

**Комитет по образованию Администрации Старорусского
муниципального округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества»**

ПРИНЯТО

На педагогическом совете
МАУДО «Центр детского творчества»
Протокол № 1 от 14.08.2026

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора
МАУДО «Центр детского
творчества»
№ 92 от 18.08.2026

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«LogiCode (начальное программирование)»

Направленность: техническая

Уровень: базовый

Возраст обучающихся: 12-17 лет.

Срок реализации 16 часов.

Автор-составитель:

Михайлова Галина Петровна

Майорова Маргарита Вячеславовна

Худяков Иван Владимирович

Фильшин Юрий Владимирович

Старая Русса

2026

Михайлова

Галина Петровна

Подписано цифровой подписью:
Михайлова Галина Петровна
Дата: 2026.09.08 21:30:05 +03'00'

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «LogiCode (начальное программирование)» (далее - Программа) относится к программам технической направленности ознакомительного уровня. Программа является неотъемлемой частью образовательной программы МАУДО «ЦДТ» г. Старая Русса

В рамках реализации Программы обучающиеся получают стартовые навыки программирования в средах Scratch, Kodu Game Lab и изучают основные правила безопасного поведения в интернете. Программа предлагает уникальное сочетание обучения основам программирования и обеспечению безопасности в интернете в дистанционной форме. Это позволяет детям развивать ключевые навыки, необходимые для успешного функционирования в современном цифровом обществе, а также готовит их к решению задач, связанных с безопасностью и эффективностью использования технологий без посещения Центра детского творчества.

В основу данной программы положены следующие нормативные документы, регламентирующие деятельность в сфере дополнительного образования:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Минпросвещения России от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Приказ Минпросвещения России от 03 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 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"».

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания"».

6. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

7. Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр детского творчества».

8. Локальные нормативные акты МАУДО «Центр детского творчества».

9. Письмо Минпросвещения России от 10 декабря 2019 года № Д-245/06 «О методических рекомендациях по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)».

10. Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утвержденный приказом Минтруда России от 22 сентября 2021 года № 652н.

С учётом

Письма Минобрнауки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)).

Актуальность программы

В современном мире, где информационные технологии играют важную роль в жизни людей, овладение навыками программирования становится полезным и перспективным. Дистанционное обучение начальному программированию помогает детям среднего школьного возраста (13-16 лет) развивать логическое мышление, креативность и навыки решения задач. Кроме того, в программе уделяется внимание правилам безопасного поведения в интернете, что является критичным аспектом в условиях роста использования интернета и цифровых устройств.

Аргументы в пользу актуальности программы:

Актуальность навыков программирования. Владение навыками программирования становится все более востребованным в различных сферах деятельности. Раннее освоение основ программирования помогает детям готовиться к будущим вызовам, связанным с профессиями, требующими владения ИТ-навыками.

Развитие логического мышления. Программирование основано на строгих правилах и логике, что способствует развитию логического мышления. Умение разбивать задачи на части и находить эффективные решения закладывает основу для успешной учебы и карьеры.

Повышение креативности и независимости мышления. Программирование стимулирует креативность, так как требует самостоятельного поиска решений и изобретения новых способов выполнения задач. Это способствует развитию нестандартного мышления и готовности к поиску оригинальных решений.

Формирование навыков самостоятельного обучения. Программирование требует постоянного поиска информации и самостоятельного обучения новым технологиям. Это формирует привычку к самостоятельному поиску ответов на возникающие вопросы, что помогает детям становиться более независимыми и уверенными в своих силах.

Укрепление навыков решения проблем. Программирование учит искать и устранять ошибки, что развивает навыки решения проблем и анализа ситуаций. Это помогает детям стать более организованными и способными справляться с трудностями.

Понимание правил безопасности. Важной частью программы является изучение правил безопасного поведения в интернете. В условиях быстрого распространения интернета и мобильной связи дети сталкиваются с рисками, связанными с мошенничеством, фишингом и вирусами. Знание основ кибербезопасности помогает защитить личные данные и избежать потенциальных угроз.

