

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 2»**

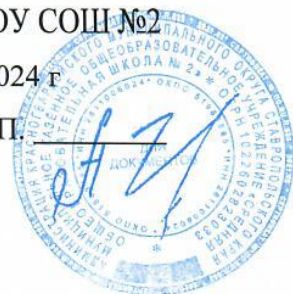
Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2024 г
Протокол №1

Утверждаю:

Директор МКОУ СОШ №2

«30» августа 2024 г

Чернышова А.П.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа**

«Мир Scratch»

технической направленности

Уровень программы – базовый

Вид: модифицированная

Возрастная категория: от 9 до 11 лет

Состав группы – 12 человек

Срок реализации - 1 год

ID-номер программы в Навигаторе: 1004

Автор-составитель:
Ефремова И.А., педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы		
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи	4
1.3.	Учебный план	5
1.4.	Содержание учебного плана	5
1.5.	Планируемые результаты	8
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий		
2.1.	Календарный учебный график	8
2.2.	Условия реализации программы	8
2.3.	Формы аттестации, контроля	9
2.4.	Методическое обеспечение программы	9
	Список литературы	10
	Приложение 1. Календарный учебный график	11
	Приложение 2 План воспитательной работы	14

РАЗДЕЛ № 1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Актуальность программы

Начало 21 века ознаменовано бурным развитием IT-технологий. Становится понятно, что чем раньше ученик начнет овладевать навыками программирования, тем больший запас знаний и технологий он получит к моменту выбора основного рода деятельности. Даже если в будущем карьерный путь ребенка не будет связан с программированием, умение разбираться в сложных алгоритмических системах и взаимодействовать с новыми технологиями ему пригодится в любой сфере, ведь цифровые технологии используются повсеместно.

Внеурочный формат занятий позволяет снять с ребенка давление школьных оценок и обязательного тематического плана. Во время самостоятельной работы над микро- проектами ребенок обязательно сделает множество ошибок, но при правильной поддержке со стороны преподавателя работа над ошибками позволит почувствовать их ценность. Ведь именно поиск ошибок и последовательное их исправление позволяет улучшать мир вокруг нас и настраивать сложные системы. Курс предполагает смешанный формат обучения. Сочетание групповой работы с учителем в классе и индивидуальной работы в личном кабинете на онлайн-платформе позволяет ученикам выработать не только технические навыки программирования, но и навыки социального взаимодействия при работе над финальным проектом курса, а главное – научиться самостоятельно выстраивать свое профессиональное развитие.

Программа разработана в соответствии с государственными нормативными правовыми актами в области дополнительного образования детей:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями).
2. Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации»
3. Постановление Правительства РФ от 18.09.2020 г. № 1490 «О лицензировании образовательной деятельности».
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития систем дополнительного образования детей».
6. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
7. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».
8. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
9. Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"
10. Письмо ГБУ ДО «КЦЭТК» от 28 сентября 2021 г. № 639 «Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ».

Направленность ДОП: техническая.

Организация курса:

Программа рассчитана на 34 часа, 1 час в неделю, занятия по 40 минут

Срок освоения программы: в течение одного учебного года, в объеме 68 часов.

Форма обучения: очная. В очных занятиях в группах по 12 человек используются проекты на онлайн-платформе.

Категория обучающихся: ученики общеобразовательных школ от 10 до 12 лет в рамках дополнительного образования.

Отличительные особенности программы: авторский подход к организации образовательного процесса. Реализация программы предполагает проведение аудиторных занятий с использованием специально разработанных инструментов, а именно:

- онлайн-уроков, размещенных на платформе Stepik;
- проектных заданий для создания учащимися игр в среде Scratch;
- методологии развития soft-skills;
- сюжетной геймификации курса.

Особенности организации образовательного процесса

- Практические занятия с использованием онлайн-платформ Code.org и Scratch.mit.edu: групповые и индивидуальные проекты и мини-игры с вариативным оформлением;
- Изучение материалов и прохождение тестовых заданий на онлайн-платформе Stepik.org;
- Групповые и индивидуальные задания, направленные на повторение материала, развитие soft-skills и рефлексию занятий;
- Совместное взаимодействие с сюжетом (через комиксы в презентациях).

