

Управление образования администрации г. Белгорода  
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Центр технологического образования и детского технического творчества»  
г. Белгорода

Согласовано:  
Руководителем МО  
«Дополнительное образование»  
КК О.Б. Кашникова  
Протокол № 5 от 31.05.2023 г.

Согласовано:  
Заместитель директора  
МБУДО ЦТОиДТГ  
В.А. Васнева  
«31» мая 2023 г.

Утверждаю:  
Директор МБУДО ЦТОиДТГ  
Ю.Н. Кумейко  
«31» мая 2023 г.  
Приказ № 67 от 31.05.2023 г.



Дополнительная  
общеобразовательная (общеразвивающая) программа

**«IT- вселенная»**

*Направленность: техническая*  
*Уровень программы: стартовый*  
*Возраст учащихся: 8 – 14 лет*  
*Срок реализации: 1 год*

**Авторы – составители:**  
педагоги дополнительного образования:  
Лунин Игорь Александрович,  
Сильченко Наталья Владимировна

г. Белгород,  
2023 г.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа:  
авторская «IT - вселенная» технической направленности

Авторы программы: Лунин Игорь Александрович,  
Сильченко Наталья Владимировна

Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического  
совета МБУДО ЦТОиДТТ  
от « 31 » мая 2023 г., протокол № 7.

Председатель



(подпись)

Ю.Н. Кумейко  
Ф.И.О.

## Оглавление:

<b>1. Комплекс основных характеристик программы</b>	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Учебный план	10
1.3. Содержание программы	11
1.4. Календарный учебный график	16
1.5. Формы аттестации обучающихся	17
<b>2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы</b>	
2.1. Система оценки образовательной результатов	18
2.2. Оценочные материалы	20
2.3. Материально-техническое обеспечение	23
2.4. Методическое обеспечение	24
2.5. Информационное обеспечение	24
2.6. Список методической литературы	25

### *Приложение*

*№ 1. Календарно – тематический план*

*№ 2. Программа воспитания*

## 1. Комплекс основных характеристик программы

### 1.1. Пояснительная записка

Современное образование выходит за рамки скучных занятий и стандартных знаний. Оно требует от обучающихся не только усвоения фактов, но и развития навыков критического мышления, умения самостоятельно находить и анализировать информацию. В мире, где технологии стремительно меняют реалии, важно быть готовым постоянно обновлять свои знания и навыки. В этом контексте одной из ключевых задач педагога является обучение своих детей навыкам самообразования и поиска нужной информации. Основное назначение современного образования заключается не только в приобретении знаний, но и в том, чтобы подготовить каждого к обучению на протяжении всей жизни и формированию у него установки на непрерывное обучение, без оглядки на возрастные рамки.

В настоящее время, в эпоху информационного прогресса, владение информационной грамотностью становится неотъемлемой потребностью для каждого человека. Оно включает в себя умения и знания в области современных информационных технологий. Овладение современными информационными технологиями позволяет приспособиться к динамично изменяющейся действительности, более эффективно реагировать на общественные трансформации и повышать свою продуктивность в обществе, развивая своё креативное мышление. Изучение информационных технологий предоставляет всесторонние компетенции для развития базовых механизмов мышления и стимулирует познавательный процесс.

Программа «IT-вселенная» направлена на изучение информационных технологий, которые позволяют детям использовать широкие возможности компьютерная, современных девайсов и сети Интернет для самообразования, а также более эффективной подготовки к занятиям в школе. Полученные навыки необходимы в повседневной жизни и для участия в различных мероприятиях, конкурсах и олимпиадах. На занятиях продолжают получать углубленные навыки программирования, 3D-моделирования, дизайна и компьютерной графики, а также организации проектной деятельности.

Программа разработана с учетом особенностей общего образования, а также возрастных и психологических особенностей младшего школьника. При разработке программы учитывался разброс в темпах и направлениях развития детей, индивидуальные различия в их познавательной деятельности, восприятия, внимания, памяти, мышления, моторики и т.п.

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «IT-вселенная» – **авторская, технической направленности.**

**Актуальность** программы обусловлена динамичным развитием информационно-коммуникационных и цифровых технологий. С каждым днем растет потребность в программистах и грамотных специалистах, владеющих техническими навыкам, растёт с каждым днём. По этой причине, очень важно уже в раннем возрасте привить ребенку интерес к получению новых знаний и практических навыков в области информационных

технологий для дальнейшего применения в будущей повседневной жизни современного человека.

**Педагогическая целесообразность** изучения программы состоит в том, чтобы сформировать и развить у подрастающего поколения новые компетенции и навыки работы с информацией и компьютерной техникой необходимые для современного образовательного процесса и общества. Применение полученных знаний на практике позволит обеспечивать динамическое развитие собственного личностного потенциала ребенка, его нравственное становление, интеллектуальные и творческие способности, а также сформирует целостное восприятие мира, людей и самого себя для адаптации в современном обществе.

Работа с компьютером и информацией требует аналитического мышления, решения задач, критического мышления и способности обобщения. Практически все сферы трудоустройства сегодня требуют базовых компьютерных навыков. Поэтому изучение современных технологий необходимо для подготовки детей к будущим профессиональным вызовам.

Компьютеры и информационные технологии предоставляют множество возможностей для самовыражения и творчества, начиная от программирования и заканчивая мультимедийным искусством. Интернет и социальные сети также играют важную роль в современном обществе. Умение эффективно общаться и работать в онлайн-среде также важный аспект компьютерной грамотности.

Развитие компьютерных навыков способствует личностной адаптации в современном обществе и созданию возможности для самореализации через информационные и технологические ресурсы.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования углубленных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями обучающихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

**Новизна программы** «IT-вселенная» состоит в том, что она разработана для младших школьников базового уровня развития и учитывает современные образовательные тенденции и подходы к изучению материала. Основная цель программы – углублённое изучение информационных технологий. Учебные занятия данной по данной программе ориентированы на то, чтобы учащиеся видели компьютерную технику не только как игрушку для развлечений, но и как средство для решения множества задач и творческого самовыражения, что стимулирует и вдохновляет их на создание собственных проектов.