Отличительные особенности программы

Начальный уровень программирования: Программа ориентирована на обучение основам программирования в дружелюбных и интуитивно понятных средах, таких как Scratch и Kodu Game Lab, что делает процесс обучения доступным и увлекательным для школьников всех возрастов.

Интерактивность и игровая среда: Использование игровых сред, таких как Scratch и Kodu Game Lab, позволяет детям учиться через игру, что способствует поддержанию интереса и вовлеченности в процесс обучения.

Кибербезопасность: Программа уделяет особое внимание правилам безопасного поведения в интернете, что является важным аспектом в условиях постоянного контакта детей с цифровыми технологиями.

Дистанционный формат: Программа разработана для дистанционного формата, что позволяет детям обучаться в удобной обстановке, вне зависимости от географического положения.

Индивидуализированный подход: Программа учитывает индивидуальные особенности и интересы каждого ребенка, предлагая персонализированный маршрут обучения.

Проектная работа: Включение проектной работы в программу способствует развитию навыков самостоятельного планирования и выполнения задач, что помогает подготовить детей к самостоятельной деятельности.

Социальное взаимодействие: В рамках программы предусмотрены различные формы взаимодействия с другими учениками, что способствует развитию навыков общения и сотрудничества.

Обратная связь и поддержка: Программа включает проверки и отчёты, что позволяет следить за прогрессом и своевременно корректировать Программу в случае возникновения трудностей.

Мотивация и поощрение: Программа использует различные методы мотивации и поощрения, такие как баллы и награды, что поддерживает интерес и желание учиться.

Эти особенности делают программу привлекательной и эффективной для детей, которые начинают свое путешествие в мир программирования.

Педагогическая целесообразность программы

Развитие логического мышления: Программирование требует строгого следования правилам и логическому мышлению, что способствует развитию навыков решения задач и принятия решений.

Формирование навыков критического мышления: Работа с алгоритмами и программами учит детей анализировать свои решения и находить ошибки, что помогает развивать критическое мышление и логическую грамотность.

Креативный подход: Использование игровых сред, таких как Scratch и Kodu Game Lab, позволяет детям проявлять свою креативность и придумывать оригинальные решения задач.

Обучение основам кибербезопасности: Программа включает в себя обучение правилам безопасного поведения в интернете, что является важным аспектом в условиях широкого использования цифровых технологий.

Самостоятельность и независимость: Программа ориентирована на самостоятельное обучение, что позволяет детям развивать навыки самостоятельного поиска информации и решения задач.

Готовность к инновациям: Программа учитывает современные тенденции в области информационных технологий и готовит детей к применению новых знаний и умений в дальнейшем обучении и профессиональной деятельности.

Учебные среды и поддержка: Программа использует современные образовательные платформы, что делает процесс обучения доступным и комфортным для детей.

Мотивация и поощрение: Программа включает различные формы мотивации и поощрений, что поддерживает интерес и желание учиться.

Эти факторы делают программу привлекательной и полезной для детей, которые начинают осваивать основы программирования, что закладывает фундамент для дальнейшего развития в этой области.

Объем и срок освоения программы

Программа носит ознакомительный характер и рассчитана на 16 часов.

Интегрированность, преемственность содержания программы, взаимосвязь с другими типами образовательных программ.

Программа ««LogiCode (начальное программирование)»» может служить основой для прохождения обучения по другим программам технического и художественного творчества, реализуемым на базе Центра детского творчества. Навыки и умения, полученные в ходе прохождения программы могут быть полезными при обучении на программах технической направленности: Визуальное программирование, разработка игр в виртуальной реальности, робототехника

Адресат программы. Группа формируется из обучающихся 13–16 лет. Основные характеристики адресата программы:

Интересы: Обучение основам программирования, кибербезопасности, работа с игровыми средами.