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: формирование у обучающихся навыков блочного программирования и создания алгоритмов для решения поставленных проблем.

Задачи:

Обучающие

1. Изучить основы блочного программирования в рамках платформ Code.org и Scratch.mit.edu;

Развивающие

2. Научить применять навык алгоритмического мышления и полученные знания для решения практических задач.

Воспитательные

3. Повысить уровень толерантности к ошибкам в обучении и жизни
4. Повысить уровень любознательности и самостоятельности в решении задач.

1.3.УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1.	12	4	8	
2.	Модуль 2.	16	4	12	тест
3.	Модуль 3.	20	2	18	тест
4.	Модуль 4.	20	6	14	Защита проектов

1.4. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Модуль 1.

Тема. Знакомство с курсом. Правила занятий.

Знакомство с учениками и курсом, создание правил группы, рефлексия.

Тема. Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков.

Групповая работа на повторение и закрепление темы, рефлексия. Изучение понятия алгоритм, тренировка на платформе Code.org.

Тема. Цикл "повторить X раз". Алгоритм.

Игра Крокодил в группах на повторение, знакомство с характерами героев сюжета, анализ событий сюжета, рефлексия.

Тема. Интерфейс Scratch.

Анализ характеров героев и своего характера, рефлексия. Изучение программы Scratch. Перемещение спрайтов и соединение команд-блоков. Написание короткой программы с циклом и шагами.

Тема. Условный оператор.

Развитие навыка составления вопросов, подведение итогов первого вводного модуля. Изучение команды —если то!. Использование команды для программирования касания объектов.

Модуль 2.

Тема. Координаты.

Работа в парах на разминке, анализ поведения героев в трудных ситуациях, рефлексия. Изучение темы —координаты!. Программирование автоматического движения по маршруту через точки (их рассчитанные координаты).

Тема. Ввод и вывод данных.

Работа в парах на разминке, поиск ошибок в задании, рефлексия своих успехов и неудач, рефлексия.

Создание игры —вопрос-ответ!, используя инструменты для ввода и вывода данных.

Тема. Команда —ждать до!, сравнение координат.

Анализ поведения героев, составление фраз, помогающих справиться с боязнью ошибки, рефлексия. Изучение понятий —истина! и —ложь!. Программирование траектории персонажа, используя сравнение координат (при достижении координаты персонаж меняет траекторию).

Тема. Движение через изменение координат.

Работа в группах на разминке, анализ отношения к ошибкам, рефлексия. Создание игры с движением персонажа по диагонали, использование координат для управления. Использование касания цвета объектов игры.

Тема. Поиск ошибок в игре.

Поиск ошибок и их анализ, разбор алгоритма поиска ошибок, рефлексия. Создание игры с управлением персонажем и проверкой касания цветов. Редактирование фона игры.

Тема. Цикл с условием. Генерация случайного числа.

Анализ сюжета и отношения героев к ошибкам, поиск причин определенного поведения героев, рефлексия. Изучение темы —генерация случайных чисел, знакомство с работой —цикла с условием.

Создание в игре бонуса, который появляется в случайных координатах и двигается до границ поля.

Тема. Ветвление —Иначе в условном операторе. Повторение пройденных тем.

Знакомство с инструкцией по принятию и анализу ошибки, рефлексия. Создание игры с перепрыгиванием препятствий. Программирование прыжка персонажа и появления клонов-спрайтов со случайным выбором костюма. Создание условия проверки с использованием ветки —иначе.

Тема. Повторение пройденных тем.

Работа в группах на разминке, разбор ситуаций с разным отношением к ошибке, подведение итогов второго модуля. Изучение раздела с готовыми спрайтами. Редактирование внешности спрайта. Добавление своего спрайта в программу (индивидуальное задание).

Модуль 3.

Тема. Клонирование спрайтов.

Анализ своих интересов, выбор из двух вариантов ответа о себе, обсуждение интересов в парах, практика поиска информации в интернете, знакомство с различными источниками информации, рефлексия. Изучение темы —клонирование. Решение головоломки с помощью клонов.

Тема. Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ.

