, формирование навыки разработки проектов.

Практика: создание приложений в среде Scratch

Контроль: проект.

Тема VII. Мир профессий.

Теория развитие интереса к профессиональной деятельности, формирование представления о собственных интересах и возможностях, включение обучающихся в различные виды практической деятельности (трудовую, исследовательскую), формирование целостного представления о мире IT-профессий.

Практика: беседа о профессиях

Контроль: кроссворд.

Тема VIII. Аттестация. Итоговое занятие

Теория проверка полученных знаний и навыков, на заключительном занятии подведение итогов обучения.

Практика: практическая работа на знание основных понятий курса.

Контроль: тест.

**Комплекс организационно – педагогических условий
Календарный учебный график**

Таблица 3

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий	Каникулы
1 год	04.09.23	31.05.2025	36	72	2 раза в неделю по 1 часу	30.10.2024–05.11.2025;
2 год	01.09.23	25.05.2025	36	144	2 раза в неделю по 2 часа	30.12.2024 – 08.01.2025; 25.03.2025 – 31.03.2025.

Формы аттестации: практическая работа, наблюдение, кроссворд, проект.

Требования к проведению промежуточной аттестации:

Целью проведения аттестации обучающихся является выявление соответствия уровня полученных обучающимися знаний, умение работать инструментами среды, владение предметными понятиями.

Содержание аттестации обучающихся определяется педагогом на основании содержания дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы и в соответствии с оценочными материалами знаний, умений и навыков, в соответствии с ее прогнозируемыми результатами. Итоги аттестации обучающихся являются основанием для определения уровня освоения программы за отчетный период.

Сроки проведения:

Промежуточная аттестация проходит декабре и апреле - мае текущего учебного года по итогам освоения обучающимися учебных тем программ.

Критерии оценивания:

Оценка качества освоения обучающимися программ выявляет уровень их теоретических и практических умений и навыков.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки обучающихся: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям, широта кругозора.

Критерии оценки уровня практической подготовки обучающихся: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям, качество выполнения практического задания.

Критерии оценки уровня развития и воспитанности учащихся: культура поведения, творческое отношение к выполнению практического задания, аккуратность и ответственность в работе.

Каждый критерий оценивается по трем уровням: высокий, средний, низкий.

Уровни освоения образовательной программы обучающимися:

от 100% - 80% - высокий; от 79% - 50% - средний; ниже 49% - низкий.

Формы проведения: тест, проекты.

Бланк фиксации результатов

Таблица 4

№	Номер группы	Год обучения	Кол-во обучающихся	Форма аттестации	Дата проведения аттестации	Уровни усвоения ДООП		
						Высокий (100-80%)	Средний (79-50%)	Низкий (ниже 49%)
ИТОГО	Кол-во групп	Года обучения I – II – III и более-	Кол –во обучающихся					

Оценочные материалы

Перечень диагностического материала:

1. Правила техники безопасности при работе на компьютере в кабинете информатики и ИКТ»
2. Итоговый тест
3. Тест №2 Scratch
4. Тест №1 Scratch

Методики: индивидуальное обучение, проектная деятельность.

Технологические карты:

1. Решение логических задач.
2. Опрос по теме «Основы работы за ПК»,
3. Практическая работа «Смена костюма по теме «Линейный алгоритм»»
4. Практическая работа «Движение»
5. Технологическая карта по теме «Циклы»
6. Технологическая карта «Переменные»

Методическое обеспечение

Методы обучения: объяснительно-иллюстрационный, репродуктивный, творческий, проектный.

Формы организации образовательного процесса: объединение.

Формы организации учебного процесса: очная, групповая.

Алгоритм учебного занятия

Таблица 5

№	Название этапа	Задачи	Содержание этапа
1	Организационный.	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизации внимания.
2	Введение предлагаемый материал	Выявление качества раннее полученных знаний	Краткий обзор предыдущего занятия, выводы сделанные в результате проведенного занятия.
3	Изложение нового материала или информации	Стимулирование интереса обучающегося через введения аналогий, способствующих концентрации внимания и создание интереса	Сообщение темы, цели учебного занятия. Изложение материала
4	Закрепление полученных знаний	Обобщение усвоения новых знаний и способов действий Формирование целостного представления по теме.	Закрепление полученных знаний с применением практических заданий, которые выполняются детьми самостоятельно, практические, творческие работы, разработка проекта.
5	Итоговый	Дать анализ и оценку успешности достижения цели	Выводы, советы по применению на практике полученного материала.
6	Рефлексия	Мотивация детей на самооценку	

Педагогические технологии:

1. здоровьесберегающая технология;
2. технология развивающего обучения;
3. информационно-коммуникационные технологии;

4. лично-ориентированные технологии;
5. проектная деятельность.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: проекты, практические работы.