Навык работы с компьютером и мобильными устройствами: Ученики уже владеют базовыми навыками работы с цифровыми технологиями.

Потребность в развитии критического мышления и логического мышления: Программа направлена на углубление навыков решения задач и анализа информации.

Готовность к самостоятельному обучению: Ученики заинтересованы в получении знаний и умений, которые будут полезны в дальнейшей жизни.

Ориентированность на будущее: Программа помогает подготовить учащихся к профессиональному и социальному развитию, учитывая современные реалии и тенденции в сфере информационных технологий.

Наличие мотивации: Обучающимся интересно узнать больше о программировании и безопасности в интернете, что создает возможность для успешного прохождения Программы.

Коммуникабельность: Учащиеся готовы сотрудничать с преподавателем и сверстниками в дистанционной форме, что способствует развитию навыков общения и работы в онлайн команде.

Креативность: Программа поощряет проявления креативности и инициативности, что помогает развивать творческие навыки.

Индивидуальные потребности: Программа учитывает различия в уровнях подготовки и интересах, что позволяет настраивать учебный план индивидуально для каждого ученика.

Эти характеристики определяют целевую аудиторию программы, которую отличает готовность к освоению новых знаний и умений, необходимых для успешного освоения Программы.

Количество обучающихся в группе устанавливается в соответствии с Положением об организации и осуществлении образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам в МАУДО «Центр детского творчества» г. Старая Русса. Максимально допустимое количество – 12 человек.

Особенности набора обучающихся. Набор общедоступный, без требований к навыкам, знаниям и умениям.

Режим занятий:

Аудиторные занятия проводятся 1 раз в месяц по 2 часа. Во время занятий предусмотрены 10 минутные перерывы для снятия напряжения и отдыха.

Самостоятельная работа обучающихся: 8 часов на освоение учебного материала и выполнение заданий.

Форма обучения – заочная с использованием **дистанционных образовательных технологий, которые** предполагают опосредованное (на расстоянии) взаимодействие обучающегося и педагогического работника.

Информационная площадка https://vk.com/it_cub53

Форма реализации занятий:

Онлайн-встречи (вебинары): Педагог проводит занятия через интернет с использованием основного электронного сервиса обмена информацией.

Задачи и упражнения на платформе: Ученики получают задания и практические задачи, которые они выполняют в онлайн-средах, таких как Scratch или Kodu Game Lab, с последующим обсуждением и рефлексией.

Индивидуальные задания: Учащиеся получают задания, которые они выполняют самостоятельно, что способствует развитию навыков критического мышления и логического анализа.

Работы в группе: В рамках Программы ученики могут взаимодействовать с коллегами через интернет, что помогает развивать навыки работы в команде и сотрудничества.

Самостоятельное обучение: Программа включает элементы самостоятельного обучения, что позволяет учащимся углублять свои знания и навыки в свободном доступе к образовательным ресурсам.

Обсуждение и рефлексия: После выполнения заданий ученики обсуждают свои достижения и проблемы, что способствует развитию навыков саморегулирования и понимания своих сильных сторон.

Контрольный тест: В конце обучения учащиеся проходят тестирование, которое оценивает их успехи и уровень владения материалом.

Эти формы реализации занятий помогают поддерживать высокий уровень мотивации и заинтересованности учащихся, несмотря на отсутствие личного контакта с преподавателем, что является ключевым моментом в дистанционном обучении.

Вариативность содержания программы «LogiCode (начальное программирование)» предполагает гибкое построение учебного процесса, позволяющее учитывать индивидуальные интересы и потребности каждого участника. Эта особенность дает возможность каждому учащемуся выбрать в последствии свою траекторию обучения и развиваться в наиболее интересных ему направлениях.

Варианты выбора и построения индивидуальной траектории:

Индивидуальные проекты:

Каждый участник имеет возможность разработать собственный проект, который будет соответствовать его интересам и целям. Педагог оказывает поддержку и консультации на всех этапах реализации проекта, помогая участникам достичь наилучших результатов.