**Целью** программы «IT-вселенная» является подготовка обучающихся в области информационных технологий для применения полученных теоретических и практических знаний в учебной, повседневной и проектной деятельности.

## **Задачи программы:**

### ***Образовательные:***

- привить обучающимся навыки эффективного и ответственного использования компьютерных технологий в повседневной жизни, с учетом оптимизации времени, здоровьесбережения при работе с гаджетами и соблюдения правил информационной «гигиены» и безопасности.

- создать условия для обучения обучающихся проектной деятельности;

- дать базовые знания о природе информации, информационных процессах, устройстве компьютерной техники, программном обеспечении, и логике работы систем и программирования;

- научить детей находить и использовать знания, полученные в образовательном процессе, при использовании технических устройств и информационных технологий;

- привить обучающимся навыки эффективного и ответственного использования компьютерных технологий в повседневной жизни, с учетом оптимизации времени, поддержания здоровья при работе с гаджетами и соблюдения правил информационной безопасности;

- предоставлять обучающимся практические инструменты и навыки для решения реальных задач, связанных с использованием компьютерных технологий, и стимулировать их к практической деятельности в данной сфере.

### ***Развивающие:***

- расширить кругозор в области современных информационных технологий, информационных систем, методов поиска, хранения, обработки и применения информации;

- развивать у обучающихся образное, логическое, алгоритмическое и творческое мышление;

- создать условия для формирования у детей навыков использования компьютерной техники, как практический инструмент для работы с информацией в учебной, повседневной и проектной деятельности;

- способствовать формированию интереса у обучающихся к современным технологиям, исследовательской и творческой деятельности;

- развивать у обучающихся способность к анализу, синтезу и критическому мышлению для более эффективного решения сложных задач, связанных с информационными технологиями;

- развивать интерес у обучающихся к современным технологиям, включая углубленное изучение конкретных областей информационных технологий и поддерживать их участия в исследовательской и творческой деятельности.

### ***Воспитательные:***

- воспитывать у обучающихся чувство ответственности и бережливости к техническим устройствам;

- способствовать формированию у детей таких качеств как самостоятельность, аккуратность, пунктуальность, терпеливость, чувство меры, креативность и уверенность в своих силах;

- воспитывать и стимулировать у обучающихся интерес к информационным технологиям и последним тенденциям в этой области;
- содействовать развитию таких качеств как сотрудничество, адаптивность и межличностная гармония, чтобы обучающиеся умели эффективно взаимодействовать в командных проектах и в обществе в целом;
- поддерживать у обучающихся интерес к разнообразным аспектам информационных технологий, включая этику в интернете, кибербезопасность и важность применения новых цифровых решений в современном мире;
- воспитывать культуру информационной ответственности среди обучающихся, понимание влияния информации на общество и способности анализировать её критически.

**Отличительная особенность** данной дополнительной программы от аналогичных программ дополнительного образования является то, что по данной программе изучается материал, слабо представленный в программе основного курса информатики. Программа «IT-вселенная» программа включает углубленное изучение информационных технологий, прикладных языков программирования, навыков 3D-моделирования, web-разработки дизайна и компьютерной графики. Кроме того, в отличие от аналогичных программ дополнительного образования, данная программа включает изучение вопросов, касающихся обеспечения информационной безопасности компьютеров, цифровой гигиены и компьютерных сетей.

Программа построена на специально отобранном материале и опирается на следующие **принципы обучения**:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- дополнительная мотивация через игру.

**Педагогические образовательные технологии**, используемые программой: технология проблемного обучения; технология разноуровневого обучения; технология коллективного взаимообучения; технология развития критического мышления; здоровьесберегающие технологии; технология создания успеха; игровые технологии; технология «дебаты»; технологии проектного обучения; кейс-технология; технология информационно-коммуникационного обучения; технология модульного обучения.

**Возрастные особенности детей** (данная программа рассчитана на детей младшего и среднего школьного возраста (8 - 14 лет)).

Младший школьный возраст. Процесс обучения детей младшего школьного возраста осложняется возрастными особенностями: слабой переключаемостью внимания, его неустойчивостью, произвольностью памяти и мышления. В преодолении этих трудностей важное место занимают дидактические игры. Через игру можно познать ребенка. Посредством игры можно научить, воспитать, развить в детях все самое лучшее.

Высокая возбудимость и подвижность младших школьников, острое реагирование на внешние воздействия сопровождаются быстрым утомлением – это особенности, которые требуют от педагога усиления внимания для планирования успешной деятельности. Нужно учитывать, что у детей данного возраста преобладает механическая память, поэтому нужно приучать их к тому, что прежде, чем запомнить материал, нужно хорошо его осмыслить и только потом усваивать. Важно развивать произвольное внимание, понимание того, что они делают для того, чтобы потом они смогли полученные знания перенести в новую ситуацию. Их действия и поступки во многом имеют подражательный характер. Самоанализ и самосознание у них находится на низком уровне, что требует от педагога специальной педагогической работы.

Средний школьный возраст - это возраст перехода от детства к юности. В этом возрасте происходит рост и развитие всего организма. Неравномерное физическое развитие детей оказывает влияние на их поведение: они часто жестикулируют, движения порывисты, плохо координированы. Характерная черта восприятия детей среднего школьного возраста – специфическая избирательность, поэтому содержание дополнительной программы подобрано с учетом интересов и познавательных возможностей обучающихся. В этом возрасте идет интенсивное нравственное и социальное формирование личности.

Объем данной общеобразовательной (общеразвивающей) программы соответствует возможностям и уровню развития детей данного возраста.

### **Организация образовательного процесса**

**Срок реализации** программы «IT-вселенная»: 1 год.

**Количество часов:** 144 часа.

**Рекомендуемый возраст детей:** 8-14 лет.

**Режим занятий:** 2 раза в неделю по 2 часа. Один академический час – 30 минут (для детей 8-11 лет), 45 минут (для детей 12-14 лет); между занятиями перерыв не менее 10 минут.

