

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ВОЛОГДЫ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЕДИНСТВО»

Рассмотрено на методическом совете
МУ ДО ДЮЦ «Единство»
Протокол № 3 от 4.04.2026 г.



Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
**«Креативное программирование
на Scratch»**

Целевая аудитория: обучающиеся

в возрасте 7 - 12 лет

Форма обучения: очная

Срок реализации программы: 14 дней

Объем: 100 часов

Вологда
2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка	3
2. Учебный план	11
3. Блок 1. Учебная деятельность	11
4. Блок 2. Воспитательная деятельность	18
5. Ресурсное обеспечение	34
Методическое обеспечение	34
Кадровое обеспечение	36
Материально-техническое обеспечение	36
6. Список литературы	36
7. Приложение	38

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы: техническая. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Креативное программирование на Scratch**» (далее ДООП, Программа), уровень программы стартовый позволяет легко освоить основные алгоритмические конструкции и научиться создавать элементарные анимированные игры, фильмы, истории и пр. Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими науками.

Актуальность, новизна, педагогическая целесообразность программы. Современное состояние информационного общества вызвало возрастающую потребность в личностях творческих, профессионально компетентных, социально мобильных, открытых всему новому, умеющих находить нестандартные решения в различных ситуациях. Только такие люди могут реализовывать себя в любой сфере деятельности. Характерной чертой современного общества является также повсеместное использование всевозможных технических устройств («гаджетов») практически во всех сферах деятельности для решения самых разнообразных задач: от социально-бытовых до научно-производственных.

Сегодня компьютер воспринимается учащимися как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей. Занимательное программирование в среде Scratch – один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования.

Развитие творческих способностей человека начинается в детстве. Чтобы подготовить специалиста, обладающего творческими способностями и профессионально владеющего современной техникой и информационными технологиями, необходимо начинать это делать в дошкольном и младшем школьном возрасте. В этот период дети открыты всему новому, любознательны, способны импровизировать, позитивно относятся к взрослому, который выступает образцом для подражания, полны желания создавать собственный, творческий продукт. Кроме того, с самого рождения ребенка окружают самые разные технические устройства, которые он воспринимает лишь как средство развлечения, осваивая их функциональные возможности значительно быстрее взрослых. Чтобы привить ребенку правильное понимание того, как создаются такие устройства и каково их истинное назначение, необходимо дать ему возможность как можно раньше проявить свой потенциал в качестве творца и разработчика, использующего, компьютер как рабочий инструмент, а не игрушку.

Всё вышесказанное **актуализирует** необходимость обращения к проблеме повышения эффективности учебно-воспитательного процесса на основе использования информационных технологий и компьютера в начальной школе, а также раннего обучения информатике младших школьников для развития их творческих способностей.

Новизна заключается в достижении метапредметных результатов и предметных умений дисциплин: Информатика, ОБЖ, Финансовая грамотность по формированию навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными **программами** и в сети интернет, умений соблюдать нормы **информационной** этики и права и применения финансовой грамотности.

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в активизации внутренних резервов детей. и в том, что при изучении программирования в среде Scratch, у учащихся формируются не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования с визуализированными результатами действий, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 29.12.2025) «Об образовании в Российской Федерации».
2. Национальный проект «Образование» (Срок реализации продлён до 2030 года в соответствии с Указом Президента Российской Федерации № 474).
3. Методические рекомендации по организации отдыха и оздоровления детей (в части создания авторских программ работы педагогических кадров) Письмо Минобрнауки РФ от 26.10.2012. №09-260.
4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи».
5. Национальный стандарт Российской Федерации ГОСТ Р 52887-2018 «Услуги детям в организациях отдыха и оздоровления», утверждённый приказом Росстандарта от 31 июля 2018 г. N 444-ст..
6. Приказ Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 «Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления».
7. Приказ Минпросвещения России №209 от 17.03.2025 — «Об утверждении федеральной программы воспитательной работы для организаций отдыха

детей и их оздоровления и календарного плана воспитательной работы».

8. Методические рекомендации:

8.1. «Рекомендации по порядку проведения смен в учреждениях отдыха и оздоровления детей и подростков» (Письмо Минобрнауки РФ от 31.03.2011 N 06-614 «О направлении рекомендаций»);

8.2. «Рекомендации по примерному содержанию образовательных программ, реализуемых в организациях, осуществляющих отдых и оздоровление детей» (Письмо Минобрнауки России от 01.04.2014 N 09-613 «О направлении методических рекомендаций»).

9. Законодательные и нормативно-правовые акты Вологодской области и города Вологды, а также регулируется локальными актами МУ ДО «ДЮОЦ «Единство» и ЗОЛ «Единство».

10. Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года» от 07 мая 2024 года № 309.

11. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

12. Приказ Минпросвещения России от 03.09.2019 N 467 (ред. от 21.04.2023) «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

13. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г. и плана мероприятий по ее реализации».

14. Положение о формах обучения по дополнительным образовательным программам Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (Утверждено приказом № 85 от 7 мая 2018 г.).

15. Положение о Загородном оздоровительном лагере «Единство» Муниципального учреждения дополнительного образования «Детско-юношеский центр «Единство» (утверждено приказом № 72 от 23 апреля 2018 г.).

Цель программы: формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры, познавательных, интеллектуальных и творческих способностей младших школьников через проектную работу со средой визуального программирования Scratch.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Повышение уровня знаний обучающихся о компьютере, развитие познавательной активности, активизация словаря (монитор, мышка, клавиатура, системный блок, вирус, антивирус, Сеть, Интернет);
2. Формирование умений составлять простейшие алгоритмы при планировании и реализации проектов в среде Scratch;

3. Формирование навыков объектного взаимодействия в среде программирования Scratch, моделирования интерактивного взаимодействия с исполнителями, создания собственных программных событий (интерактивных историй, игр и презентаций, обучающих программ и тренажеров, мультфильмов, моделей), иллюстрирующих пройденный материал по различным учебным предметам;
4. Формирование устойчивого познавательного интереса к обучению, развитие воображения, творческих способностей;
5. Формирование базовых навыков работы с компьютером как рабочим инструментом и усвоение соответствующих правил техники безопасности.

Развивающие:

1. Развитие компьютерной грамотности, информационной культуры личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. Развитие логического, системного и творческого мышления;
3. Развитие познавательного интереса к работе с различными компьютерными программами и источниками информации;

Воспитательные:

1. Повышение уровня осведомленности обучающихся о возможностях использования языков программирования;
2. Расширение представлений обучающихся о профессиях в сфере компьютерных технологий;
3. Формирование заинтересованного отношения к информатике и ИКТ;
4. Стимулирование и пропаганда поведения и деятельности, направленные на соблюдение информационной безопасности.

Целевая аудитория: обучающиеся общеобразовательных учреждений в возрасте 7 - 12 лет.

Отличительные особенности реализации программы.

- краткосрочность и реализация программы в условиях временного детского коллектива;
- практико-ориентированная образовательная деятельность;
- программа предполагает межпредметные связи, тесно переплетаясь со школьными предметами: информатикой, математикой, ИЗО, географией, историей, физкультурой и курсом финансовой грамотности.

На занятиях используются не только традиционные формы работы, но и реализуется нестандартный подход к изучению, многообразие видов деятельности и форм работы. Виды занятий: беседы, квесты, практические занятия (мастер – классы, развивающие компьютерные игры *(с педагогом)*, рисование, поделки и т.п.), игровые образовательные ситуации, чтение и анализ текстов, мультимедийные презентации, просмотр обучающих мультимедийных фильмов, самостоятельная работа (индивидуальная и групповая).

Срок реализации программы. Продолжительность Программы равна продолжительности смены и составляет 14 дней.

Режим образовательной деятельности. Образовательная деятельность осуществляется согласно распорядку дня ЗОЛ «Единство» (далее Лагерь). Занятия проводятся ежедневно. Общая продолжительность занятия составляет 3 академических часа в день по 40 минут учебного времени и обязательные 10 минутные перерывы.

Форма обучения. Программа реализуется в очной форме.

Формы проведения занятий: групповая, индивидуальная, индивидуально - групповая (3-5 человек). Занятия проводятся в комбинированной, теоретической и практической форме:

- теоретические занятия: дидактические игры и упражнения; разработка проекта, моделирование, планирование деятельности;
- практические занятия: работа в среде программирования Scratch непосредственно на компьютере.

Уровень программы: углубленный.

Объем программы: 100 часов.

Этапы реализации программы.