Самостоятельная работа и исследования:

Учащимся предлагается создавать самостоятельные проекты и эксперименты, что способствует развитию их аналитических и исследовательских навыков.

Это может включать изучение новых тенденций и техник в этих областях.

Участие в конкурсах и выставках:

Участники имеют возможность представлять свои работы на различных конкурсах, что мотивирует их к дальнейшему совершенствованию своих навыков и повышает уверенность в себе.

Выбор конкурса или выставки также зависит от предпочтений и целей каждого учащегося.

Оценка и обратная связь:

Регулярные обсуждения и оценка работ учащихся помогают определить их сильные и слабые стороны, а также корректировать индивидуальный план обучения.

Обратная связь от педагога и других обучающихся позволяет участникам лучше осознать свои достижения и выявить области для дальнейшего развития.

Таким образом, вариативность содержания Программы обеспечивает каждому участнику возможность выбрать свой уникальный путь обучения, соответствующий его интересам, уровню подготовки и карьерным амбициям.

Цель программы: LogiCode (начальное программирование) заключается в предоставлении учащимся начальных навыков программирования и обеспечения понимания основ кибербезопасности, что способствует развитию логического мышления, критического восприятия информации и навыков самостоятельного обучения.

Задачи программы:

Обучающие задачи программы

- Освоение ключевых навыков и компетенций: Программа помогает учащимся освоить базовые навыки работы с компьютерными системами и программами, что включает в себя понимание основ программирования, управления инструментами и средствами цифрового взаимодействия.
- Развитие навыков критического мышления и логического анализа: Обучение направлено на развитие у учащихся навыков самостоятельного анализа и решения задач, что способствует формированию навыков осознанного выбора решений и устранения ошибок.
- Обучение правилам кибербезопасности: Программа подчеркивает важность понимания правил безопасного поведения в интернете, что включает в себя защиту личных данных, соблюдение норм безопасности при взаимодействии с цифровыми технологиями.
- Самостоятельное обучение: Программа ориентируется на развитие навыков самостоятельного поиска информации и решения задач, что позволяет учащимся осваивать новые знания и технологии с минимальным вмешательством со стороны преподавателя.

Развивающие задачи

- Развитие креативности и инновационного мышления: Программа стимулирует креативность и инновационные идеи, что делает обучение интересным и привлекательным для молодых людей.
- Способность к рефлексии: Программа включает задания, направленные на развитие навыков рефлексии и самосознания, что позволяет студентам лучше понимать свои достижения и оценивать собственные результаты.

- **Позитивное отношение к технологиям:** Программа учитывает положительное восприятие технологий и их роли в повседневной жизни, что способствует выработке у учащихся положительного опыта взаимодействия с цифровыми средствами.
- **Планирование и управление задачами:** Программа учитывает необходимость навыков планирования и управления задачами, что придает учащимся уверенность в достижении целей.
- **Стремление к совершенному выполнению задач:** Программа поощряет стремление к качеству и аккуратности в выполнении заданий, что формирует устойчивые навыки работы с технологиями.

Воспитательные задачи

Нравственное воспитание: Программа направлена на воспитание нравственных качеств, таких как уважение к правилам безопасности, честность и ответственность, что важно для сохранения личной репутации и безопасности в интернете.

Социальная интеграция: Программа содействует развитию навыков общения и взаимодействия с окружающими людьми, что способствует социальной адаптации и установлению контактов с другими учащимися.

Эмоциональный баланс: Программа рассматривает важность эмоционального благополучия учащихся, что проявляется в понимании правил кибербезопасности и соблюдении правил безопасности в интернете.

Образование культуры и ценностей: Программа способствует формированию у учащихся культурных навыков и ценностей, что связано с уважением к правилам и нормам поведения в обществе.