**Наполняемость групп:** 12-15 человек.

**Форма обучения:** очная.

*Возможна реализация дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «IT-вселенная» с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.*

Основная форма проведения занятий - *учебное занятие.* Занятия состоят из *теоретической и практической частей.*

**Уровень освоения программы** – **базовый**, предназначен для получения обучающимися базовых знаний в области информационных технологий, программирования, 3D-моделирования, web-разработки, дизайна и компьютерной графики, а также сопутствующих дисциплин (*информатика и технические дисциплины*).



## Условия реализации программы

Данная программа может быть реализована при взаимодействии следующих составляющих ее обеспечения:

### *1. Общие требования к оформлению кабинета:*

- соответствие кабинета нормам СанПиНа;
- чистота, освещенность, проветриваемость кабинета.

### *2. Методическое обеспечение программы:*

- методические разработки и планы-конспекты учебных занятий;
- дидактические материалы:

#### *наглядные пособия:*

- обучающие компьютерные программы;
- алгоритмы, схемы, образцы, инструкции;
- дидактические игры;
- компьютерные обучающие и развивающие игры.

#### *раздаточный материал:*

- карточки с индивидуальными заданиями;
- задания для самостоятельной работы;
- бланки тестов и анкет;
- бланки диагностических и творческих заданий.

## Планируемые результаты программы

### ***Обучающиеся должны знать:***

- правила техники безопасности на занятиях в компьютерном классе и при работе с техническими устройствами;
- устройство компьютера, периферическое оборудование и основное программное обеспечение;
- особенности серфинга и безопасности в сети Интернет;
- основы информационной безопасности и цифровой гигиены;
- иметь представление о компьютерных вирусах и антивирусных программах;
- базовые графические и видеоредакторы;
- программы 3D-моделирования, дизайна и графики;
- конструкторы сайтов и web-разработка;
- основы проектной деятельности.

### ***Обучающиеся должны уметь:***

- работать с информацией и решать логические задачи;
- ставить цель, планировать достижение этой цели;
- разрабатывать собственные проекты;
- слушать и вступать в диалог, участвовать в коллективном (командном) обсуждении.
- пользоваться инструментальными средами программирования для программ различного уровня и назначения;

- использовать средства информационных и коммуникационных технологий для создания собственных программных продуктов;
- создавать завершённые проекты с использованием освоенных инструментальных сред программирования;
- самостоятельно работать с информацией;
- программировать и разрабатывать игры (приложения);
- создавать проекты в 2D-графике, 3D-модели и анимации;
- создавать web-страницы и сайты;
- уметь работать в следующих программах и средах разработки: Photoshop Online, Scratch 3.0, Google Chrome, MIT App Inventor, Roblox Studio, Tinkercad.

### **Взаимодействие с родителями**

Наибольшую эффективность работы в дополнительном образовании даёт *способ совместной деятельности педагога и родителей.*

#### **Формы работы с родителями:**

- Родительское собрание.
- Совместное посещение выставок, связанных с информационными технологиями, программированием и робототехникой.
- Участие в мероприятиях, проводимых в рамках образовательной программы.

## 1.2. Учебный план

№ п/п	Разделы программы и темы учебных занятий	Количество часов			Формы контроля (аттестации)
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Беседа
2.	Начальная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Устный опрос, практическая работа
3.	Информационная безопасность и цифровая гигиена	<i>4</i>	<i>4</i>	<b>8</b>	Беседа
4.	Обработка изображений в графическом редакторе Photoshop Online	<i>9</i>	<i>9</i>	<b>18</b>	Устный опрос, просмотр работ
5.	Создание проектов в среде программирования Scratch 3.0	<i>12</i>	<i>12</i>	<b>24</b>	
6.	Подготовка к мероприятиям и конкурсам	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	
7.	Промежуточная аттестация	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Тестирование, творческий проект
8.	Онлайн-курс по программированию в игровой форме на сайте «Час кода»	<i>4</i>	<i>4</i>	<b>8</b>	Устный опрос, просмотр работ
9.	Создание сайтов в онлайн конструкторе Tilda	<i>7</i>	<i>7</i>	<b>14</b>	
10.	Разработка мобильных приложений в среде MIT App Inventor	<i>6</i>	<i>6</i>	<b>12</b>	
11.	Подготовка к мероприятиям и конкурсам	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	
12.	Создание игр в Roblox Studio	<i>10</i>	<i>10</i>	<b>20</b>	
13.	Подготовка к мероприятиям и конкурсам	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	
14.	Создание 3D-моделей в онлайн-сервисе Tinkercad	<i>6</i>	<i>6</i>	<b>12</b>	
15.	Подготовка к мероприятиям и конкурсам	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	
16.	Аттестация по итогам года	<i>1</i>	<i>1</i>	<b>2</b>	Тестирование, творческий проект
17.	Итоговое занятие	<i>2</i>	<i>2</i>	<b>4</b>	Просмотр работ
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>72</b>	<b>144</b>	

### 1.3. Содержание программы

#### 1. Вводное занятие – 2 часа.

*Теоретические сведения:* Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Краткий обзор образовательной программы.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, контроль.

*Материально-техническое обеспечение* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

#### 2. Начальная аттестация – 2 часа.

*Теоретические сведения:* Вопросы для аттестации обучающихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, упражнения, контроль.

*Материально-техническое обеспечение* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

#### 3. Информационная безопасность и цифровая гигиена – 8 часов.

*Теоретические сведения:* Компьютерные вирусы и вредоносное ПО. Антивирусные программы: виды и основные функциональные особенности. Безопасность в сети Интернет. Защита персональных данных в сети Интернет.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* обобщающая беседа.

#### 4. Обработка изображений в графическом редакторе Photoshop Online – 18 часов.

*Теоретические сведения:* Интерфейс и панель инструментов Photoshop Online. Рисование и раскрашивание. Работа с изображениями. Работа с текстом. Работа со слоями. Цветокоррекция и корректирующие слои. Обработка и ретуширование фото. Использование фильтров. Создание творческого проекта.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### 5. Создание проектов в среде программирования Scratch 3.0 – 24 часа.

*Теоретические сведения:* Создание мультфильмов в среде Scratch 3.0. Разработка интерфейса и персонажей игры. Программирование сюжета игры. Создание творческого проекта (мультфильма, игры). Конвертация из проекта Scratch в приложение для ОС Windows и ОС Android.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* подготовка и защита проекта.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* обобщающая беседа.