Перечень образовательно – методического комплекса

1. Нормативно - правовая основа

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» № №273 от 29.12.2012 г.;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07.2022 г. № 629;
- Постановлением Главного санитарного врача РФ от 28.09.2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648 -20 «Санитарно – эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 г. №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными актами учреждения.

2. Информационное обеспечение программы:

Учебные пособия

Справочники

Энциклопедии

Электронные ресурсы

Презентации

Рабочие тетради и т.д.

3. Методическое обеспечение программы:

Методические разработки

Рекомендации

Памятки

Инструкции

Дидактические материалы: раздаточный материал, иллюстративные задания, рисунки, схемы, шаблоны задачи, тесты к темам программы.

Наглядные пособия к темам программы.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест по теме «Правила техники безопасности при работе на компьютере в кабинете информатики и ИКТ»

Продолжите фразу:

1. СТРОГО ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

- трогать разъемы.....;
- прикасаться к питающим
- прикасаться к
- складывать на монитор и клавиатуру;
- работать во..... одежде руками.

2. ПЕРЕД НАЧАЛОМ РАБОТЫ:

- сядьте так, чтобы линия зрения приходилась
- разместите тетради и книги.....;
- начинайте работу только

3. РАБОТА НА ПК:

- работать надо на расстояниисм от экрана, сохраняя посадку, не
- следите за неисправностью аппаратуры и при появлении необычного звука или самоотключения

преподавателю;

- нажимайте на клавиши, не устранят

Итоговый тест Scratch

Минимальная смысловая единица (команда) языка Скретч, которая служит для создания скриптов (сценариев)?

- скрипт
- алгоритм
- блок
- действие
- стек

Это алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Скретч для какого-либо объекта.

- скрипт
- блок
- действие
- алгоритм
- стек

Подвижный графический объект, который действует на сцене проекта, выполняя разнообразные алгоритмы (сценарии). Исполнитель алгоритмов, которому доступны ВСЕ команды языка Скретч.

- скрипт
- спрайт
- сцена

- интерфейс
- стек

Форма блоков, которые служат для остановки выполнения одного скрипта или всех скриптов проекта. В Скретче всего 2 блока этого вида.

- стек
- заглушка
- заголовок
- логический
- С-блок

Понятная компьютеру система символов для точной записи алгоритмов и их выполнения компьютером.

- интерфейс
- язык программирования
- блок-схемы
- сценарий
- скрипт

Возможно ли установить программу Скретч на Ubuntu?

- да
- нет
- затрудняюсь ответить

Визуальная грамматика состоит из самостоятельных и служебных блоков. Для чего используются служебные блоки?

- действия
- уточнения действия
- запуска проекта
- соединения команд

Визуальная грамматика состоит из самостоятельных и служебных блоков. Сколько всего видов самостоятельных блоков?

- 20
- 15
- 10
- 5

Какие типы данных можно использовать в Скретче?

- числовые
- строковые
- логические
- все выше перечисленное

Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- sb2
- .exe
- .psd
- .bmp

Тест №2 Scratch

1. Верно ли, что в графическом редакторе Скретч нельзя сделать рисунок фона сцены?
 - верно
 - нет
2. Можно ли изменить имя фона?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
3. Можно ли изменить имя спрайта?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
4. Можно ли изменить имя костюма?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
5. Можно ли изменять порядок фонов в списке?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
6. Можно ли с помощью инструмента Ножницы удалять скрипты, костюмы и спрайты?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
7. Можно ли с помощью инструмента Штамп создавать копии скриптов, костюмов и спрайтов?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно
 - только копии скриптов
8. Можно ли для сцены сделать несколько скриптов?
 - можно
 - нельзя
 - иногда можно

- можно не более 7
- 9. Сколько костюмов может иметь спрайт?
 - 1
 - любое количество
 - 2
 - можно не более 7
- 10. Сколько видов графических эффектов в Скретче?
 - 2
 - 4
 - 1
 - 6
 - 7

Тест №1 Scratch

1. Как переводится с английского название программы?
 - Царапка
 - Котёнок
 - Лисёнок
2. Для чего предназначена программа Скретч?
 - Для программирования в режиме конструктора
 - Для рисования мультиков
 - Для написания сайтов
3. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?
 - Движение
 - Внешность
 - Фигуры
 - Контроль
 - Сенсоры
 - Картинки
4. Что такое спрайт?
 - Объект программы
 - Напиток
 - Загадочное существо
5. Что такое скрипт?
 - Звуки в программе
 - Программа, по которой действует герой
 - Отдельные действия спрайта
6. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?
 - Нет
 - Да