Готовность к изменениям: Программа адаптируется к изменяющимся условиям, что позволяет учащимся оставаться конкурентоспособными и адаптивными в современных условиях.

Программа LogiCode (начальное программирование) сочетает в себе обучающие, развивающие и воспитательные задачи, что делает её необходимой для успешного освоения основ программирования и кибербезопасности в условиях дистанционного обучения.

Ожидаемые результаты.

После прохождения Программы обучающийся должен знать:

- **Основы программирования:** Учащиеся должны понимать основные принципы программирования, такие как алгоритмические структуры, типы данных, операции с объектами и методами работы с ними.
- **Способы работы с инструментами:** Учащиеся должны уметь использовать современные инструменты для создания и управления своими проектами.
- **Критическое мышление:** Учащиеся должны уметь анализировать свои действия и понимать механизмы взаимодействия с технологиями.

- **Принятие решений:** Учащиеся должны уметь принимать обоснованные решения относительно использования технологий и соблюдать установленные нормы безопасности.
- **Самостоятельность:** Программа предусматривает развитие навыков самостоятельного обучения и поиска информации.
- **Информационные ресурсы:** Учащиеся должны научиться использовать различные источники информации и поддерживать свои знания на высоком уровне.
- **Правила кибербезопасности:** Учащиеся должны обладать знаниями о правилах безопасного поведения в интернете, включая понимание принципов защиты персональных данных, методов и технологий безопасности.
-

После прохождения Программы обучающийся должен уметь:

- **Создание и управление проектами:** Учащиеся должны уметь создавать простые и сложные проекты, реализующие свои идеи, используя имеющиеся навыки.
- **Опытные работы:** Учащиеся должны иметь возможность продемонстрировать свои навыки через выполненные проекты, презентации и другие формы представления результатов.
- **Проактивная позиция:** Программа формирует у студентов активное отношение к освоению новых технологий и методов работы с ними.
- Эти результаты показывают высокую степень готовности учащихся к успешному освоению навыков программирования и кибербезопасности, а также к продолжению обучения в этих областях.

Формы контроля. Контроль и оценка уровня освоения программы осуществляется в виде текущего контроля и итоговой аттестации.

Текущий контроль проводится при выполнении практических задач по разделам программы с предъявлением результатов (файлов проектов), а также посредством тестирования по окончании обучения.

Контроль за усвоением качества знаний проводится на трех уровнях:

1-й уровень – низкий; воспроизводящий (репродуктивный) – предполагает воспроизведение знаний и способов деятельности. Учащийся воспроизводит учебную информацию, выполняет задания по образцу.

2-й уровень – средний; конструктивный - предполагает преобразование имеющихся знаний. Обучающийся может переносить знания в измененную ситуацию, в которой он видит элементы, аналогичные усвоенным;

3-й уровень – высокий; творческий - предполагает овладение приемами и способами действия. Обучающийся осуществляет перенос знаний в незнакомую ситуацию, создает новые нестандартные алгоритмы познавательной деятельности.

Учебный план

	Раздел/темы	теория	практика	всего	Форма контроля
1	Вводное занятие. Знакомство с дистанционной системой обучения.	1	1	2	
2	Знакомство с блочной средой программирования Scratch				
2.1	Алгоритмы в Scratch.	1	1	2	Опрос
2.2.	Разработка индивидуального творческого проекта с использованием блочной среды программирования.		2	2	Наблюдение
2.3.	Самостоятельная работа по теме Знакомство с блочной средой программирования Scratch		2	2	Демонстрация результатов
3	Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab, общий обзор возможностей программы.				
3.1.	Изучение инструментов, позволяющих создавать и изменять ландшафт созданного мира, добавлять объекты, перемещать персонажи.	2		2	Наблюдение
3.2.	Индивидуальный проект: создание игры "Полоса препятствий"		2	2	Наблюдение
3.3.	Самостоятельная работа по теме Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab		2	2	Демонстрация результатов
5	Безопасность в интернете				
5.1.	Основные правила безопасного поведения в интернете.	1		1	Опрос
6	Тестирование		1	1	Тестирование
	Итого	4	12	16	

Содержание учебного плана первого года обучения

1. Вводное занятие. Знакомство с дистанционной системой обучения

Описание характеристик дистанционного обучения, таких как гибкость, удобство и доступность. Обсуждение недостатков, таких как зависимость от технических средств и ограничения по времени. Демонстрация использования инструментов дистанционного обучения.