#### **6. Подготовка к мероприятиям и конкурсам – 4 часа.**

*Теоретические сведения:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка и создание творческих работ.

*Практическая работа:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

*Методы обучения:* инструктаж, упражнения, контроль.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **7. Промежуточная аттестация – 2 часа.**

*Теоретические сведения:* Письменные вопросы для аттестации учащихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК. Защита проекта.

*Методы обучения:* беседа, упражнения, контроль.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

#### **8. Онлайн-курс по программированию на сайте «Час кода» – 8 часов.**

*Теоретические сведения:* Выполнение заданий в разделе «Minecraft: Путешествие героя». Выполнение заданий в разделе «Code Combat». Выполнение заданий в разделе «Чертёжник». Завершение прохождения онлайн-курса «Час кода» и получение дипломов.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* обобщающая беседа.

#### **9. Создание сайтов в онлайн конструкторе Tilda – 14 часов.**

*Теоретические сведения:* Введение в создание сайтов с помощью онлайн конструктора Tilda. Интерфейс и основные инструменты Tilda. Создание главной страницы сайта. Добавление текста, изображений и видео на сайт. Работа с мультимедийными элементами на сайте (галереи, слайдеры и т.д.). Оптимизация сайта для мобильных устройств.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **10. Разработка мобильных приложений в среде MIT App Inventor – 12 часов.**

*Теоретические сведения:* Знакомство с MIT App Inventor. Элементы интерфейса палитры и их возможности. Создание мобильного приложения. Установка и тестирование приложения на мобильное устройство.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **11. Подготовка к мероприятиям и конкурсам – 4 часа.**

*Теоретические сведения:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка и создание творческих работ.

*Практическая работа:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

*Методы обучения:* инструктаж, упражнения, контроль.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **12. Создание игр в Roblox Studio – 20 часов.**

*Теоретические сведения:* Знакомство с Roblox Studio. Основной функционал. Моделирование простых и сложных 3D-объектов. Создание персонажа и ландшафта. Знакомство с языком программирования Lua. Основные конструкции языка. Переменные. Циклы и условные конструкции. Методы, функции и классы. Создание карты и творческого проекта. Добавление эффектов, моделей и объектов.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **13. Подготовка к мероприятиям и конкурсам – 4 часа.**

*Теоретические сведения:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и

обработка необходимой информации. Разработка и создание творческих работ.

*Практическая работа:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

*Методы обучения:* инструктаж, упражнения, контроль.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **14. Создание 3D-моделей в онлайн-сервисе Tinkercad – 12 часов.**

*Теоретические сведения:* Основные возможности онлайн-сервиса Tinkercad. Создание 3D-модели. Создание творческого проекта в Tinkercad.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

Подготовка к новогодним мероприятиям и конкурсам

#### **15. Подготовка к мероприятиям и конкурсам – 4 часа.**

*Теоретические сведения:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка и создание творческих работ.

*Практическая работа:* Выбор проектного задания по теме. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

*Методы обучения:* инструктаж, упражнения, контроль.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.

#### **16. Аттестация по итогам года – 2 часа.**

*Теоретические сведения:* Письменные вопросы для аттестации учащихся.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК. Защита проекта.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация, практическая работа.

*Методическое обеспечение:* план-конспект.

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка, обобщающая беседа и защита проекта.

### **17. Итоговое занятие – 4 часа.**

*Теоретические сведения:* Подведение итогов работы объединения по интересам за учебный год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

*Практическая работа:* Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке.

*Методы обучения:* беседа, демонстрация (итоговая выставка/презентация).

*Материально-техническое обеспечение:* компьютеры (ноутбуки), проектор (интерактивная панель), интерактивная доска.

*Формы подведения итогов:* подготовка и защита проекта.



**1.4. Календарный учебный график реализации дополнительной  
общеобразовательной (общеразвивающей)  
программы «IT-вселенная»**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество во учебных недель	Количество о учебных дней	Количество о учебных часов	Режим занятий
1 год	сентябрь	май	36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

## 1.5. Формы аттестации обучающихся

Для определения уровня усвоения программы учащимися, ее дальнейшей корректировки и определения путей достижения каждым ребенком максимального творческого и личностного развития предусмотрена *аттестация обучающихся*.

### **Аттестация обучающихся:**

- начальная аттестация (сентябрь);
- промежуточная аттестация (декабрь);
- аттестация по итогам года (май).

При наборе обучающихся в объединение по интересам проводится **начальная аттестация**, в ходе которой педагог проводит *устный опрос* и *практическую работу*, по результатам которого узнает уровень подготовки обучающихся к занятиям.

**Формы промежуточной аттестации:** теоретическая часть - *тестирование*, практическая часть – *творческий проект*.

*Тестирование* состоит из перечня вопросов по содержанию разделов программы.

*Практическая часть* предполагает создание творческого проекта, основанного на пройденных темах, и его защита.

### **Формы аттестации обучающихся в течение учебного года**

<b>Аттестация</b>	<b>Сроки</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>
Начальная аттестация	сентябрь	устный опрос	практическая работа
Промежуточная аттестация	декабрь	тестирование	творческий проект
Аттестация по итогам года	май	тестирование	творческий проект

## **2. Комплекс организационно – педагогических условий реализации программы**

### **2.1. Система оценки образовательных результатов**

Оценка теоретических знаний и практических умений и навыков, обучающихся по теории и практике по аттестации проходит по трем уровням: **высокий, средний, низкий.**

*Высокий уровень* – обучающиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно излагать программный материал, выполнять практическую работу и защищать творческие проекты.

*Средний уровень* – обучающиеся должны знать правила техники безопасности при работе, грамотно и, по существу, излагать программный материал, не допуская существенных неточностей в ответе, выполнять практическую работу и защищать творческие проекты с небольшими затруднениями.

*Низкий уровень* – обучающиеся не знают значительной части материала, допускают существенные ошибки, с большими затруднениями выполняют практическую работу и защищают творческий проект.