Развитие креативности и навыка анализа идей в группах, рефлексия. Создание игры со сбором бонусов. Создание клонов-бонусов с отдельной программой. Условие касания клонов (с использованием логического ИЛИ).

Тема. Анимация спрайтов.

Поиск информации в интернете для проверки ответов, обсуждение значимости любознательности, рефлексия. Изучение темы —Анимация. Создание проекта с клонами-противниками, анимация спрайтов.

Тема. Программирование траекторий движения.

Игра бинго для изучения интересов друг друга, составление списка хобби, рефлексия. Добавление в проект —снарядов - клонов, которые запускаются при нажатии клавиши. Программирование касаний снарядов и противников.

Тема. Алгоритм управления мышкой.

Работа в группах на повторении, обсуждение героев и подходящих им хобби, анализ своих интересов, рефлексия. Программирование управления персонажем с помощью курсора мыши. Добавление бонусов в игру (через клонирование).

Тема. Переменные. Логическая операция И.

Составление плана по разработке компьютерных игр, анализ своих интересов в сфере разработки игр, рефлексия. Изучение темы —переменные. Добавление в игру подсчета бонусов. Настройка работы кнопки в игре (используя логическое И).

Тема. Управление игрой с помощью ввода данных от пользователя.

Работа в парах на повторении, придумывание фактов о себе, анализ стереотипов и поиск достоверной информации в интернете, рефлексия. Повторение способов ввода данных. Использование ввода данных для настройки переменных. Создание игры с настройкой скорости.

Тема. Повторение пройденных тем.

Обсуждение различных стереотипов, обсуждение сильных сторон героев, анализ своих сильных сторон, рефлексия. Создание игры с настройкой сложности от игрока, повторение всех пройденных тем.

Тема. Повторение пройденных тем.

Анализ изменений, произошедших в героях за время приключения, подведение итогов третьего модуля. Завершение работы над общим проектом. Добавление в игру подсчета бонусов, жизней и настройки скорости через переменную

Модуль 4.

Тема. Подготовка к проекту.

Работа в группах на повторении, придумывание идей для проектов, основываясь на собственных интересах, рефлексия. Повторение изученных на курсе механик игр.

Тема. Работа над проектом.

Презентация идеи своей игры, доработка чужих идей, составление плана разработки проекта, рефлексия.

Самостоятельная работа над проектом.

Тема. Работа над проектом.

Работа в группах на повторении, выделение приоритетных задач в плане, работа по задачам, анализ итогов работы, обновление плана, рефлексия. Самостоятельная работа над проектом.

Тема. Презентация проектов.

Выступление с презентацией собственного проекта.

1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам освоения данной программы обучающийся приобретёт предметные, личностные и метапредметные результаты.

Личностные результаты:

Учащиеся будут стремиться:

-оценивать жизненные ситуации (поступки, явления, события) с точки зрения собственных ощущений (явления, события), в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить как хорошие или плохие;

-называть и объяснять свои чувства и ощущения, объяснять своё отношение к поступкам с позиции общечеловеческих нравственных ценностей;

-самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы :

интерес к самостоятельному изготовлению построек, умение применять полученные знания при проектировании и сборке конструкций, воображение, фантазия и творческая инициатива.

Предметные

По окончании курса учащийся сможет:

- Программировать в среде Scratch
- Самостоятельно реализовывать проекты, связанные с разработкой игр

Практическим результатом работы служит финальный проект каждого ученика: 2D игра или анимированный мультфильм на платформе Scratch.mit.edu.

Метапредметные

По окончании курса учащийся сможет:

- Лояльно относиться к своим ошибкам;
- Анализировать свои ошибки и извлекать из них опыт;
- Понимать область своих интересов;
- Самостоятельно искать ответы, задавать вопросы;
- Презентовать свои идеи.

РАЗДЕЛ № 2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Продолжительность учебного года	Режим работы
Начало учебного года: 02.09.2024	Режим работы объединения (по расписанию)
Окончание учебного года: 26 мая	Продолжительность занятия: 40 минут
34 недели	Продолжительность перемены: 10 минут

Календарный учебный график составлен в соответствии с календарно-учебным графиком МКОУ СОШ №2 на 2024-2025 учебный год. В период школьных каникул занятия проводятся в обычной форме. В период с 01.06 по 31.08 – летние каникулы.