Показание примеров выполнения задач и проектов в дистанционном режиме
Обработка полученных знаний через выполнение практических заданий.

2. Знакомство с блочной средой программирования Scratch

2.1. Алгоритмы в Scratch.

Объяснение понятия «алгоритм» на примере простого примера из жизни (например, рецепт приготовления блюда). Обсуждение того, как алгоритмы помогают автоматизировать задачи и создавать интересные проекты. Создание анимации движения персонажа по экрану.

Использование блоков управления для создания последовательности действий (циклы, условия). Демонстрация использования циклов (forever, repeat) и условий (if). Пояснение работы каждого блока и их роли в создании алгоритма.

2.2. Разработка индивидуального творческого проекта с использованием блочной среды программирования Scratch.

Создать свой простой проект, используя изученные блоки. Например, создать анимацию, где персонаж движется по заданной траектории или реагирует на нажатие клавиш. Обмен опытом.

2.3. Самостоятельная работа по теме Знакомство с блочной средой программирования Scratch. Учащиеся показывают свои проекты и рассказывают о том, какие алгоритмы они использовали. Обсуждение успехов и трудностей при выполнении задания.

3. Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab, общий обзор возможностей программы.

3.1. Изучение инструментов, позволяющих создавать и изменять ландшафт созданного мира, добавлять объекты, перемещать персонажи.

Среда разработки игр Kodu Game Lab. Основные возможности Kodu.

Интерфейс программы: Главное окно программы. Панель инструментов. Окно редактора мира. Окно программирования. Запуск программы Kodu Game Lab. Создание нового проекта. Освоение навигации в редакторе мира: Перемещение камеры. Изменение ландшафта. Добавление объектов.

Примеры простых сценариев (например, движение объекта вперёд при нажатии клавиши).

3.2. Индивидуальный проект: создание игры "Полоса препятствий". Разработка индивидуального проекта.

3.3. Самостоятельная работа по теме Знакомство с визуальной средой программирования Kodu Game Lab.

Учащиеся показывают свои проекты и рассказывают о том, какие алгоритмы они использовали. Обсуждение успехов и трудностей при выполнении задания.

4.Безопасность в интернете

4.1 Основные правила безопасного поведения в интернете. Основные угрозы в Интернете: Фишинговые атаки. Вирусы и вредоносные программы. Мошенничество. Нарушение конфиденциальности данных.Правила безопасного поведения. Примеры фишинговых писем и объяснить, как их распознать. Работа с логинами и паролями

5. Тестирование

Комплекс организационно-педагогических условий

Формы аттестации

Аттестация – это оценка уровня и качества освоения обучающимися образовательных программ в конкретной предметной деятельности. Цель аттестации – выявление итогового уровня развития теоретических знаний, практических умений и навыков, их соответствие прогнозируемым результатам дополнительной общеразвивающей программе.

Форма итоговой аттестации по программе – тестирование, направлено на оценку приобретенных знаний, умений и навыков участников, а также на стимулирование их творческой активности.

Оценочные материалы

Образовательная деятельность в системе дополнительного образования предполагает не только обучение детей определенным знаниям, умениям и навыкам, но и развитие многообразных личностных качеств учащихся. Поэтому ее результаты целесообразно оценить по двум группам показателей:

- образовательные результаты (фиксирующие предметные и общеучебные знания, умения и навыки, приобретенные в процессе освоения образовательной программы).
- личностные достижения (выражающие изменения личностных качеств ребенка под влиянием занятий в данном творческом объединении).