<i>Название и продолжительность периода</i>	<i>Вид деятельности Основные мероприятия</i>
1 период <u>Подготовительный</u> Ноябрь 2025 г. -май 2026 г	– Разработка программы учебно-методического комплекса; – разработка образовательных и воспитательных мероприятий; – определение необходимых ресурсов: материально-технических, кадровых и др.; – подготовка педагогических кадров к реализации программы, поиск наставников и социальных партнеров; – методический семинар, консультация специалистов, обучающие занятия для педагогов и вожатых, организация и проведение «Школы вожатых»; – организация жизнедеятельности ЗОЛ «Единство» – изучение литературы, методических материалов активная учебная лекция, экспертная оценка, педагогическое проектирование; – методический конструктор, кейс-стадии, социально-педагогический тренинг; – презентация Программы и реализация путевок на смену; – реклама в СМИ; – подбор кадров (наставников и педагогов, технического персонала); – утверждение программ на педагогическом совете; – методический выезд на базу лагеря; – прохождение периодических медосмотров работниками лагеря; – закупка оборудования, подготовка материально-технической базы.

2 этап <u>Организационный</u> Май- июнь 2026 г.	– Заезд детей, знакомство друг с другом, сотрудниками, инфраструктурой детского лагеря; – формирование временного детского коллектива, выработка правил совместной жизни и безопасности; – командообразование; – знакомство с программой и мотивация на активное участие в ней.
3 период <u>Основной</u> В течение срока реализации	– Проведение смены в ЗОЛ «Единство»; – укрепление материально-технической базы ЗОЛ «Единство»; – постоянный мониторинг и диагностика психологического состояния и социальных изменений участников смены; – тактическая корректировка программы по результатам контроля.
4 период <u>Итоговый</u> сентябрь 2026 г.	– Анализ эффективности реализации программы, рефлексия; – педагогическое совещание, посвящённое итогам реализации программы; – круглый стол по обобщению опыта; – анализ разработанных и адаптированных технологий; – участие в областных и городских фестивалях загородных лагерей; – аналитический отчёт.

Механизм реализации программы. Содержание программы представлено 2 блоками: учебная и воспитательная деятельность. Блок «Учебная деятельность» включает 5 модулей:

1. «Достоияния Вологды» и «Наследники традиций»
2. «Вологда - культурная столица России»
3. «Здоровая Вологда»
4. «Город, где резной палисад»
5. «Город, где судьба меня ждёт»

Каждый модуль представляет собой законченный курс, состоящий из теоретической и практической частей.

Предполагаемые результаты.

Предметные:

Обучающиеся будут знать:

- основные структурные элементы пользовательского интерфейса среды программирования Scratch;
- структуру основных алгоритмических конструкций;
- способы записи проекта в среде Scratch;
- назначение основных блоков команд.

уметь:

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;
- создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца);

Получат возможность научиться:

- использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта.

Метапредметные:

Обучающиеся будут:

1. обладать компьютерной грамотностью и информационной культурой личности в использовании информационных и коммуникационных технологий;
2. уметь анализировать и систематизировать имеющуюся информацию;
3. использовать информационные и коммуникационные технологии, опираясь на приобретенные знания в сфере IT-безопасности.

Личностные:

Обучающиеся будут:

1. осознавать роль информационных процессов в современном мире;
2. обладать нравственными, этическими, патриотическими качествами личности;
3. соблюдать и применяют на практике правила информационной безопасности.

Формы подведения итогов реализации ДООП. Способы определения планируемых результатов – педагогическое наблюдение, тесты, педагогический анализ результатов анкетирования, опросов, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия в мероприятиях, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях и т.п. Для отслеживания результативности можно использовать: педагогический мониторинг, включающий контрольные задания и тесты, диагностику личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы, ведение журнала учета или педагогического дневника, ведение оценочной системы; оформление фотоотчета и т.д.

Формы подведения итогов реализации ДООП:

Контроль за освоением программного содержания проводится по следующим этапам:

Текущий контроль – это контроль за процессом и результатом обучения, коррекция ошибок и пробелов в знаниях, умениях и навыках. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий на занятиях и дома.

Промежуточный контроль – в конце каждой темы проводится контрольная работа. Отметки обучающимся выставляются по пятибалльной системе. Данные о результатах обучения и творческих достижениях доводятся до родителей через таблицу текущей успеваемости, который выдается обучающемуся на первом занятии.

Мониторинг образовательных результатов:

Высокий уровень – имеет широкий кругозор знаний по содержанию курса, владеет определенными понятиями, умениями, самостоятельно выполняет учебную задачу.

Средний уровень – имеет неполные знания по содержанию курса, оперирует специальными терминами, учебную задачу выполняет с использованием подсказок, опорных схем, консультаций.

Низкий уровень – недостаточны знания по содержанию курса, знает отдельные определения.

Форма фиксации результатов:

<i>ФИО ребенка</i>	<i>Стартовый</i>		<i>Промежуточный</i>		<i>Итоговый</i>	
итого	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%	Кол-во детей	%
высокий						
средний						
низкий						

Отслеживание результативности работы осуществляются через педагогическое наблюдение, анкетирование, тестирование, игры и практические работы.

Итоговой формой реализации программы является презентация результатов работы на отчетном мероприятии.

<i>Вид оценочного материала</i>	<i>Примерный перечень оценочных материалов данного вида</i>	<i>В каких случаях применяется на учебных занятиях</i>	<i>Примечания</i>
Тестирование	Тестовые задания	Текущий контроль	
Анкетирование	Выявление интересов учащихся	Первичный контроль	
Педагогическое наблюдение	Критерии оценки уровня усвоения практических и теоретических знаний и умений, овладения общеучебными навыками	Итоговый контроль	
Игры	Игра «Снежинка»	Для текущего оценивания учащихся	
Практическая работа	Презентация проекта Scratch	Итоговый контроль	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Учебный план разработан с целью создания единого образовательного пространства, определяет перечень блоков и объем часов по каждому блоку.

Учебный план содержит следующие блоки:

1. Учебная деятельность- 36 часов.
2. Воспитательная деятельность - 64 часа.

БЛОК 1. УЧЕБНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Учебно-тематический план

№	Содержание	Количество часов			Тип аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. Знакомство со средой программирования Scratch. Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов	3	2	1	Наблюдение, беседа
2	Мой первый мультфильм. Анимация.	3	2	1	
	Анимация — основа любой игры. Создание первой анимации (мультфильма)		2	1	Промежуточная тематическая, практическое задание
3	Моя первая компьютерная игра	6	2	4	
	Анимация. Сценарий. Интерактивность и элементы интерактивности в Scratch		1	2	
	Основы создания компьютерной игры. Команды слежения за курсором, спрайтом. Создание простых игр «Кот следит за Мячом», «Кот гоняется за Мячом»		0,5	1	
	Сенсоры. Использование условий «ЕСЛИ ..., ТО ...». Создание игры «Кот-обжора»		0,5	1	Промежуточная тематическая, практическое задание
4	Сообщество Scratch. Создание и редактирование персонажей. Покадровая анимация.	6	2	4	
	Справочная система Scratch. Изучение ресурсов сайта scratch.mit.edu . Обучающие материалы сайта. Примеры анимации и игр. Рекомендации по самостоятельному обучению программированию игр и созданию анимации на основе примеров с сайта		0,5	1	
	Инструменты создания и		0,5	1	

	редактирования спрайтов и костюмов. Растровая и векторная графика. Файлы спрайтов				
	Покадровая анимация. Анимация персонажей с использованием костюмов. Игра «Кот гуляет с Мячом»		1	2	Промежуточная тематическая, практическое задание
5	Переменные и данные. Типы данных. Операторы	6	2	4	
	Переменные в программировании. Идентификатор и значение переменной. Команды для работы с переменными в Scratch. Группы команд «ДАННЫЕ» и «ОПЕРАТОРЫ»		1	1	
	Разработка сценария, создание переменных и спрайтов для игры «Кот-счетовод»		0,5	1	
	Реализация скриптов игры «Кот-счетовод»		0,5	2	Промежуточная тематическая, практическое задание
6	Сцена игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры.	6	2	4	
	Инструменты создания и редактирования фонов сцены. Усложнение сценария игры «Кот гуляет с Мячом» путем добавления нескольких фонов		0,5	1	
	Создание игры «Кот в лабиринте» с уровнями и подсчетом очков. Разработка сценария, подготовка фонов игры		0,5	1	
	Создание игры «Кот в лабиринте» (продолжение). Рисование и анимация персонажей. Реализация движения персонажа, управляемого клавиатурой. Подсчет баллов. Смена уровней. Тестирование работы алгоритма вручную для обнаружения и устранения ошибок		1	2	Промежуточная тематическая, практическое задание
7	Координаты и координатная плоскость. Определение алгоритма. Алгоритмические конструкции. Логистические (булевы) выражения	6	2	4	
	Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Координатная плоскость в Scratch.		0,5	1	

	Координаты спрайтов. Команды определения и изменения координат спрайта. Разработка концепции игры «Кот-рыболов». Анимация фона для имитации движения персонажа				
	Определение алгоритма. Основные алгоритмические конструкции: ветвления и циклы. Условие «ЕСЛИ ..., ТО ..., ИНАЧЕ ...». Логические (булевы) выражения. Игра «Кот-рыболов»: разработка сценария игры; определение переменных; разработка алгоритмов и создание основных скриптов для спрайта Кот		1	1	
	Простой цикл «Повторить». Игра «Кот-рыболов»: завершение реализации скриптов. Версионность в создании программ и компьютерных игр. Тестирование 1-й версии игры		0,5	2	Промежуточная тематическая, практическое задание
	ВСЕГО:	36	14	22	

Примечание. Общее количество часов (36 часов) рассчитано исходя из 3 часов в день. (1 академический час – 40 минут). Определено 12 дней из 14 дней смены для проведения образовательных занятий без учета дней заезда и отъезда.