- Да, предварительно записав её через микрофон
7. Можно ли рисовать спрайт самим?
- Да
 - Нет
8. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?
- Да
 - Нет
9. Есть ли в Скретч графический редактор?
- Нет
 - Да
10. Зачем спрайту нужны костюмы?
- Для красоты
 - Чтоб не замёрзнуть
 - Для создания анимации
1. Как переводится с английского название программы?
- Царапка
 - Котёнок
 - Лисёнок
2. Для чего предназначена программа Скретч?
- Для программирования в режиме конструктора
 - Для рисования мультиков
 - Для написания сайтов
3. Каких блоков нет в программе (несколько вариантов ответа)?
- Движение
 - Внешность
 - Фигуры
 - Контроль
 - Сенсоры
 - Картинки
4. Что такое спрайт?
- Объект программы
 - Напиток
 - Загадочное существо
5. Что такое скрипт?
- Звуки в программе
 - Программа, по которой действует герой
 - Отдельные действия спрайта
6. Можно ли вставить песню, скачанную через Интернет, в качестве звука в программу?
- Нет
 - Да
 - Да, предварительно записав её через микрофон
7. Можно ли рисовать спрайт самим?
- Да

- Нет
8. Можно ли с помощью данной программы создавать игры?
- Да
 - Нет
9. Есть ли в Скретч графический редактор?
- Нет
 - Да
10. Зачем спрайту нужны костюмы?
- Для красоты
 - Чтоб не замёрзнуть
 - Для создания анимации

Критерии оценивания тестов: за каждый правильный ответ дается 1 балл, максимальное количество баллов в каждом тесте принимается за 100%, полученные баллы переводятся в проценты, набравшие 100-80% - высокий уровень, 79-50% - средний, менее 49% - низкий.

Материально – техническое обеспечение, условия реализации программы

Материально – техническое обеспечение программы:

Компьютер – универсальное устройство обработки информации;

Проектор - подсоединяемый к компьютеру, радикально повышает: уровень наглядности в работе учителя, возможность для учащихся представлять результаты своей работы всей группе, эффективность организационных и административных выступлений.

Принтер – позволяет фиксировать на бумаге информацию, найденную и созданную учащимися или учителем. Для многих применений необходим или желателен цветной принтер.

Устройства ввода информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура, мышь, графический планшет (и разнообразные устройства аналогичного назначения).

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Интегрированное офисное приложение, включающее растровый и векторный графические редакторы, программы разработки презентаций и видеомонтажа.
6. Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).

Кадровое обеспечение:

Для реализации рабочей программы необходим педагог дополнительного образования - руководитель творческого объединения «Информатика».

Воспитательная работа

Основная цель - стимулирование творческой активности воспитанника, развитие его способности к самостоятельному решению возникающих проблем и постоянному самоопределению и саморазвитию. В отличие от регламентированной школы, система дополнительного образования обладает более благоприятными возможностями для свободного выбора детьми привлекательных для них видов деятельности.

Главный принцип – личностный подход, который позволяет видеть в каждом ребенке уникальную личность, уважать ее; создавать ситуацию успеха, одобрения, поддержки, доброжелательности.

Задачи:

- обеспечение необходимых условий для личностного развития;
- профессиональное самоопределение и творческий труд детей;
- социальная поддержка и адаптация к жизни в обществе;
- более тесная связь с семьей, привлечение родителей к сотрудничеству;
- организация фронтальной работы по ранней профилактике ПАВ;
- формирование общей культуры и организация досуга;
- включение регионального компонента в содержание образовательной и воспитательной деятельности, знакомство детей с традициями, обычаями Озерска и Урала.

В объединении проводятся мероприятия:

патриотическое воспитание:

1. Проведение экскурсий в Музей Станции для ознакомления с историей СЮТ, творчеством воспитанников.
2. Беседы, выпуск стенгазеты.
3. Конкурс работ по компьютерной графике на тему « Мой город», посвященный дню рождения города.
4. Беседа «Сороковка – как это было»

трудовое воспитание и профориентация:

1. Беседы о профессиях, связанных компьютерной техникой и технологиями.
2. Участие в муниципальной выставке «Творчество юных» тематических стендов по профориентации