Календарные учебные графики групп приведены в *приложении 1*.

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально - техническое обеспечение.

1. Обязательные

- помещение (предпочтительно, изолированное);
- 10—15 рабочих мест: стол, стул, розетка, компьютеры на каждое рабочее место;
- проектор;
- Интернет-соединение, скорость загрузки не менее 2 Мбит/сек;
- меловая, магнитно-маркерная доска или флипчарт;
- общие условия в соответствии с СанПиН 2.4.4.3172-14

Требования к ПО:

- Операционная система Windows 7 или моложе / MacOS / Unix-based системы с поддержкой протокола HTML5;
- Браузер последней версии;
- Доступ к сайтам Code.org, Scratch.mit.edu, Stepik.org.

Методические материалы курса:

1. Методические указания для учителя в текстовом виде на платформе Stepik.org;
2. Презентации на платформе Stepik.org с иллюстративным изложением:
 - a. теоретического материала;
 - b. практических заданий;
 - c. сюжетной геймификации курса.
3. Упражнения на платформе Stepik.org на закрепление теоретического материала;
4. Текстовые инструкции на платформе Stepik.org для проведения групповых и индивидуальных форматов:
 - a. разминки, настраивающие на занятия,
 - b. игры для повторения материала,
 - c. игры и упражнения для развития soft-skills,
 - d. рефлексия занятий.

Кадровое обеспечение программы. Требования к педагогу:

Данную программу реализует педагог дополнительного образования, стаж работы в данном направлении 1 год. Педагог владеет современными педагогическими технологиями, обеспечивающими познавательную активность учащихся; свободно владеет и эффективно использует на занятиях принципы наглядности и доступности технических средств.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ

В конце 2 и 3 модулей курса проводится контроль в форме теста. В последнем блоке курса каждый ученик создаёт индивидуальный проект (или групповой). В финале проходит презентация проектов и рефлексия результатов.

2.4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература для педагога:

1. Вордерман, К., Макаманус, Ш., Вудкок Д., Стили, К., Куигли, К., Программирование для детей [Текст]: практ. курс /Д. В. Голиков - Манн, Иванов и Фербер, 2015 г.- 224 с.

2. Бреннан, К., Болкх, К., Чунг, М., Креативное программирование на языке Scratch, Гарвардская Высшая школа образования, интернет-издание
<http://Scratched.gse.harvard.edu/guide/>

Литература для обучающихся: Не предусмотрена

Электронные ресурсы:

1. Курс [Мир Scratch](https://stepik.org/course/90478/syllabus) на платформе Stepik. (<https://stepik.org/course/90478/syllabus>)

2. <https://Scratch.mit.edu/>

3. <https://stepik.org>

4. <https://code.org>

**Календарный учебный график
по дополнительной общеобразовательной программе «Мир Scratch»
2024 - 2025 учебный год**

*Дни занятий: вторник I группа с 13:50 по 14:30
вторник II группа с 14:40 по 15:20*

1 год обучения на 68 часов.