Содержание

Тема 1. Введение. Знакомство со средой программирования Scratch. Алгоритмы, программы и скрипты. Панель команд для создания скриптов.

Теория.

Алгоритмы, программы и скрипты. Интерфейс среды программирования Scratch: основное меню; сцена; спрайт; блоки команд; область скриптов. Панель команд для создания скриптов. Запуск команд из списка команд. Запуск скрипта кликом по нему в окне скриптов.

Понятие анимации. Понятие скрипта. Выполнение и остановка скриптов.

Практика.

Команды движения и запуска скрипта. Простая анимация движения спрайта.

Примеры использования программных блоков: ДВИЖЕНИЕ: «Идти 10 шагов»; «Если на краю, оттолкнуться»; «Повернуться на...градусов»; СОБЫТИЯ: «Когда щелкнут по флажку»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда».

Сохранение и открытие файлов Scratch.

Тема 2. Мой первый мультфильм. Анимация.

Теория.

Формирование на практике понимания основных терминов: сценарий, алгоритм, анимация.

Основы создания анимации в Scratch. Свойства (информация) спрайта: имя, направление, стиль вращения. Закрепление изученных на предыдущем занятии команд и инструментов.

Практика.

Создание первой анимации (мультфильма). Задание для самостоятельной работы: придумать сценарий анимации и реализовать его с помощью изученных команд.

Тема 3. Моя первая компьютерная игра

Теория.

Понятие интерактивности. Элементы интерактивности в Scratch. Анимация + Интерактивность = Игра. Простейший способ записи сценария. Примеры игр и описание их сценариев.

Основы создания компьютерной игры.

Практика.

Создание простых игр по примерам: «Кот следит за Мячом», «Кот гоняется за Мячом».

Команды слежения за спрайтом, курсором (ДВИЖЕНИЕ: «Повернуться к (...)»; «Перейти в (указатель мышки)»). Операторы и команды управления (СОБЫТИЯ: «Когда клавиша нажата»; УПРАВЛЕНИЕ: «Всегда»). Добавление новых спрайтов. Добавление нескольких спрайтов на сцену. Скрипты разных спрайтов. Управление движением персонажа с помощью мыши. Загрузка нового фона сцены. Запуск игры в полноэкранный режим. Как ориентироваться в командах и самостоятельно изучать их.

Маленькие хитрости: что делать, если персонаж исчез со сцены? Использование команд: «Перейти в: $x(0)$ $y(0)$ » (группа «ДВИЖЕНИЕ») и «Показаться» (группа «ВНЕШНОСТЬ»).

Тема 4. Сообщество Scratch. Создание и редактирование персонажей.

Покадровая анимация.

Теория.

Справочная система Scratch. Изучение ресурсов сайта scratch.mit.edu. Главная страница сайта scratch.mit.edu. Регистрация на сайте. Заполнение профиля. Публикация своих проектов на сайте Scratch. Размещение своих проектов на сайте («Поделиться») и в студии.

Примеры анимации и игр сайта scratch.mit.edu. Рекомендации по самостоятельному обучению программированию игр и созданию анимации с использованием примеров сайта. Пункт меню «Помощь» в редакторе Scratch. Учебные материалы, обучающие карточки и обучающие видеоуроки в Scratch. Разделы с демонстрационными примерами анимации и игр. Разделы разработок зарегистрированных участников портала Scratch. Различные виды проектов Scratch.

Стартовые проекты Scratch и их ремиксы.

Практика.

Персонажи и спрайты. Костюмы спрайта. Инструменты создания и редактирования спрайтов. Группы инструментов для работы со спрайтами в интерфейсе Scratch. Библиотека спрайтов и ее структура. Добавление персонажей из библиотеки. Типы спрайтов. Векторные и растровые спрайты. Редактирование спрайтов. Вкладка «Костюмы» спрайта. Введение в понятия векторной и растровой графики. Редактирование и добавление костюмов. Инструменты рисования. Обучаемся самостоятельно изучать инструменты рисования с помощью подсказок системы программирования. Как нарисовать своего персонажа? Файлы спрайтов. Создание и сохранение в файлах собственных спрайтов. Загрузка спрайтов из файлов. Управление несколькими спрайтами. Слои для размещения спрайтов. Графические эффекты спрайтов.

Анимация персонажей с использованием костюмов. Понятие покадровой анимации. Программная анимация. Скрипты разных спрайтов. Перенос (копирование) скриптов от одного спрайта к другому. Клонирование спрайтов. Команды группы ВНЕШНОСТЬ: «Сменить костюм на ...», «Следующий костюм» и др.; УПРАВЛЕНИЕ: «Ждать () секунд».

«Сложные» костюмы. Импорт костюмов. Векторный режим редактирования; сборка «сложных» костюмов спрайтов из нескольких элементов – добавление к существующему костюму изображений из библиотеки. Создание игры по примеру «Кот гуляет с Мячом»

Тема 5. Переменные и данные. Типы данных. Операторы

Теория.

Идентификатор и значение переменной. Типы переменных: числовые, строковые. Команды для работы с переменными в Scratch. Группа команд ДАННЫЕ: Создать переменную, работа с переменными. Переименование и удаление переменной.

Знаки арифметических операций, которые используются в программировании: + (плюс), – (минус), * (умножить), / (разделить). Их отличие от знаков, изучаемых в курсе математики средней школы. Группа команд ОПЕРАТОРЫ: «() + ()», «() - ()», «() * ()», «() / ()».

Практика.

Подсчет очков в игре. Добавление подсчета очков в игру «Кот-обжора» и ее модификации/аналоги с использованием условий. Например, если «съел» что-то съедобное, то очки прибавляются, несъедобное – вычитаются.

Ввод-вывод данных. Изучение команд группы «СЕНСОРЫ»: «Спросить ... и ждать», «Ответ» (защищенная переменная). Команды группы «ВНЕШНОСТЬ»: «Говорить ... в течение () секунд», «Сказать ...», «Показаться»; «Спрятаться».

Типы данных: числа и строки. Команда ОПЕРАТОРЫ: «Слить () и ()»;

Закрепление редактора костюмов: удобные приёмы рисования кнопок в векторном режиме.

Применение команды группы «СОБЫТИЯ»: «Передать ...».

Закрепление команд группы «СОБЫТИЯ»: «Когда я получу ...», «Когда спрайт нажат»; группы «ВНЕШНОСТЬ»: «Показаться», «Говорить ... в течение () секунд».

Разработка сценария, создание переменных и спрайтов, реализация скриптов игры с вычислениями – пример: игра «Кот-счетовод»

Тема 6. Сцена игры. Создание и редактирование фонов. Многоуровневые игры.

Теория.

Сцена и фоны сцены. Переключение между скриптами сцены и спрайтов. Создание нового фона для сцены. Вкладка «Фоны» сцены. Инструменты создания и редактирования фонов сцен. Простейшие способы смены фонов (уровней) игры. Команда смены фонов сцены ВНЕШНОСТЬ: «Сменить фон на ()». Простой пример использования смены фонов в проекте «Поздравительная открытка (remix)».

Введение в игровую физику. Анимация фона. Создание игры бродилки, с несколькими уровнями и подсчетом очков. Анимация фона для имитации перемещения персонажа в пространстве без изменения его местоположения на сцене.

Практика.

Скрипты сцены. Стартовый проект Scratch «MITScratchTourremix».

Усложнение сценария ранее созданной игры, например, «Кот гуляет с мячом», путем добавления нескольких фонов и их смены при достижении края сцены (=смены «уровней»): ЕСЛИ кот касается края сцены, ТО сменить фон (имитация перехода на новый уровень). Установка начальных значений координат спрайта Кот на новом «уровне»: использование команды ДВИЖЕНИЕ: Перейти в X () Y () для задания местоположения персонажа на новом уровне (фоне), но без детального объяснения системы координат.

Способы реализации смены уровней игры (фонов сцены): 1) обработка касания края сцены; 2) обработка касания специального спрайта (например, дверь); 3) обработка касания цвета (триггера); 4) набор определенного количества баллов. Команды СОБЫТИЯ: «Когда фон меняется на ()»; СЕНСОРЫ: «Касается (край)?»; «Касается цвета ()?»