При обработке результатов учитываются **критерии** для выставления уровней:

**Высокий уровень** – выполнение 100% - 70% заданий/проекта;

**Средний уровень** – выполнение от 50% до 70% заданий/проекта;

**Низкий уровень** – выполнение менее 50% заданий/проекта.

### **Критерии оценивания творческих проектов**

1. Постановка цели, планирование путей ее достижения.
2. Постановка и обоснование актуальности проекта.
3. Глубина раскрытия темы проекта.
4. Разнообразие источников информации, целесообразность их использования.
5. Соответствие выбранных способов работы цели и содержанию проекта.
6. Личная заинтересованность обучающегося, творческий подход к работе.

*Высокий уровень* - цель сформулирована, четко обоснована, дан подробный план ее достижения. Актуальность проекта четко сформулирована, обоснована и имеет глубокий характер. Тема проекта раскрыта исчерпывающе, обучающийся продемонстрировал глубокие знания, выходящие за рамки программы. Работа содержит достаточно полную информацию из разнообразных источников. Способы работы достаточны и использованы уместно и эффективно, цели проекта достигнуты. Работа отличается творческим подходом, собственным оригинальным отношением к идее проекта.

*Средний уровень* - цель сформулирована, обоснована, дан схематичный план ее достижения. Актуальность проекта четко сформулирована и обоснована. Тема проекта раскрыта, автор показал знание темы в рамках

школьной программы. Работа содержит незначительный объем подходящей информации из ограниченного числа однотипных источников. Использованные способы работы соответствуют теме и цели проекта, но являются недостаточными. Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность, предпринята попытка представить личный взгляд на тему проекта, применены элементы творчества.

*Низкий уровень* - цель сформулирована, но план ее достижения отсутствует. Формулировка актуальности проекта носит поверхностный характер. Тема проекта раскрыта фрагментарно. Большая часть представленной информации не относится к теме работы. Значительная часть используемых способов работы не соответствует теме и цели проекта. Прослеживается незначительный интерес к теме проекта, но не продемонстрирована самостоятельность в работе, не использованы возможности творческого подхода.

### **Система контроля**

Знания, умения и навыки, полученные на занятиях, необходимо подвергать педагогическому контролю с целью выявления качества усвоенных детьми знаний в рамках программы обучения. Проводимые мероприятия направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества, нацеливают на достижение положительного результата.

*Формами педагогического контроля* могут быть: итоговые занятия один раз в конце полугодия, промежуточная аттестации, устный опрос, тестирование, защита творческих проектов, которые способствуют поддержанию интереса к работе, направляют обучающихся к достижению более высоких вершин творчества.

*Подведение итогов реализации дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «IT-вселенная»* осуществляется в форме защиты проектов по выбранной теме.

## 2.2. Оценочные материалы

### *Вопросы для начальной аттестации*

#### **Теоретическая часть: тестирование**

1. Напишите основные компоненты ПК и для чего они предназначены?
2. Назовите виды периферического оборудования компьютера, приведите примеры.
3. Опишите разнообразие программного обеспечения ПК.
4. Какие виды вредоносного программного обеспечения вы знаете? Напишите несколько названий программ-антивирусов.
5. Перечислите основные программы Microsoft Office, с которыми вы успели познакомиться. Опишите их предназначение и основные особенности.
6. Какие популярные браузеры вы знаете? Для чего они предназначены?
7. Что из себя представляет сеть Internet? Опишите кратко.
8. Назовите поисковые системы, которые вы знаете.
9. Перечислите основные правила безопасности в сети Интернет.
10. Расскажите кратко об основных возможностях и функциях следующих программ:
  - а) Word;
  - б) Paint;
  - в) PowerPoint.
11. Расскажите кратко об основных возможностях и функциях программы видеоредактора Windows.
12. С какими основными онлайн-редакторами видео и графики вы знакомы? Перечислите. В чем их отличие (достоинства или недостатки) от оффлайн-аналогичных программ?
13. Для чего предназначена программа Scratch? Расскажите кратко об основных возможностях и функциях этой программы.
14. Перечислите основные блоки и скрипты.
15. Для реализации, каких идей предназначены списки, переменные и сенсоры в программе Scratch?

#### **Практическая часть: творческий проект**

Выполнение заданий на ПК.

***Контрольно-измерительные материалы  
для промежуточной аттестации (1 полугодие)***

**Теоретическая часть: устный опрос**

1. Безопасность в сети Интернет.
2. Антивирусные программы: виды и основные функциональные особенности.
3. Работа со слоями в графическом редакторе Photoshop Online.
4. Способы обработки и ретуширование фото Photoshop Online.
5. Использование условных конструкции в Scratch.
6. Использование циклов в Scratch.
7. Использование операторов и сенсоров в Scratch.
8. Создание переменных и списков в Scratch.
9. Способ создания приложения из проекта Scratch для ОС Windows и ОС Android.

**Практическая часть: творческий проект.**

Создание и защита творческих проектов по заданным темам.

***Контрольно-измерительные материалы  
для аттестации по итогам года (2 полугодие)***

**Теоретическая часть: тестирование**

**Создание сайтов на онлайн конструкторе Tilda:**

1. Какие основные функции предоставляет конструктор Tilda для создания сайтов?
2. Какие элементы интерфейса Tilda используются для добавления блоков на страницу сайта?
3. Как можно настроить мобильную адаптацию сайта в Tilda?
4. Как добавить форму обратной связи на сайт, используя Tilda?
5. Какие шаги необходимо предпринять, чтобы опубликовать сайт, созданный в Tilda, в Интернете?

**Разработка мобильных приложений в среде MIT App Inventor:**

1. Что такое MIT App Inventor и для чего он используется?
2. Какие компоненты и блоки доступны в MIT App Inventor для создания мобильных приложений?
3. Какой процесс создания нового проекта начинается с в MIT App Inventor?
4. Как можно добавить интерактивность в приложение с помощью блоков кода в MIT App Inventor?

5. Как можно установить и запустить мобильное приложение, созданное в MIT App Inventor, на устройстве Android?

### **Создание игр в Roblox Studio:**

1. Что такое Roblox Studio и какие возможности он предоставляет для создания игр?

2. Какие инструменты и ресурсы доступны для разработки игровых миров и персонажей в Roblox Studio?