Используемые сокращения: СР – самостоятельная работа, ПР – практическая работа, ЗП – защита проекта.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
МОДУЛЬ 1								
1	сентябрь	03.09	13:50 – 14:30		1	Знакомство с курсом. Правила занятий	КАБ. 29	
2		03.09	14.40 – 15.20		1	Знакомство с курсом. Правила занятий	КАБ. 29	
3		10.09	13:50 – 14:30	ПР	1	Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков	КАБ. 29	
4		10.09	14.40 – 15.20	ПР	1	Интерфейс CodeOrg. Соединение блоков	КАБ. 29	
5		17.09	13:50 – 14:30		1	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	КАБ. 29	
6		17.09	14.40 – 15.20		1	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	КАБ. 29	
7		24.09	13:50 – 14:30	ПР	1	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	КАБ. 29	
8		24.09	14.40 – 15.20	ПР	1	Цикл "повторить X раз". Алгоритм	КАБ. 29	
9	октябрь	01.10	13:50 – 14:30	ПР	1	Интерфейс Scratch	КАБ. 29	
10		01.10	14.40 – 15.20	ПР	1	Интерфейс Scratch	КАБ. 29	
11		08.10	13:50 – 14:30	ПР	1	Условный оператор	КАБ. 29	
12		08.10	14.40 – 15.20	ПР	1	Условный оператор	КАБ. 29	
МОДУЛЬ 2								
13		15.10	13:50 – 14:30		1	Координаты	КАБ. 29	
14		15.10	14.40 – 15.20		1	Координаты	КАБ. 29	
15		22.10	13:50 – 14:30	ПР	1	Ввод и вывод данных	КАБ. 29	
16		22.10	14.40 – 15.20	ПР	1	Ввод и вывод данных	КАБ. 29	
17	ноябрь	05.11	13:50 – 14:30	ПР	1	Команда —ждать дол, сравнение координат	КАБ. 29	
18		05.11	14.40 – 15.20	ПР	1	Команда —ждать дол, сравнение координат	КАБ. 29	
19		12.11	13:50 – 14:30	ПР	1	Движение через изменение координат	КАБ. 29	
20		12.11	14.40 – 15.20	ПР	1	Движение через изменение координат	КАБ. 29	

21		19.11	13:50 – 14:30		1	Понятия —истина‖ и —ложь‖	КАБ. 29	
22		19.11	14.40 – 15.20		1	Понятия —истина‖ и —ложь‖	КАБ. 29	
23		26.11	13:50 – 14:30	ПР	1	Цикл с условием. Генерация случайного числа	КАБ. 29	
24		26.11	14.40 – 15.20	ПР	1	Цикл с условием. Генерация случайного числа	КАБ. 29	
25	декабрь	03.12	13:50 – 14:30	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
26		03.12	14.40 – 15.20	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
27		10.12	13:50 – 14:30	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
28		10.12	14.40 – 15.20	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
МОДУЛЬ 3								
29		17.12	13:50 – 14:30	ПР	1	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	КАБ. 29	
30		17.12	14.40 – 15.20	ПР	1	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	КАБ. 29	
31		24.12	13:50 – 14:30	ПР	1	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	КАБ. 29	
32		24.12	14.40 – 15.20	ПР	1	Программы для клонов спрайтов. Логическая операция ИЛИ	КАБ. 29	
33	январь	14.01	13:50 – 14:30		1	Анимация спрайтов	КАБ. 29	
34		14.01	14.40 – 15.20		1	Анимация спрайтов	КАБ. 29	
35		21.01	13:50 – 14:30	ПР	1	Анимация спрайтов	КАБ. 29	
36		21.01	14.40 – 15.20	ПР	1	Анимация спрайтов	КАБ. 29	
37		28.01	13:50 – 14:30	ПР	1	Программирование траекторий движения	КАБ. 29	
38		28.01	14.40 – 15.20	ПР	1	Программирование траекторий движения	КАБ. 29	
39	февраль	04.02	13:50 – 14:30	ПР	1	Алгоритм управления мышкой	КАБ. 29	
40		04.02	14.40 – 15.20	ПР	1	Алгоритм управления мышкой	КАБ. 29	
41		11.02	13:50 – 14:30	ПР	1	Переменные Логическая операция И	КАБ. 29	
42		11.02	14.40 – 15.20	ПР	1	Переменные. Логическая операция И	КАБ. 29	
43		18.02	13:50 – 14:30	ПР	1	Управление игрой с помощью ввода данных от	КАБ. 29	