Примеры проектов: «Кот в лабиринте». «Перепрыгни мяч», «Лабиринт remix» (справочно, дополнительно). Создание игры бродилки по примерам «Кот в лабиринте» или «Перепрыгни мяч» с уровнями и подсчетом очков: разработка сценария, подготовка фонов игры. Рисование и анимация персонажей. Реализация движения персонажа, управляемого клавиатурой. Подсчет баллов. Смена уровней.

Сообщения в Scratch. Командные блоки СОБЫТИЯ: «Передать (сообщение...)»; «Когда я получу (сообщение...)».

Различные приемы программирования движения спрайта по сцене. Командные блоки ДВИЖЕНИЕ: «Стиль вращения»; «Повернуть на () градусов»; «Идти () шагов»; «Перейти в X () Y ()», «Установить X» (без объяснения координат); УПРАВЛЕНИЕ: «Если <> То...»; «Стоп ()»; СЕНСОРЫ: «Касается ()?»; «Касается цвета ()?»; Считывающий блок

«Мышка по X» (без объяснения координат); ВНЕШНОСТЬ: «Сменить фон на ()».

Тема 7. Координаты и координатная плоскость. Определение алгоритма. Алгоритмические конструкции. Логистические (булевы) выражения

Теория.

Координаты и координатная плоскость. Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Координатная плоскость в Scratch. Значения координат на сцене в Scratch. Максимальные и минимальные значения координат x и y. Координаты спрайтов. Способы определения координат спрайта. Команды определения и изменения координат спрайта. Повторение уже известных команд, с помощью которых задаются и изменяются координаты спрайта. Изучение новых команд.

Разработка концепции игры по примеру «Кот-рыболов». Разработка сценария игры; определение переменных; разработка алгоритмов и создание основных скриптов для спрайта Кот. Подготовка и анимация фона для имитации движения персонажа.

Определение алгоритма. Примеры алгоритмов из жизни. Основные алгоритмические конструкции: ветвления и циклы. Команды группы «УПРАВЛЕНИЕ»: «ЕСЛИ ..., ТО» и «ЕСЛИ ..., ТО ..., ИНАЧЕ ...».

Логические (булевы) выражения. Изучение команд логических операторов: «() > ()», «() или ()» и др. Примеры использования указанных команд в различных играх.

Циклы. Использование циклов в алгоритмах. Виды циклов. Изучение цикла «Повторить ()» (группа команд «УПРАВЛЕНИЕ»). Отличие от цикла «Всегда».

Понятие версионности в создании игр и компьютерных программ.

Практика.

Изучение координат с помощью учебно-демонстрационной игры «Изучаем координаты». Командные блоки ДВИЖЕНИЕ: «Перейти в X () Y ()»; «Плыть () секунд в точку X: () Y: ()»; «Изменить X на ()»; «Установить X в ()»; «Изменить Y на ()»; «Установить Y в ()»; Считывающие блоки: «Положение X»; «Положение Y».

Пример простого использования команд перемещения по координатам в стартовом проекте Scratch «Одень Теру (remix)». СОБЫТИЯ: «Когда спрайт нажат».

Добавление проверки условий в ранее созданные игры, например, в игру «Кот-счетовод».

Пример использования цикла «Повторить ()» для реализации постепенного исчезновения съеденной рыбы в игре «Кот-рыболов» и др.

Календарно – учебный график

№ смены	Название ДООП	Кол-во дней	Кол-во часов	Кол-во обучающихся
1 смена	«Креативное			

2 смена	программирование на Scratch»	14	36	60
3 смена				
4 смена				

БЛОК 2. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Воспитательная работа строится в соответствии с разработанными и утвержденными Программой воспитания ЗОЛ, ежегодным календарным планом воспитательной работы и включает обязательные модули:

Блоки «Мир», «Россия», «Человек».

Модульный принцип построения Программы позволяет охватить все важные аспекты развития личности. Содержание, виды и формы воспитательной работы представлены в отдельных модулях, сгруппированных по трем ключевым блокам: «Мир», «Россия» и «Человек». Такой подход обеспечивает целостное и гармоничное воспитание, учитывая взаимосвязь личности, общества и окружающего мира.

Каждый из этих блоков реализуется через два типа модулей: инвариантные (обязательные, базовые элементы) и вариативные. Реализация модулей в каждом содержательном блоке осуществляется посредством разнообразных мероприятий, направленных на достижение поставленных воспитательных целей.

Распределение модулей по блокам осуществляется в следующем виде:

Наименование блока Воспитательной программы	Инвариантные модули	Вариативные модули
«Мир»	Мировая культура. Мировые науки	Экскурсии и походы
		Кружки и секции
		Цифровая и медиа-среда
		Детская дипломатия и международные отношения
«Россия»	Культура России	Экскурсии и походы
	Профориентация	Кружки и секции
	Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых	Цифровая и медиа-среда
		Проектная деятельность
«Человек»	Спортивно-оздоровительная работа	Кружки и секции
	Психолого-педагогическое сопровождение	Экскурсии и походы
	Детское самоуправление	Цифровая и медиа-среда
	Инклюзивное пространство	Проектная деятельность
	Профориентация	Профилактика и безопасность

Блок «МИР»

В общем блоке реализации содержания «Мир» учитываются такие категории, как мировая культура, знакомство с достижениями науки с античных времен до наших дней, вклад российских ученых и деятелей культуры в мировую культуру и науку; знакомство с духовными ценностями человечества. Содержание блока «Мир» реализуется в следующих формах:

- литературные вечера;
- исторические игры;
- информационные выставки «Жизнь замечательных людей»;
- игровые форматы (квизы, квесты, интеллектуальные игры);
- организация конструкторской, исследовательской и проектной деятельности;
- просмотр научно-популярных фильмов;
- встречи с людьми, добившимися успехов в различных сферах деятельности;
- дискуссионные клубы;
- фестивали;
- фольклорные праздники в контексте мировой культуры и нематериального наследия;
- тематические беседы.

Реализация конкретных форм воспитательной работы воплощается в Календарном плане воспитательной работы (Приложение), утверждаемом ежегодно на предстоящий год с учётом направлений воспитательной работы, установленных в настоящей Программе воспитания.

Блок «РОССИЯ»

В общем блоке реализации содержания «Россия» предлагаются пять комплексов мероприятий:

Первый комплекс мероприятий связан с народом России, его тысячелетней историей, общероссийской культурной принадлежностью и идентичностью, историческим единством народа России, общностью его исторической судьбы, памятью предков, передавших любовь и уважение к Отечеству, веру в добро и справедливость.

Формы мероприятий:

- торжественная церемония подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации в день открытия (закрытия) смены и в дни государственных праздников Российской Федерации, а также ежедневные церемонии подъема (спуска) Государственного флага Российской Федерации;
- тематические дни;
- использование в работе материалов о цивилизационном наследии России, включающих знания о родной природе, достижения культуры и искусства, изобретения и реализованные масштабные проекты.

Второй комплекс мероприятий связан с суверенитетом и безопасностью, защитой российского общества, народа России, памяти

защитников Отечества и подвигов героев Отечества, сохранением исторической правды. Форматы мероприятий:

- проведение тематических занятий о героизме и мужестве, раскрывающих важность сохранения памяти о подвигах наших предков, о геноциде советского народа, о военных преступлениях нацистов, которые не имеют срока давности;

- проведение встреч с героями России;

- вовлечение детей старших отрядов в просветительский проект «Без срока давности», который нацелен на патриотическое воспитание детей и подростков, направлен на формирование их приверженности традиционным российским духовно-нравственным ценностям любви к Родине, добру, милосердию, состраданию, взаимопомощи, чувству долга; посещение мемориальных комплексов и памятных мест, посвященных увековечиванию памяти мирных жителей, погибших от рук нацистов и их пособников в годы Великой Отечественной войны.

Третий комплекс мероприятий направлен на служение российскому обществу и исторически сложившемуся государственному единству, и приверженности Российскому государству и раскрывает многообразие национальностей России, российского общества: национальные общины, религии, культуры, языки.

Реализация данных мероприятий возможна как самостоятельно, так и во взаимодействии с Общероссийским общественно-государственным движением детей и молодежи (далее — Движение Первых).

С целью формирования у детей и подростков гражданского самосознания могут проводиться информационные часы и акции.

Четвертый комплекс мероприятий связан с русским языком-государственным языком Российской Федерации.

Формы мероприятий:

- организация выставок книг, посвященных русскому языку, русской литературе и русской культуре;

- культурно-просветительские мероприятия: лекции, беседы, литературные вечера, посвященные выдающимся писателям, поэтам и языковым традициям России;

- акции, связанные с орфографией и пунктуацией, направленные на развитие языковой грамотности;

- конкурсы (сочинений, стихов или эссе, чтецов), посвященные русскому языку, которые помогают детям и подросткам раскрыть творческий потенциал;

- реконструкция русских народных праздников;

- проекты по собранию русских пословиц и поговорок; крылатых выражений о родстве, дружбе, верности и других нравственных ориентирах.