3. Как можно добавить интерактивность и программирование в игру с помощью Lua в Roblox Studio?

4. Какие этапы необходимо пройти, чтобы опубликовать свою игру на платформе Roblox?

5. Какие советы вы можете дать по проектированию увлекательных игровых уровней в Roblox Studio?

### **Создание 3D-моделей в онлайн-сервисе Tinkercad:**

1. Что представляет собой сервис Tinkercad и для чего его используют?

2. Какие базовые формы и инструменты доступны для создания 3D-моделей в Tinkercad?

3. Как можно соединить и модифицировать различные элементы для создания сложных 3D-моделей?

4. Какие форматы файлов поддерживаются для экспорта 3D-моделей из Tinkercad?

5. Каким образом можно поделиться своими 3D-моделями или использовать их в других проектах после создания в Tinkercad?

### **Практическая часть: творческий проект**

Создание и защита творческих проектов по заданным темам.

## **2.3. Материально-техническое обеспечение**

### **Аппаратное обеспечение:**

Процессор многоядерный с тактовой частотой не ниже 2.0 ГГц

Оперативная память не менее 2 Гб

Дисковое пространство не меньше 128 Гб

Монитор с 16-битной видеокартой

Разрешение монитора не ниже 1024 x 768

### **Программное обеспечение:**

Операционная система: Windows 7 или Windows 10

Компьютерные программы: Photoshop Online, Scratch 3.0, Google Chrome, MIT App Inventor, Roblox Studio, Tinkercad.



## 2.4. Методическое обеспечение

Для реализации дополнительной программы «IT-вселенная» используются следующие **методы обучения**:

– **по источнику полученных знаний**: словесные, наглядные, практические.

– **по способу организации познавательной деятельности**:

1. *развивающее обучение* (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);

2. *дифференцированное обучение* (уровневые, индивидуальные задания).

3. *игровые методы* (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

**Средства обучения**:

– дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ).

– методические разработки (презентации, видеоуроки).

– сетевые ресурсы.

– видеохостинг YouTube и Rutube.

– учебно-тематический план.

## 2.5. Информационное обеспечение программы

**Интернет-ресурсы:**

1. <http://www.metod-kopilka.net>
2. <http://www.pedsovet.org>
3. <http://www.school.edu.ru/>
4. <http://www.uroki.net>
5. <https://appinventor.mit.edu>
6. <https://code.org/>
7. <https://hourofcode.com/ru>
8. <https://multiurok.ru/>
9. <https://photo-edit.online>
10. <https://scratch.mit.edu/>
11. <https://tilda.cc/ru/>
12. <https://www.roblox.com/>
13. <https://www.tinkercad.com/>
14. <https://www.youtube.com/>
15. <https://конспекты-уроков.рф/>

## 2.6. Список методической литературы

1. Арменков А.Г. Обучение программированию школьников. Создание приложения в среде Mit App Inventor // Вестник науки и образования №18 (72), 2019. [Электронный ресурс]. URL: <http://scientificjournal.ru/images/PDF/2019/VNO72/obuchenie-programirovaniyu.pdf>.
2. Вордерман, К. Программирование для детей. / К. Вордерман, Вудкок Дж., Макаманус Ш. и др.; пер. с англ. С. Ломакина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов / Д.В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2020.
4. Горьков Д. TinkerCAD для начинающих. // 2015. [Электронный ресурс]. URL: <https://himfaq.ru/books/3dpechat/Tinkercad-dlia-nachinayuschih-kniga-skachat.pdf>.
5. Гриффитс Д., Гриффитс. Head First. Программирование для Android. / Д. Гриффитс. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2018.
6. Жаньо Д. Большая книга Roblox: как создавать свои миры и делать игру незабываемой / Д. Жаньо. [перевод с английского М. А. Райтмана]. – М.: Эксмо, 2020.
7. Зенков, А.В. Информационная безопасность и защита информации: учебное пособие для вузов / А. В. Зенков. – М.: Издательство Юрайт, 2023.
8. Мажет Марджи Scratch самоучитель по программированию. /пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
9. Молочков В.П. Создание сайтов на Tilda. Самоучитель. / В.П. Молочков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2021.
10. Райтман М.А. Программирование в Roblox. Сделать игру – проще простого: Создание игр с помощью Roblox Studio и языка программирования Lua от «А» до «Я» / пер. с англ. М.А. Райтман. – М.: ДМК Пресс, 2022.
11. Серов Н.Е. «Программирование игр в Roblox Studio. Школа завтрашнего дня. Книга 1» / Н.Е. Серов. Солон-пресс, 2020.
12. Торгашева, Ю.В. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch / Ю.В. Торгашева. – СПб.: Питер, 2017.
13. Угринович Н., Босова Л., Михайлова. Практикум по информатике и информационным технологиям. / Н. Угринович, Л. Босова. Учебное пособие. Н., – М.: Бином. Лаборатория Знаний, 2014.
14. Федотенко М.А. Разработка мобильных приложений. Первые шаги / М.А. Федотенко; под ред. В.В. Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний, 2019.
15. Федотова, Е.Л. Информационные технологии в науке и образовании: Учебное пособие / Е.Л. Федотова, А.А. Федотов. – М.: Форум, 2018.
16. Фолкнер Э., Чавез К. Adobe Photoshop СС. Официальный учебный курс / Э. Фолкнер, К. Чавез [перевод с английского М. А. Райтмана]. – М.: Эксмо, 2021.

**Программа воспитания и  
календарный план воспитательной работы  
объединения по интересам «IT - вселенная»  
на 2023-2024 учебный год**

*Педагоги дополнительного образования:*

*Лунин Игорь Александрович,  
Сильченко Наталья Владимировна*

**1. Пояснительная записка**

Развитие российского образования связано с утверждением принципов гуманизации и гуманитаризации, что проявляется в повороте к личности, содействии ее развитию и позитивной социализации. Целевая установка при этом – создание условий для наиболее полной самореализации индивидуальных способностей, возможностей, потребностей, развития приоритетных характеристик, обеспечивающих успешное социальное самоопределение. Содержательно процесс обеспечения готовности к позитивной социализации представляет собой формирование разностороннего социального опыта.