						пользователя		
44		18.02	14.40 – 15.20	ПР	1	Управление игрой с помощью ввода данных от пользователя	КАБ. 29	
45		25.02	13:50 – 14:30	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
46		25.02	14.40 – 15.20	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
47	март	04.03	13:50 – 14:30	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
48		04.03	14.40 – 15.20	ПР	1	Повторение пройденных тем	КАБ. 29	Тест
МОДУЛЬ 4								
49		11.03	13:50 – 14:30		1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
50		11.03	14.40 – 15.20		1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
51		18.03	13:50 – 14:30	ПР	1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
52		18.03	14:40 – 15:20	ПР	1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
53	апрель	01.04	13:50 – 14:30	ПР	1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
54		01.04	14.40 – 15.20	ПР	1	Подготовка к проекту	КАБ. 29	
55		08.04	13:50 – 14:30	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
56		08.04	14.40 – 15.20	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
57		15.04	13:50 – 14:30	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
58		15.04	14.40 – 15.20	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
59		22.04	13:50 – 14:30	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
60		22.04	14.40 – 15.20	ПР	1	Работа над проектом	КАБ. 29	
61		29.04	13:50 – 14:30	ЗП	1	Презентация проектов	КАБ. 29	
62		29.04	14.40 – 15.20	ЗП	1	Презентация проектов	КАБ. 29	
63	май	06.05	13:50 – 14:30	ЗП	1	Презентация проектов	КАБ. 29	
64		06.05	14.40 – 15.20	ЗП	1	Презентация проектов	КАБ. 29	
65		13.05	13:50 – 14:30		1	Итоговое повторение	КАБ. 29	
66		13.05	14:40 – 15:20		1	Итоговое повторение	КАБ. 29	
67		20.05	13:50 – 14:30		1	Итоговое повторение	КАБ. 29	
68		20.05	14.40 – 15.20		1	Итоговое повторение	КАБ. 29	

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Процесс воспитания в МКОУ СОШ №2 основывается на следующих принципах взаимодействия тренеров-преподавателей и обучающихся:

— неукоснительное соблюдение законности и прав семьи и ребенка, соблюдения конфиденциальности информации о ребенке и семье, приоритета безопасности ребенка при нахождении в образовательной организации;

— ориентир на создание в образовательной организации психологически комфортной среды для каждого ребенка и взрослого, без которой невозможно конструктивное взаимодействие обучающихся и тренеров-преподавателей;

— организация основных совместных дел обучающихся и родителей как предмета совместной заботы взрослых и детей;

— системность, целесообразность и индивидуальность воспитания как условия его эффективности.

Наиболее важные нормы и традиции на уровне НОО:

- быть любящим, послушным и отзывчивым сыном (дочерью), братом (сестрой), внуком (внучкой); уважать старших и заботиться о младших членах семьи; выполнять посильную для обучающегося домашнюю работу, помогая старшим;

- быть трудолюбивым, следуя принципу «делу - время, потехе - час» как в учебных занятиях, так и в домашних делах, доводить начатое дело до конца;

- знать и любить свою Родину - свой родной дом, двор, улицу, город, село, свою страну;

- беречь и охранять природу (ухаживать за комнатными растениями в классе или дома, заботиться о своих домашних питомцах и, по возможности, о бездомных животных в своем дворе; подкармливать птиц в морозные зимы; не засорять бытовым мусором улицы, леса, водоемы);

- проявлять миролюбие - не затевать конфликтов и стремиться решать спорные вопросы, не прибегая к силе;

- стремиться узнавать что-то новое, проявлять любознательность, ценить знания;

- быть вежливым и опрятным, скромным и приветливым;

- соблюдать правила личной гигиены, режим дня, вести здоровый образ жизни;

- уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;

- быть уверенным в себе, открытым и общительным, не стесняться быть в чем-то непохожим на других ребят; уметь ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать свое мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.

Знание обучающимся младших классов данных социальных норм и традиций, понимание важности следования им имеет особое значение для обучающегося этого возраста, поскольку облегчает его вхождение в широкий социальный мир, в открывающуюся ему систему общественных отношений.

Цель воспитания в МКОУ СОШ №2 основывается на базовых ценностях общества¹ и современном национальном воспитательном идеале^{**} – создание условий для личностного развития, 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, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального

¹ Базовые национальные ценности - семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек

^{**} Современный национальный воспитательный идеал — это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Целевой приоритет: создание благоприятных условий для усвоения обучающимися социально значимых знаний – знаний основных норм и традиций того общества, в котором они живут.

Достижению поставленной цели воспитания на уровне начального общего образования школьников способствует решение основной задачи

- усвоение знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- принятие соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- достижение личностных результатов освоения общеобразовательных программ в соответствии с ФГОС.

План воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на 2024/2025 учебный год

№п/п	Название мероприятия	Сроки проведения	Категория участников	Ответственный
1	Мероприятия «Сириус 26»	в течение года	5 класс	Ефремова И.А.
2	День открытых дверей	март 2025г	5 класс	Ефремова И.А.

Результаты достижения воспитательной цели, решения задач воспитания представлены в форме целевых ориентиров, представленных в виде обобщенного портрета выпускника общего образования.

Гражданско-патриотическое воспитание	<p>Знающий и любящий свою малую родину, свой край, имеющий представление о Родине — России, её территории, расположении.</p> <p>Сознающий принадлежность к своему народу и к общности граждан России, проявляющий уважение к своему и другим народам.</p> <p>Понимающий свою сопричастность к прошлому, настоящему и будущему родного края, своей Родины — России, Российского государства.</p> <p>Понимающий значение гражданских символов (государственная символика России, своего региона), праздников, мест почитания героев и защитников Отечества, проявляющий к ним уважение.</p> <p>Имеющий первоначальные представления о правах и ответственности человека в обществе, гражданских правах и обязанностях.</p> <p>Принимающий участие в жизни класса, общеобразовательной организации, в доступной по возрасту социально значимой деятельности.</p>
Духовно-нравственное воспитание	<p>Уважающий духовно-нравственную культуру своей семьи, своего народа, семейные ценности с учётом национальной, религиозной принадлежности.</p> <p>Сознающий ценность каждой человеческой жизни, признающий индивидуальность и достоинство каждого человека.</p> <p>Доброжелательный, проявляющий сопереживание, готовность оказывать помощь, выражающий неприятие поведения, причиняющего физический и моральный вред другим людям, уважающий старших.</p> <p>Умеющий оценивать поступки с позиции их соответствия нравственным нормам, осознающий ответственность за свои поступки.</p> <p>Владеющий представлениями о многообразии языкового и культурного пространства России, имеющий первоначальные навыки общения с людьми разных народов, вероисповеданий.</p> <p>Сознающий нравственную и эстетическую ценность литературы, родного языка,</p>

	русского языка, проявляющий интерес к чтению.
Эстетическое воспитание	<p>Способный воспринимать и чувствовать прекрасное в быту, природе, искусстве, творчестве людей.</p> <p>Проявляющий интерес и уважение к отечественной и мировой художественной культуре.</p> <p>Проявляющий стремление к самовыражению в разных видах художественной деятельности, искусстве.</p>
Физическое воспитание, формирование культуры здоровья и эмоционального благополучия	<p>Бережно относящийся к физическому здоровью, соблюдающий основные правила здорового и безопасного для себя и других людей образа жизни, в том числе в информационной среде.</p> <p>Владеющий основными навыками личной и общественной гигиены, безопасного поведения в быту, природе, обществе.</p> <p>Ориентированный на физическое развитие с учётом возможностей здоровья, занятия физкультурой и спортом.</p> <p>Сознающий и принимающий свою половую принадлежность, соответствующие ей психофизические и поведенческие особенности с учётом возраста.</p>
Трудовое воспитание	<p>Сознающий ценность труда в жизни человека, семьи, общества.</p> <p>Проявляющий уважение к труду, людям труда, бережное отношение к результатам труда, ответственное потребление.</p> <p>Проявляющий интерес к разным профессиям.</p> <p>Участвующий в различных видах доступного по возрасту труда, трудовой деятельности.</p>
Экологическое воспитание	<p>Понимающий ценность природы, зависимость жизни людей от природы, влияние людей на природу, окружающую среду.</p> <p>Проявляющий любовь и бережное отношение к природе, неприятие действий, приносящих вред природе, особенно живым существам.</p> <p>Выражающий готовность в своей деятельности придерживаться экологических норм.</p>
Ценности научного познания	<p>Выражающий познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании, интерес и уважение к научным знаниям, науке.</p> <p>Обладающий первоначальными представлениями о природных и социальных объектах, многообразии объектов и явлений природы, связи живой и неживой природы, о науке, научном знании.</p> <p>Имеющий первоначальные навыки наблюдений, систематизации и осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях знания.</p>