Пятый комплекс мероприятий связан с родной природой (малой Родины, своего края, России), с ответственностью за сохранение природы перед будущими поколениями и бережным отношением в использовании природных ресурсов.

Формы мероприятий:

- экологические игры;
- экскурсии по территории лагеря (экскурсии заочные по территории региона);
- беседы об особенностях родного края;
- экологические акции;
- конкурс рисунков, плакатов, инсценировок на экологическую тематику; встречи и беседы с экспертами в области эко;
- освоение ДООП (Например «Природа Вологодского края»).

Блок «ЧЕЛОВЕК»

Общий блок реализации содержания «Человек» отражает комплекс мероприятий, направленных на воспитание культуры здорового образа жизни, личной и общественной безопасности.

Реализация воспитательного потенциала данного блока предусматривает:

- проведение физкультурно-оздоровительных, спортивных мероприятий: зарядка, спортивные игры и соревнования;
- беседы, направленные на профилактику вредных привычек и привлечение интереса детей к занятиям физкультурой и спортом;
- создание условий для физической и психологической безопасности ребенка, профилактика травли в детской и подростковой среде;
- психолого-педагогическое сопровождение воспитательного процесса в организации;
- проведение целенаправленной работы всего педагогического коллектива по созданию эффективной профилактической среды и обеспечение безопасности жизнедеятельности как условия успешной воспитательной деятельности;
- проведение инструктажей и игр, знакомящих с правилами безопасного поведения и безопасности;
- разработка и реализация разных форм профилактических воспитательных мероприятий: антиалкогольные, против курения, безопасность в цифровой среде;
- организация превентивной работы со сценариями социально одобряемого поведения, развитие у детей навыков рефлексии, самоконтроля, устойчивости к негативному воздействию, групповому давлению;
- поддержка инициатив детей, вожатых и педагогических работников в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности, профилактики правонарушений, девиаций, организация деятельности, альтернативной девиантному поведению познание (путешествия), испытание себя (походы, спорт), значимое общение, любовь, творчество, деятельность (в том числе профессиональная, религиознодуховная, благотворительная, искусство);
- мероприятия, игры, проекты, направленные на формирование у детей и подростков социально-ценностного отношения к семье как первооснове принадлежности к многонациональному народу России, Отечеству;

- игры, проекты, мероприятия, направленные на формирование бережного отношения к жизни человека, личностной системы семейных ценностей, воспитанных в духовных и культурных традициях российского народа;

- подготовка детей и подростков к осознанному выбору жизненного пути с ориентацией на создание крепкой и счастливой семьи с использованием проектной деятельности, различных игр, акций и мероприятий.

Инвариантные модули

Модуль «Спортивно-оздоровительная работа»

Спортивно-оздоровительная работа в организации отдыха детей и их оздоровления включает в себя организацию оптимального двигательного режима с учетом возраста детей и состояния их здоровья. Физическое воспитание реализуется посредством:

- физкультурно-оздоровительных занятий, которые проводятся с детьми по графику, максимально на открытых площадках;

- дополнительных общеразвивающих программ физкультурно-спортивной направленности, обеспечивающих систематические занятия спортом в условиях физкультурно-спортивных объединений;

- различных видов гимнастик, утренней вариативной зарядки (спортивная, танцевальная, дыхательная, беговая, игровая);

- динамических пауз в организации образовательной деятельности и режимных моментов;

- спортивно-массовых мероприятий, предполагающих спартакиады, спортивные соревнования, праздники, викторины, конкурсы;

- организации работы по знакомству с правилами здорового питания с использованием материалов официального сайта Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека «здоровое-питание.рф».

Спортивно-оздоровительная работа строится во взаимодействии с медицинским персоналом с учетом возраста детей и показателей здоровья.

Модуль «Культура России»

Данный модуль реализуется в целях содействия формированию нравственной, ответственной, самостоятельно мыслящей, творческой личности, соотносится с задачами государственной политики в области интересов детей, а также в части поддержки и сохранения традиционных российских духовно-нравственных ценностей, а также является инструментом передачи свода моральных, этических и эстетических ценностей, составляющих ядро национальной российской самобытности, в деятельности организаций отдыха детей и их оздоровления.

Воспитательная работа предполагает просмотр отечественных кинофильмов, спектаклей, концертов и литературно-музыкальных

композиций; участие в виртуальных экскурсиях и выставках; постановки спектаклей; реализацию иных форм мероприятий на основе и с привлечением произведений, созданных отечественными учреждениями культуры, в том числе в рамках тематического дня.

Организация воспитательной работы в рамках модуля «Культура России» возможна с использованием различных безвозмездных электронных ресурсов, созданных в сфере культуры: «Культура.РФ», Национальная электронная библиотека, Национальная электронная детская библиотека, Президентская библиотека и других.

Модуль «Психолого-педагогическое сопровождение»

Психолого-педагогическое сопровождение осуществляется педагогом-психологом и включает в себя описание работы педагога-психолога, которая базируется на соблюдении профессиональных принципов сообщества педагогов-психологов.

Комплексная работа педагога-психолога (структурного подразделения оказания психолого-педагогической помощи организации отдыха детей и их оздоровления) включает в себя вариативность направлений психолого-педагогического сопровождения детей на протяжении всего периода их пребывания в организации отдыха детей и их оздоровления: сохранение и укрепление психического здоровья детей; содействие в раскрытии творческого потенциала детей и их способностей, выявление и психологическая поддержка одаренных детей, детей с особыми образовательными потребностями; психолого-педагогическая поддержка детей, находящихся в трудной жизненной ситуации, детей ветеранов боевых действий; детей участников (ветеранов) специальной военной операции; формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников; поддержка детских объединений.

Формы психолого-педагогического сопровождения: консультирование, диагностика, коррекционно-развивающая работа, профилактика, просвещение.

Модуль «Детское самоуправление»

Реализация воспитательного потенциала системы детского самоуправления направлена на формирование детско-взрослой общности, основанной на партнерстве детей и взрослых по организации совместной деятельности, предполагает реализацию детской активности и направлена на развитие коммуникативной культуры детей, инициативности и ответственности, формирование навыков общения и сотрудничества, поддержку творческой самореализации детей.

Самоуправление формируется с первых дней смены, в организационный период.

На уровне загородного оздоровительного лагеря самоуправление может складываться из деятельности временных и постоянных органов. К временным органам самоуправления относятся: деятельность дежурного

отряда, работа творческих и инициативных групп, работа советов дела. Постоянно действующие органы самоуправления включают в себя: совет отряда, совет командиров отрядов. Высшим органом самоуправления является сбор (совет) лагеря, в ходе которого решаются основные вопросы жизнедеятельности лагеря, планируется работа, проходят выборы органов самоуправления, оценивается их работа.

На уровне отряда: через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда (командиров, физоргов, культорг и др.), представляющих интересы отряда в общих делах лагеря, при взаимодействии с администрацией детского лагеря. При формировании структуры отрядного самоуправления эффективным является применение метода чередования творческих поручений (ЧТП).

На смене участники учатся организовывать мероприятия для других отрядов, проводить танцевальные зарядки, а старшие помогают младшим в проведении игр.

В ЗОЛ «Единство» в течение каждой смены проходит игра «Лидер» (отрядное мероприятие), благодаря которому выявляются подходящие кандидатуры органов самоуправления. Происходит формирование органов самоуправления отрядов. Выдвигаются кандидатуры для работы в органах самоуправления лагеря. Объявляются претенденты на различные посты, ведется предвыборная кампания и общелагерное голосование. Происходит назначение на должности.

Система поощрения социальной успешности и проявлений активной жизненной позиции детей направлена на формирование у детей ориентации на активную жизненную позицию, инициативность, вовлечение их в совместную деятельность в воспитательных целях.

Система проявлений активной жизненной позиции и поощрения социальной успешности детей строится на принципах:

- публичности, открытости поощрений (информирование всех детей о награждении, проведение награждений в присутствии значительного числа детей);
- соответствия символов и процедур награждения укладу организации отдыха детей и их оздоровления, качеству воспитывающей среды, символике организации отдыха детей и их оздоровления;
- прозрачности правил поощрения (наличие положения о награждениях, соблюдение справедливости при выдвижении кандидатур);
- регулирования частоты награждений (недопущение избыточности в поощрениях, чрезмерно больших групп поощряемых);
- сочетания индивидуального и коллективного поощрения в целях стимулирования индивидуальной и коллективной активности детей, преодоления межличностных противоречий между детьми, получившими и не получившими награды;
- дифференцированности поощрений (наличие уровней и типов наград позволяет продлить стимулирующее действие системы поощрения).

Система поощрения включает в себя набор педагогических средств, приемов, методов, обеспечивающих стимулирование индивидуального развития ребенка и коллективного роста отряда.

В загородном оздоровительном лагере "Единство" особое внимание уделяется воспитанию патриотизма и любви к родному краю. Поэтому при разработке программ смен обязательно учитывается региональный компонент.