Методы обучения.

- Словесный (беседа, рассказ, лекция, сообщения с использованием дистанционного режима обучения)
- Наглядный (использование платформ для демонстрации, личный показ педагога);
- Практический (создание проектов .)
- Метод самостоятельной работы (самостоятельная работа в домашних условиях по созданию проектов и т.д.)

Материально-техническое обеспечение

Помещение: учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

Средства обучения.

Для успешной реализации дистанционной образовательной программы необходимо следующее материально-техническое обеспечение:

- Компьютеры/Ноутбуки для обучающихся и педагога с достаточным объемом оперативной памяти и процессорной мощностью для работы с образовательными платформами и видеоконференциями.
- Интернет-соединение: Высокоскоростной интернет для стабильной передачи данных.Рекомендуется резервный канал связи (мобильный интернет, Wi-Fi роутер и т.п.).
- Платформы для дистанционного обучения:
- Образовательная платформа Сферум , обеспечивающая взаимодействие между педагогом и учащимися.
- Программное обеспечение: среды программирования Scratch и Kodu Game Lab
- Видеокамеры и микрофоны:
- Веб-камеры и гарнитуры с хорошим качеством звука для проведения занятий в режиме реального времени. Если планируется запись занятий, то потребуется дополнительное оборудование для качественной записи видео и аудио.
- Антивирусное ПО: Защита компьютеров и сетей от вирусов и других киберугроз. Регулярное обновление антивирусных баз данных.

Это основное материально-техническое обеспечение, которое позволит эффективно организовать и реализовать дистанционную программу обучения.

Рабочая программа воспитания объединения на учебный год

Цель, задачи и результат воспитательной работы.

Цель воспитательной работы – воспитание и развитие социально-активной, образованной, нравственно и физически здоровой личности в изменяющихся условиях общественной жизни.

Задачи:

- Воспитание трудолюбия, аккуратности, усидчивости, толерантности, умения довести начатое дело до конца, взаимопомощи при выполнении работы, экономичного отношения к используемым материалам, привитие основ культуры труда.
- Формирование полноценной психически и физически здоровой личности с устойчивым нравственным поведением, способной к самореализации и самоопределению в социуме.

Результат воспитания:

Изменение развития личностной, социальной, трудовой (профессиональной) и здоровье - сберегающей культуры обучающихся, общей психологической атмосферы и нравственного уклада жизни, детско-родительских отношений.

Календарный план воспитательной работы объединения на учебный год

№ п/п	Мероприятие	Задачи	Сроки проведения
1.	Беседа «Предотвращение опасных ситуаций»	Проверка знаний ПДД	1 неделя февраля
2.	Инструктаж «Как вести себя во время весенних каникул, на льду водоемов. ПДД, ППБ»	Знакомство с правилами поведения у водоемов	3 неделя марта
3.	Беседа к годовщине Победы в ВОВ.	Воспитание патриотизма, уважения к ветеранам ВОВ	1 неделя мая
4.	Инструктаж «Как вести себя во время летних каникул, водоемов на пляжах, в поездках. ПДД, ППБ»	Знакомство с правилами поведения у водоемов	4 неделя мая

Календарный учебный график на учебный год

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
-	1 февраля	31 мая	8	16	1 раз в неделю по два академических часа

Список литературы

1. Винницкий Ю. А. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов. / Винницкий Ю. А. — СПб.: БХВ-Петербург, 2018. — 176 с.
2. Голиков Д.В. 42 проекта на Scratch 3 для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2019. — 184 с.
3. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. / Голиков Д. В. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.
4. Kodu Game Lab. *Электронный ресурс+ — Режим доступа: <http://gcup.ru/load/kodu/2-1-0-1504>
5. Сайт «Кубок kodu» / <http://koducup2012.cloudapp.net/>
6. Курс по Kodu Game Lab / <http://www.teachvideo.ru/course/427/>