Одной из задач учреждения дополнительного образования, наряду с творческим развитием детей, их самореализацией, является создание условий для их социализации. Развитие ребенка не происходит в одиночестве. На этот процесс оказывает влияние окружающая среда и, прежде всего, система социальных отношений, в которые с самого раннего детства включается ребенок. Социализация рассматривается как усвоение элементов культуры, социальных норм и ценностей, на основе которых формируются качества личности.

**Актуальность программы**

С 1 сентября 2020 года вступил в силу Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Президент Российской Федерации В.В. Путин отметил, что смысл предлагаемых поправок в том, чтобы «укрепить, акцентировать воспитательную составляющую отечественной образовательной системы». Он подчеркнул, что система образования не только учит, но и воспитывает, формирует личность, передает ценности и традиции, на которых основано общество.

«Воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам

Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде». (Статья 2, пункт 2, ФЗ № 304)

#### **Адресат программы**

Настоящая программа воспитания разработана для детей от 8 до 14 лет, обучающихся в объединении по интересам технической направленности «IT-вселенная», с целью организации воспитательной работы с учащимися. Реализация программы воспитательной работы осуществляется параллельно с выбранной ребенком или его родителями (законными представителями) основной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой.

**Цель программы:** формирование и развитие у учащихся системы нравственных, морально-волевых и мировоззренческих установок, способствующих их личностному, гармоничному развитию и социализации в соответствии с принятыми социокультурными правилами и нормами, как основы их воспитанности.

#### **Задачи программы:**

1. Активизировать интересы учащихся в направлении интеллектуального, нравственного, физического и духовного развития.
2. Создавать благоприятную обстановку для интеллектуального, эстетического, физического, коммуникативного самовыражения личности учащихся.
2. Формировать у учащихся стремление к здоровому образу жизни.
3. Прививать учащимся чувства долга и ответственности, любви к Родине, воспитывать бережное отношение к природе и окружающим живым существам.
4. Формировать у учащихся потребность в саморазвитии и личностном совершенствовании.
5. Приобщение учащихся к экологической и социальной культуре, здоровому образу жизни, рациональному и гуманному мировоззрению.
6. Развивать у учащихся культуру межличностных отношений.
7. Предупреждать возникновение вредных привычек, совершение правонарушений.
8. Формировать важные социальные навыки, позволяющие успешно адаптироваться в современном обществе.

#### **Планируемые результаты реализации программы воспитания**

- Формирование у учащихся представления о базовых национальных ценностях российского общества.
- Формирование у учащихся ответственности за свое здоровье, направленности на развитие навыков здорового образа жизни и безопасного жизнеобеспечения.

- Формирование у учащихся коммуникативных умений и навыков, способности адекватно выбирать формы и способы общения в различных ситуациях.
- Формирование и развитие положительных общечеловеческих и гражданских качеств личности.

### **Основные направления воспитательной работы**

Воспитательная работа в объединении по интересам **технической направленности «IT- вселенная»** осуществляется по шести направлениям, позволяющим охватить и развить важные аспекты личности учащихся.

#### ***Направления воспитательной работы:***

1. Гражданско-патриотическая направленность.
2. Культурологическая направленность.
3. Экологическая направленность.
4. Здоровьесберегающая направленность.
5. Духовно-нравственная направленность.
6. Работа с родителями.

### **1. Гражданско-патриотическая направленность**

**Гражданско–патриотическое воспитание** основывается на воспитании учащихся в духе любви к своей Родине, формировании и развитии личности, обладающей качествами гражданина и патриота России способной на социально оправданные поступки в интересах российского общества и государства, в основе которых лежат общечеловеческие моральные и нравственные ценности патриота, гражданина своей страны. Направлено на выработку ощущения национальной принадлежности к русскому народу, его историческим корням и современным реалиям.

**Цель:** формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей, готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

#### **Задачи патриотического воспитания:**

- ✓ формирование патриотических чувств и сознания учащихся на основе исторических ценностей;
- ✓ сохранение и развитие чувства гордости и любви за свою страну, город, семью, их истории, культуре, традициям;
- ✓ воспитание личности гражданина - патриота Родины, способного встать на защиту государственных интересов;
- ✓ изучение истории своей семьи, города, культуры народов мира, своей страны;
- ✓ развитие чувства ответственности и гордости за достижения страны, культуры;
- ✓ формирование толерантности, чувства уважения к другим народам, их традициям.

## 2. Культурологическая направленность.

*Культурологическое воспитание* осуществляется с целью приобщения учащихся к культурным ценностям, традициям России, ознакомления с культурой других стран, общемировыми культурными ценностями, для расширения их кругозора, создания благоприятных условий для развития творческой природы учащихся, выработки уважительного отношения к культурному наследию человечества и познавательных интересов к различным культурным областям.

**Цель:** создание условий для проявления учащимися инициативы и самостоятельности, искренности и открытости в реальных жизненных ситуациях, развитие интереса к данной деятельности.

### **Задачи культурологического воспитания:**

- ✓ создание условий для равного проявления учащимися объединения по интересам своих индивидуальных способностей;
- ✓ использование активных и нестандартных форм в работе с детьми, отвечающих их интересам и возможностям;
- ✓ развитие способностей адекватно оценивать свои и чужие достижения, радоваться своим успехам и огорчаться за чужие неудачи.

## 3. Экологическая направленность

*Экологическое воспитание* направлено на развитие у учащихся экологической культуры как системы ценностных установок, включающей в себя знания о природе и формирующей гуманное, ответственное и уважительное отношение к ней как к наивысшей национальной и общечеловеческой ценности.

**Цель:** воспитание у учащихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

### **Задачи экологического воспитания:**

- ✓ расширение знаний по экологии, географии, истории;
- ✓ расширение знаний об окружающем мире;
- ✓ развитие творческой, познавательной и созидательной активности;
- ✓ воспитание патриотизма посредством занятий по краеведению.

## 4. Здоровьесберегающая направленность

*Здоровьесберегающее воспитание* направлено на совершенствование и развитие физических качеств личности, формы и функций организма человека, формирования осознанной потребности в физкультурных занятиях, двигательных умений, навыков, связанных с ними знаний, потребности в активном, здоровом образе жизни, негативного отношения к вредным, для здоровья человека, привычкам.