Вологодчина – уникальный регион, столица Русского Севера, Место силы Русского мира, кружевная столица России, славящаяся своими знаменитыми брендами: вологодским маслом, мороженым и, конечно же, кружевом. Символом области является Птица Счастья, олицетворяющая добро и благополучие.

В ЗОЛ «Единство» система мотивации и поощрения реализована в двух направлениях: общекомандный (межотрядный) и индивидуальный и опирается на региональную специфику. Используя местные бренды, приобщая детей к культуре и традициям Вологодской области, лагерь помогает ребятам почувствовать гордость за свою малую родину и осознать свою причастность к ее истории и будущему.

Все личные достижения участников смены заносятся в КНИГУ РЕКОРДОВ и ДОСТИЖЕНИЙ «ЛЮДИ ЗЕМЛИ ВОЛОГОДСКОЙ». В конце смены проходит презентация Книги с вручением грамот, значков и медалей с изображением Вологодской Птицы Счастья (Красная Птица - 1 место, Желтая - 2 место, синяя - 3 место, зеленая - за экологическое воспитание). Родителям (законным представителям), чьи дети проявили себя с хорошей стороны передаются Благодарственные письма.

Результаты командной активности, участия отрядов в мероприятиях отражены на доске достижений «ЛЕТО-35». Победившая на мероприятии команда получает стикер «Вологодская Птица Счастья». В конце смены подводятся итоги, подсчитываются результаты и определяется отряд, получивший больше всех стикеров. Отряд-победитель получает письмо с раскрытым секретом Птицы Счастья и приз. Отряд - победитель делится данным секретом со всеми участниками смены. Его суть в том, что самое главное — это не победа, а участие в мероприятиях смены, приобретение новых друзей, положительных эмоций и, конечно, новых знаний и удивительных открытий. Награда всем участникам смены - мороженое от Вологодского Деда Мороза.

Модуль «Инклюзивное пространство»

Инклюзивное образовательное пространство строится как комфортная и доступная среда для детей с особыми образовательными потребностями и направлено на социализацию детей с ограниченными возможностями здоровья (далее — ОВЗ), инвалидностью и адаптацию их в самостоятельной жизни. При организации инклюзивного пространства создаются особые условия: организационное обеспечение (нормативно-правовая база);

материально-техническое обеспечение, включая архитектурную доступность; кадровое обеспечение, в том числе комплексное психолого-педагогическое сопровождение ребенка с ОВЗ, инвалидностью на протяжении всего периода его пребывания в организации отдыха детей и их оздоровления; программно-методическое обеспечение (реализация адаптированных образовательных программ, программ коррекционной работы).

Специальными задачами воспитания детей с особыми образовательными потребностями являются: налаживание эмоционально-положительного взаимодействия с окружающими для их успешной социальной адаптации и интеграции в организации отдыха детей и их оздоровления; формирование доброжелательного отношения к детям и их семьям со стороны всех участников воспитательного процесса; построение воспитательной работы с учетом индивидуальных особенностей и возможностей каждого ребенка.

При организации воспитания детей с ОВЗ, инвалидностью следует ориентироваться на:

- формирование личности ребенка с особыми образовательными потребностями с использованием соответствующих возрасту и физическому и (или) психическому состоянию методов воспитания;
- создание оптимальных условий совместного воспитания детей с особыми образовательными потребностями и их сверстников с использованием вспомогательных технических средств коллективного и индивидуального пользования и педагогических приемов, организацией совместных форм работы вожатых, воспитателей, педагогов-психологов, учителей-логопедов, учителей-дефектологов;
- личностно-ориентированный подход в организации всех видов деятельности обучающихся с особыми образовательными потребностями.

Ключевым условием создания инклюзивного пространства является равноправное включение в общий воспитательный процесс всех участников смены (детей с ОВЗ, детей с особыми образовательными потребностями, их нормативно развивающихся сверстников, воспитателей, вожатых, педагогов-психологов, учителей-логопедов, учителей-дефектологов).

Модуль «Профориентация»

Воспитательная деятельность по направлению «профориентация» включает в себя профессиональное просвещение; диагностику и консультирование по проблемам профориентации, организацию профессиональных проб. Задача совместной деятельности педагогических работников и детей – подготовить ребенка к осознанному выбору своей будущей профессиональной деятельности. Создавая профориентационно значимые проблемные ситуации, формирующие готовность ребенка к выбору, педагог актуализирует его профессиональное самоопределение, позитивный взгляд на труд в постиндустриальном мире, охватывающий не только профессиональную, но и непрофессиональную составляющие такой деятельности.

Эта работа осуществляется через:

- циклы профориентационных часов общения, направленных на подготовку ребенка к осознанному планированию и реализации своего профессионального будущего;

- профориентационные игры: симуляции, деловые игры, квесты, решение кейсов (ситуаций, в которых необходимо принять решение, занять определенную позицию), расширяющие знания детей о типах профессий, о способах выбора профессий, о достоинствах и недостатках той или иной интересной детям профессиональной деятельности;

- экскурсии на предприятия и встречи с гостями: экспертами в области профориентации, представителями разных профессий, дающие ребятам начальные представления о существующих профессиях и условиях работы людей, представляющих эти профессии;

- организация на базе детского лагеря профориентационных смен, в работе которых принимают участие эксперты в области профориентации и где ребята могут глубже познакомиться с теми или иными профессиями, получить представление об их специфике, попробовать свои силы в той или иной профессии, развивать в себе соответствующие навыки;

- участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, решение учебно-тренировочных задач, участие в мастер классах, посещение открытых уроков.

Профориентационная работа в лагере реализуется за счет:

1. Встреч со специалистами разных сфер деятельности, которые делятся опытом своего мастерства и рассказывают о своей профессии (например: День МЧС, День юридической службы, День работников речного и морского флота, День изобретателя, День металлурга, День железнодорожника, День финансиста).

2. Профориентационные игры – «Я – лидер», «Примерь свою профессию», квесты, спартакиады.

3. Профориентационные экскурсии: виртуальная экскурсия на роботизированное предприятие ОАО «Вологодское мороженое», заочная экскурсия «Театральное закулисье» (ТЮЗ г. Вологда), заочная экскурсия на радио «Трансмит» г. Вологда.

Модуль «Коллективная социально значимая деятельность в Движении Первых»

Данный модуль содержит в себе описание взаимодействия с Движением Первых с целью формирования у детей представления о назначении Движения Первых, о его месте и роли в достижении приоритетных национальных целей Российской Федерации и своем личном вкладе в социально значимую деятельность. Предусмотрено включение в Программу воспитательной работы следующих форматов: программа профильной смены Движения Первых программы для детей в возрасте от 7 до 17 лет, выстроенные по логике конструктора профильных смен Движения

Первых и направленные на приобщение подрастающего поколения к российским традиционным духовно-нравственным ценностям, создание условий для личностного развития и гражданского становления детей, усвоение ими норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, вовлечение в деятельность Движения Первых.

Одним из вариантов профильных смен Движения Первых для младших школьников является программа «Содружество Орлят России»; тематический День Первых эффективно построенная система воспитательных событий, обеспечивающая, с одной стороны, просвещение и всестороннее развитие участников через их включение в различные виды полезной и интересной деятельности, с другой — формирование и расширение представлений о Движении Первых, стимулирование активного участия в деятельности Движения Первых;

Воспитательный потенциал данного модуля реализуется в рамках следующих возможных мероприятий и форм воспитательной работы:

- классные встречи с успешными активистами Движения Первых — открытый диалог «путь к успеху», мотивационная встреча «равный-равному» способствует формированию активной жизненной позиции и уверенности в себе у участников смены на примере успеха ровесника; волонтерские мастер-классы — проведение занятий и встреч для знакомства детей с принципами, направлениями волонтерства и его историей; акции по благоустройству территории, посадке деревьев, уборке природных зон — вклад в сохранение окружающей среды и экологическое благополучие; организация мероприятий для младших отрядов старшие дети помогают в организации игр, представлений и праздников для младших, что развивает навыки заботы о других и лидерские качества; акции по защите животных; обучение навыкам оказания первой помощи — тренинги по оказанию первой помощи помогают детям научиться заботиться о других и быть полезными в экстренных ситуациях; изучение исторического значения мемориалов и памятных мест с целью укрепления патриотизма и чувства уважения к культурному наследию; медиа-волонтерство ведение блога, создание фото и видео продуктов о волонтерских инициативах организации отдыха детей и их оздоровления с целью развития навыков коммуникации медиа-творчества; проектировочный семинар о траектории социального развития в Движении Первых.

Программно-методический комплекс Движения Первых включает программы смен по направлениям деятельности, программы для актива, программы лагерей дневного пребывания и содержит инструктивное описание деятельности вожатых и участников смены по каждому мероприятию (сценарии, инструкции).

Вариативные модули

Модуль «Экскурсии и походы»

Для детей и подростков организуются туристские походы, экологические тропы, тематические экскурсии: профориентационные,

экскурсии по памятным местам и местам боевой славы, в музей, картинную галерею, технопарк.