План воспитательных мероприятий

Таблица 6

№ п/п	Месяц	Место проведения	Форма мероприятия, его название
Воспитательная работа в коллективе			
1	Сентябрь	Объединение «Информатика»	1. Родительское собрание «План на учебный год» 2. Конкурс «Юный техник» 3. Беседа «День программиста»
2	Октябрь	Объединение «Информатика»	Конкурс работ по компьютерной графике на тему « Мой город», посвященный дню рождения города.
3	Ноябрь	Объединение	1. Беседа «Сороковка – как это было»

		«Информатика»	2.Квест «Компьютерная головоломка»
4	Декабрь	Объединение «Информатика»	1.Конкурс рисунков и анимации на тему «Зимние этюды» 2.Игра «Зимние забавы» 3.Новогодняя викторина
5	Январь	Объединение «Информатика»	1.Конкурсы в группах «Ловкие и умелые»: логические задачи, ребусы. 2.Беседа «День без Интернета»
6	Февраль	Объединение «Информатика»	1.Конкурс открыток «23 февраля» (компьютерная графика) 2.Игра-конкурс «А, ну-ка, мальчики»
7	Март	Объединение «Информатика»	Конкурс компьютерных рисунков «Наши мамы»
8	Апрель	Объединение «Информатика»	1.Конкурс (итоговый) компьютерной графики и анимации 2. Викторина ко дню космонавтики
9	Май	Объединение «Информатика»	Итоговое родительское собрание
Воспитательная работа в учреждении			
1	Сентябрь	МБУ ДО «СЮТ»	1.Муниципальный Квест «Профест» в День знаний 2.День открытых дверей
2	Октябрь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс «Путешествие в «Техноленд»»
3	Ноябрь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный этап областного конкурса елочной игрушки из вторсырья «Подарки для елки»
4	Декабрь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный этап межрегиональной Scratch – олимпиады по креативному программированию
5	Январь	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный этап Уральского регионального конкурса – выставки «Палитра мгновений»
6	Февраль	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс « Аты-баты, мы - солдаты»
7	Март	МБУ ДО «СЮТ»	Неделя «Профест - 2024»
8	Апрель	МБУ ДО «СЮТ»	Муниципальный конкурс «Большое космическое путешествие»
9	Май	МБУ ДО «СЮТ»	Классные часы «Урал – опорный край державы» Муниципальная выставка «Творчество юных» онлайн-конкурс «Весна Победы»

Список используемой литературы

1. А.В.Горячев «Информатика в играх и задачах»– издательство Москва «Баласс» - 2002 г
2. Полежаева О.А. «Информатика УМК для начальной школы. 2-4 класс» Методическое пособие для учителя. – М: БИНОМ, 2013 г.
3. А. Л. Семенов, Т. А. Рудченко Программа курса «Информатика 1-4» Просвещение: ИНТ, 2008
4. Н. В. Софронова, Н. В. Бакшаева, А. А. Бельчусов Информатика в начальной школе. 1 и 2 год обучения М., 2008-2009
5. Программы общеобразовательных учреждений. Информатика. 1-11 классы. Учебники по информатике для 5 - 6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
6. Методические пособия к учебникам по информатике для 5 - 6 классов автора Л.Л. Босова – «Информатика и ИКТ» М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.
7. Учебный курс Microsoft Office: Питер 2004 г.
8. Организация проектной деятельности школьников в рамках школьного научного общества по информатике//Российская школа и Интернет: Материалы II Всероссийской конференции. – С.-Петербург, 2002 – с.55-56.

Интернет ресурсы.

- [http://www.informika.ru/;](http://www.informika.ru/)
- <http://www.informika.ru>
- <http://www.edu.ru>
- <http://teacher.fio.ru>
- <http://www.encyclopedia.ru>
- <http://www.kpolyakov.ru>
- <http://www.informika.na.by>
- Курс лекций по программированию на языке VisualBasic (<http://teachinf.at.ua/load/15-1-0-75>)
- Информатика и ИКТ Школьный интернет – учебник (<http://iiikt.narod.ru/index.htm>)
- Visual Basic (<http://msdn.microsoft.com/ru-ru/library/eked04a7.aspx>)
- Азбука Visual Basic (<http://bigcamagan2.narod.ru/index.files/Page895.htm>)
- Ю. Климант Уроки Visual Basic программирование (http://ipg.h1.ru/lessons/basic_v/les21.html)
- Уроки по Visual Basic (<http://visual-basic.ru/category/visual>)

Рекомендуемая литература для обучающихся

1. Кирмайер Г. Мультимедиа. — М.: Малип, 2004.
2. Учебник (руководство) по html . М.П. Юшкин, М.: Бином. 2009.-С.236.
4. Дмитрий Лазарев Презентация: Лучше один раз увидеть! — М.: «Альпина Бизнес Букс», 2009. — С. 142.