**Цель:** способствовать воспитанию понимания у учащихся важности здоровья, обучение детей правилам безопасного поведения на улице и дорогах, использование педагогических технологий и методических приемов для демонстрации учащимся значимости физического и психического здоровья человека.

### **Задачи здоровьесберегающего воспитания:**

- ✓ формирование у учащихся культуры сохранения и совершенствования собственного здоровья;
- ✓ познакомить учащихся с правилами поведения на улице, дороге, в транспорте, на природе;
- ✓ познакомить учащихся с дорожными знаками, сигналами светофора.

## **5. Духовно-нравственная направленность**

*Духовно-нравственное воспитание* направлено на формирование гармоничной личности, развитие ее ценностно-смысловой сферы посредством сообщения духовно-нравственных, морально-волевых и других базовых ценностей с целью развития:

- *нравственных чувств* - совести, долга, веры, ответственности; нравственного облика - терпения, милосердия;
- *нравственной позиции* - способности к различению добра и зла, проявлению самоотверженной любви, готовности к преодолению жизненных испытаний;
- *нравственного поведения* - проявления духовной рассудительности, послушания, доброй воли.

**Цель:** социально-педагогическая поддержка становления и развития высоконравственного, ответственного, творческого, инициативного и компетентного гражданина России.

### **Задачи духовно-нравственного воспитания:**

- ✓ формирование у учащихся нравственной культуры миропонимания;
- ✓ формирование у учащихся осознания значимости нравственного опыта прошлого и будущего и своей роли в нем;
- ✓ воспитание доброго отношения к родителям, к окружающим людям, сверстникам;
- ✓ воспитание добросовестного отношения к своим обязанностям, к самому себе, к общественным поручениям.

## **6. Работа с родителями**

*Работа с родителями* направлена на создание условий для формирования системы детско-родительских отношений на основе приоритетных направлений воспитательной работы в объединении по интересам, повышение родительской ответственности за обучение и воспитание детей.

**Цель:** создание условий для активного участия семьи в воспитательной системе объединения по интересам, формирование единомышленников из числа родителей.

### **Задачи:**

- ✓ довести до сознания родителей педагогические советы и рекомендации, выработать положительное отношение к ним;
- ✓ создать эмоциональный настрой на совместную работу родителей с детьми;

- ✓ привлекать родителей к активному участию в мероприятиях, родительских собраниях.

## 2. Календарный план воспитательной работы объединения по интересам «IT - вселенная» на 2023-2024 учебный год

№ п/п	Направление воспитательной деятельности	Мероприятие (форма, название)	Сроки
	Работа с родителями	Родительское собрание	сентябрь, май
	Экологическое направление	Мастер-класс «Золотая осень»	октябрь
	Здоровьесберегающее направление	Игра-викторина «Путешествие в страну Здоровья»	октябрь
	Духовно-нравственное направление	Мастер-класс по созданию праздничной открытки ко Дню матери в графическом редакторе Photoshop Online	ноябрь
	Экологическое направление	Экологический урок «Приключения электроники»	ноябрь
	Здоровьесберегающее направление	Мастер-класс по созданию мультфильма «Правила ЗОЖ» в среде программирования Scratch	декабрь
	Духовно-нравственное направление	Новогодний мастер-класс по созданию ёлочной игрушки при помощи программирования в среде Scratch и 3D-моделирования в онлайн-сервисе Tinkercad	декабрь
	Культурологическое направление	Мастер-класс по созданию Новогоднего пейзажа в графическом редакторе MS Paint	январь
	Гражданско-патриотическое направление	Мастер-класс по созданию праздничной открытки ко Дню Защитника отечества в графическом редакторе Photoshop Online	февраль
	Культурологическое направление	Создание интерактивной презентации «Уголки моего родного края» в программе для подготовки презентаций MS PowerPoint	февраль
	Духовно-нравственное направление	Мастер-класс по созданию праздничной анимированной открытки, посвященной Международному женскому дню (8	март



		марта) в среде программирования Scratch	
	Культурологическое направление	Мастер-класс по созданию персонажей из российского анимационного сериала «Смешарики» в графическом редакторе MS Paint 3D	март
	Духовно-нравственное направление	Мастер-класс по созданию игры «Космическое путешествие» в среде программирования Scratch, посвященной Дню космонавтики	апрель
	Культурологическое направление	Мастер-класс по 3D-моделированию «Проектирование памятника самолету МиГ-19» в онлайн-сервисе Tinkercad	апрель
	Гражданско-патриотическое направление	Мастер-класс по созданию военно-патриотической анимированной открытки в среде программирования Scratch, посвященной Дню Победы (9 мая)	май
	Экологическое направление	Мастер-класс по созданию игры «Сбор и сортировка мусора» в среде программирования Scratch	май

### Список используемой литературы

1. Вордерман, К. Программирование для детей. / К. Вордерман, Вудкок Дж., Макаманус Ш. и др.; пер. с англ. С. Ломакина. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
2. Воронкова, Ю.Б. Информационные технологии в образовании / Ю.Б. Воронкова. – РнД: Феникс, 2010. - 314 с.
3. Голиков Д.В. Scratch для юных программистов / Д.В. Голиков. – СПб.: БХВ-Петербург, 2017.
4. Голиков Д.В., Голиков А.Д. «Программирование на Scratch 2. Делаем игры и мультики» / Д.В. Голиков, А.Д. Голиков. Изд. Электронное издание 2014.
5. Горьков Д. TinkerCAD для начинающих. // 2015. [Электронный ресурс]. URL: <https://himfaq.ru/books/3dpechat/Tinkercad-dlia-nachinayuschih-kniga-skachat.pdf>.
6. Торгашева, Ю.В. Программирование для детей. Учимся создавать игры на Scratch / Ю.В. Торгашева. – СПб.: Питер, 2017.
7. Федотова, Е.Л. Информационные технологии в науке и образовании: Учебное пособие / Е.Л. Федотова, А.А. Федотов. – М.: Форум, 2018.