На экскурсиях, в походах создаются благоприятные условия для воспитания у детей самостоятельности и ответственности, формирования у них навыков безопасного поведения в природной среде, самообслуживающего труда, обучения рациональному использованию своего времени, сил и имущества.

В зависимости от возраста детей выбирается тематика, форма, продолжительность, оценка результативности экскурсии и похода. В ЗОЛ «Единство» реализуется программа объединения «Территория туризма». Результатом работы объединения является поход, который проходит в восточной части лагеря в «зеленой зоне» (площадь лагеря 10, 6 га)

Экскурсионная деятельность представляет собой заочные или виртуальные экскурсии, например: виртуальная экскурсия на роботизированное предприятие ОАО «Вологодское мороженое», заочная экскурсия «Театральное закулисье» (ТЮЗ г. Вологда), заочная экскурсия на радио «Трансмит» г. Вологда, виртуальная экскурсия в «Музей детства» г. Вологда, заочная экскурсия в Музей Дипломатического корпуса города Вологды, виртуальная экскурсия в Вологодский историко-архитектурный и художественный музей-заповедник.

Модуль «Цифровая и медиа-среда»

Цифровая среда воспитания предполагает ряд следующих мероприятий: телемосты, онлайн-встречи, видеоконференции; занятия направленные на формирование культуры информационной безопасности, информационной грамотности, противодействие распространению идеологии терроризма, профилактики травли в информационно телекоммуникационной сети «Интернет»; онлайн-мероприятия в официальных группах организации в социальных сетях; освещение деятельности организации отдыха детей и их оздоровления в официальных группах социальных сетях и на официальном сайте организации.

Воспитательный потенциал медиaproстранства реализуется в рамках следующих видов и форм воспитательной работы:

- детский редакционный совет с участием консультирующих их взрослых, целью которого является освещение (через детскую газету (стенгазету), детское радио или телевидение, телеграмм-канал) наиболее интересных моментов жизни своего отряда или организации отдыха детей и их оздоровления; детская группа, принимающая участие в поддержке интернет-сайта организации и соответствующей группы в социальных сетях с целью освещения деятельности организации отдыха детей и их оздоровления в информационном пространстве, привлечения внимания общественности, информационного продвижения ценностей организации отдыха детей и их оздоровления и организации виртуальной диалоговой площадки, на которой детьми, педагогическими работниками и родителем (родителями) или законным представителем (законными представителями)

могли бы открыто обсуждаться значимые для жизнедеятельности организации вопросы; детская медиа-студия, в рамках которой создаются фотографии, ролики, клипы, осуществляется монтаж познавательных, документальных, анимационных, художественных фильмов, с акцентом на этическое, эстетическое, экологическое, патриотическое просвещение аудитории; участие детей в региональных или всероссийских конкурсах с детскими творческими медиа продуктами.

Механизмом реализации информационного обеспечения является информирование возможных участников воспитательного процесса об организации отдыха и оздоровления детей через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет» и средства массовой информации.

Сайт МУ ДО ДЮЦ «Единство»: duts-edinstvo.ru

Социальные сети: https://vk.com/edinstvo_camp.

Модуль «Детская дипломатия и международные отношения»

Детская дипломатия объединяет детей, проявляющих интерес к общению с детьми другой страны. Дети знакомятся с культурой, языком, этикетом, историей стран.

Данный модуль может быть реализован в следующих формах воспитательной работы: международные акции; международные фестивали и конкурсы художественного, технического творчества или спортивные соревнования.

Работа по данному модулю в ЗОЛ «Единство» осуществляется благодаря двум ключевым инициативам: программе «Школа юных дипломатов» и проекту «В Единстве – сила».

«Школа юных дипломатов» помогает детям развить навыки, необходимые для эффективного общения и взаимодействия с представителями разных культур. Они учатся находить общий язык, понимать чужие точки зрения и строить дружеские отношения, основываясь на принципах мира и добра.

Проект «В Единстве – сила» направлен на формирование у ребят ценностей, связанных с межкультурным диалогом, сотрудничеством и укреплением мира. Через познавательные занятия, общение, спортивные состязания и творческие мероприятия, основанные на богатом культурном и историческом наследии России и Вологодской области, дети развивают активную гражданскую позицию и чувство патриотизма. Они учатся ценить свою культуру и уважать культуру других народов, осознавая, что в единстве – сила.

При планировании и реализации содержания программы воспитательной работы обеспечивается интеграция смысловой основы и единых воспитательных линий, включая каждое пространство, в котором ребенок совместно с коллективом реализует и развивает свои способности. Уровни реализации содержания включают в себя:

При планировании и реализации содержания Программы используются следующие уровни воспитательной работы:

Общелагерный уровень, который определяет установки содержания и демонстрацию ценностного отношения по каждому из смысловых блоков: «Мир», «Россия» (включая региональный компонент), «Человек». Каждая встреча всех участников смены, включая все направления и всех специалистов, представляет собой совместное «проживание» участниками эмоционального опыта, способствующего принятию ценностей, определяющих воспитательный компонент

Межотрядный уровень, который позволяет расширить спектр коммуникативного пространства для ребенка. События организуются исходя из возрастных особенностей и предполагают реализацию содержания по нескольким отрядам. Одной из эффективных и универсальных форм работы на данном уровне является гостевание отрядов («отряд в гостях у отряда»), которое предполагает взаимную подготовку и знакомство друг друга с особенностями своего уклада.

Групповой уровень, который соотносится с реализацией содержания в формате объединений детей из разных отрядов в рамках единого выбранного самими детьми направления: секции, студии и кружки, органы самоуправления на общелагерном уровне. Особенность работы заключается в разновозрастном формате совместной деятельности.

Отрядный уровень, который является ключевым воспитывающим пространством, создающим уникальную среду совместного проживания и совместного творчества детей и взрослых. Реализация воспитательного потенциала отрядной работы предусматривает:

- планирование и проведение отрядной деятельности;
- поддержку активной позиции каждого ребенка, предоставления им возможности обсуждения и принятия решений, создание благоприятной среды для общения; доверительное общение и поддержку детей в решении проблем, конфликтных ситуаций;
- организацию интересных и полезных для личностного развития ребенка совместных мероприятий, позволяющих вовлекать в них детей с разными потребностями, давать им возможности для самореализации, устанавливать и укреплять доверительные отношения, стать для них наставником, задающим образцы поведения; вовлечение каждого ребенка в отрядные дела и общелагерные мероприятия в разных ролях: сценаристов, постановщиков, исполнителей, корреспондентов и редакторов, ведущих, декораторов и других;
- формирование и сплочение отряда (временного детского коллектив) через игры, элементы тренингов на сплочение и командообразование, огонек знакомства, визитные карточки отрядов;
- предъявление единых требований по выполнению режима и распорядка дня, по самообслуживанию, дисциплине и поведению, санитарно-гигиенических требований;

- принятие совместно с детьми законов и правил отряда, которым они будут следовать в организации отдыха детей и их оздоровления, а также символов, названия, девиза, эмблемы, песни, которые подчеркнут принадлежность к конкретному коллективу;

- диагностику интересов, склонностей, ценностных ориентаций, выявление лидеров, референтных групп, непопулярных детей через наблюдение, игры, анкеты;

- аналитическую работу с детьми: анализ дня, анализ ситуации, мероприятия, анализ смены, результатов;

- поддержку детских инициатив и детского самоуправления через деятельность лидеров, выбранных по инициативе и предложениям членов отряда, представляющих интересы отряда в общих делах организации отдыха детей и их оздоровления, при взаимодействии с администрацией организации отдыха детей и их оздоровления. При формировании структуры отрядного самоуправления применяется метод чередования творческих поручений;

- проведение сбора отряда: хозяйственный сбор, организационный сбор, утренний информационный сбор отряда и другие;

- проведение огоньков (особое межличностное внутригрупповое камерное общение, отличающееся откровенностью, доброжелательностью, эмпатичностью и поддержкой): огонек знакомства, огонек организационного периода, огонек-анализ дня, огонек прощания, тематический огонек, коллективное обсуждение отрядом и педагогами прожитого дня, анализ проведенных акций и складывающихся в отряде взаимоотношений;

- организация коллективно-творческих дел (КТД). КТД как особый тип формы воспитательной работы, как социальная деятельность детской группы направлена на создание нового продукта (творческого продукта), улучшающего окружающую действительность (основу данной методики составляет коллективная творческая деятельность, предполагающая участие каждого члена коллектива во всех этапах организации деятельности от планирования до анализа).

Система индивидуальной работы с ребенком, а также психолого-педагогического сопровождения детей и подростков в условиях организации отдыха детей и их оздоровления направлена на создание комфортных условий для развития коммуникативной компетенции у воспитанников.

Модуль «Профилактика и безопасность»

Профилактика и безопасность – профилактика девиантного поведения, конфликтов, создание условий для успешного формирования и развития личностных ресурсов, способствующих преодолению различных трудных жизненных ситуаций и влияющих на повышение устойчивости к неблагоприятным факторам.

Реализация воспитательного потенциала профилактической деятельности в целях формирования и поддержки безопасной и комфортной среды в загородном оздоровительном лагере предусматривает:

- физическую и психологическую безопасность ребенка в новых условиях;

- целенаправленную работу всего педагогического коллектива по созданию в лагере эффективной профилактической среды обеспечения безопасности жизнедеятельности как условия успешной воспитательной деятельности;

- разработку и реализацию разных форм профилактических воспитательных мероприятий: антиалкогольные, против курения, безопасность в цифровой среде, вовлечение в деструктивные группы в социальных сетях, деструктивные молодежные, религиозные объединения, культы, субкультуры, безопасность дорожного движения, противопожарная безопасность, гражданская оборона, антитеррористическая, антиэкстремистская безопасность и т.д.;

- организацию превентивной работы со сценариями социально одобряемого поведения, развитие у обучающихся навыков саморефлексии, самоконтроля, устойчивости к негативному воздействию, групповому давлению;

- поддержку инициатив детей, педагогов в сфере укрепления безопасности жизнедеятельности в лагере, профилактики правонарушений, девиаций, организация деятельности, альтернативной девиантному поведению – познание (путешествия), испытание себя (походы, спорт), значимое общение, любовь, творчество, деятельность (в том числе профессиональная, религиозно-духовная, благотворительная, искусство и др.).

Мероприятия ЗОЛ «Единство»:

1. Инструктажи по технике безопасности (вводные, текущие, внеплановые)

Примерная таблица инструктажей по технике безопасности и правилам поведения с детьми в ЗОЛ «Единство»

(выдается в качестве примера на каждый отряд)

№	ФИО	Противопожарная безопасность	Запрет выхода за территорию	Правила поведения в бане	Правила поведения в столовой	Правила поведения в клубе	Правила поведения в мед. корпусе	Правила поведения на спорт. площадках	Запрет купания

**количество инструктажей может изменяться в зависимости от потребностей, специфики возраста и прочих условий*

2. Игра «Разведка».

3. Спец-выпуск радиопередачи «По всем правилам», «Обратите внимание!».

4. Игра «Парашют безопасности».

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение. С целью реализации программы в полном объеме, создано информационно – методическое обеспечение:

- нормативно – правовая документация, регламентирующая деятельность лагеря;
- должностные инструкции и инструкции по ОТ, ТБ, ППБ, правилам безопасности проведения массовых мероприятий, инструктивно-методический семинар для вожатых;
- темы педагогических советов, проводимых в течение смены;
- программное и дидактическое обеспечение работы творческих мастерских;
- график работы персонала, акт о приемке лагеря;
- планы смены загородного лагеря, план-сетка программы;
- оформление лагеря и отрядных мест.
- консультации вожатых в течение смены, а также психолого-педагогическое сопровождение участников образовательных отношений.

В ходе реализации программы возможно использование различных **методов и приёмов** организации занятий:

- по источнику получения информации: практический (опыты, упражнения); наглядный (иллюстрация, демонстрация, наблюдения обучающихся); словесный (объяснение, разъяснение, рассказ, беседа, инструктаж);
- по характеру дидактической цели: приобретение знаний; формирование умений и навыков; применение знаний; формирование творческой деятельности; закрепление и контроль знаний, умений, навыков;
- по характеру познавательной деятельности: поисковые; объяснительно-иллюстративные; репродуктивные; проблемного изложения; эвристические (частично-поисковые); исследовательские;
- по соответствию методов обучения специфике изучаемого материала и форм мышления: практического применения знаний.

Все эти методы и приёмы направлены на стимулирование познавательного интереса обучающихся и формирование умений и навыков.

При проектировании занятий необходимо придерживаться следующих **принципов** системно-деятельностного подхода:

- 1. Принцип активной включенности обучающихся** в освоение предлагаемой информации предполагает субъектную позицию обучающегося в образовательном процессе, обращение педагога к личностному опыту ребенка и обогащение его в процессе деятельности на занятии.
- 2. Принцип доступности** предполагает адекватность содержания и подачи предлагаемого материала применительно к возрастным и психологическим особенностям обучающихся, а также имеющемуся у них социальному опыту.

3. **Принцип системности** позволяет целостно представить учащимся как положительные, так и отрицательные стороны использования сети интернет.
4. **Принцип рефлексивности** предполагает организацию самостоятельной познавательной деятельности обучающихся на всех этапах занятий с целью вовлечения их в процесс осмысления полученной информации, соотнесения ее с имеющимся личным социальным опытом и включения приобретенного нового содержания и способов деятельности в собственную практику.
5. **Принцип мотивации** - проектировать занятие таким образом, чтобы мотивировать обучающихся на самостоятельный поиск новой информации относительно использования инфокоммуникационных технологий в познавательных и развивающих целях, стимулировать их творческие и познавательные мотивационные потребности.
6. **Принцип открытости** содержания образования предполагает достаточно гибкое использование педагогом предложенной конструкции, не допуская при этом искажения логики, содержательной точности и достоверности информации.

Методы обучения, используемые при реализации программы:

- словесные (устное объяснение материала),
- наглядные (презентация),
- практические.

Формы занятий: При реализации ДООП используются следующие формы занятий:

Беседа - разговор, обмен мнениями; эмпирический метод получения сведений (информации) о человеке в общении с ним, в результате его ответов на целенаправленные вопросы.

Познавательная игра - это специально созданная ситуация, моделирующая реальность, из которой учащимся предлагается найти выход.

Ролевая игра – это совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (матери, отца, воспитателя, врача, ребёнка, ученика и т.п.) в специально создаваемых ими сюжетных условиях.

Лекция - форма учебного занятия, цель которого состоит в логически-выверенном, последовательном изложении лектором теоретических вопросов конкретной дисциплины (модуля).

Самостоятельная работа - это такая работа, которая выполняется без непосредственного участия учителя, но по его заданию, в специально предоставленное для этого время, при этом учащиеся, сознательно стремятся достигнуть поставленные цели, употребляя свои усилия и выражая в той или иной форме результат умственных или физических (либо тех и других вместе) действий.

Деловая игра - это метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях.

Он осуществляется по заданным правилам группой людей или человеком с ПК в диалоговом режиме при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределённости.

Практикум - это форма организации учебного процесса, которая подразумевает самостоятельное выполнение учащимися практических и лабораторных работ.

Квиз – игра - это соревнование, в ходе которого один или несколько участников отвечают на поставленные им вопросы. «КВИЗ» можно провести для обучающихся по какой-либо теме или с вопросами из разных областей. Возможно использовать их в образовательном процессе, например, после прохождения какого-то набора тем провести для обучающихся викторину по пройденному материалу.

Квест – игра - это игровая педагогическая технология, способствующая формированию решения определенных задач на основе грамотного выбора альтернативных вариантов через реализацию определенного сюжета. Само слово quest происходит от английского. Квест (search, search subject, search for adventure) относится и к игре, требующей от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету.

Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении.

Кадровое обеспечение.

Программа реализуется педагогическими работниками, обладающими профессиональными знаниями и компетенциями в данной области.

Материально-техническое обеспечение.

Для реализации программы необходимы аудиторские помещения, оборудованные техническими средствами: компьютеры, интерактивный комплекс с вычислительным блоком, телевизоры, ноутбуки, МФУ, 3 D – принтер, стол - верстак для 3 D – принтера, 3 D – сканер, настольные игры по типу «Эрудит» и «Монополия», проектор, экран для проектора, доски пробковые.

При изложении теоретического материала: компьютер, ноутбук, интерактивная доска с проектором, магнитно - маркерная доска, доступ к сети Интернет.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богданова Диана Александровна. Sharenting - родительская любовь или безответственность? / Диана Александровна Богданова // Народное образование. - 2019. - № 1. - С. 183-190.

(Рассказывается о ситуациях для детей, начинающих активность в социальных сетях. Даны рекомендации родителям по регулированию публикационной активности в сети.)

2. Патаракин, Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч (Учебно-методическое пособие) / Е.Д. Патаракин – М.: Интуит.ру, 2007.
3. Рындак, В.Г. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://umr.rcokoit.ru/dld/metodsupport/scratch2.pdf>. – Дата доступа: 15.04.2016.
4. Первин, Ю.А. Методика раннего обучения информатике: Методическое пособие для учителей начальной школы и методистов / Ю.А. Первин. Изд. 1-е/ 2-е. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2008.
5. Программирование для детей / К.Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус [и др.]; пер. с англ. С.Ломакина. – М/з: Манн, Иванов и Фебер, 2015.
6. Босова, Л.Л. Методика применения интерактивных сред для обучения младших школьников программированию // Л.Л. Босова, Т.Е. Сорокина // Информатика и образование. – № 7 (256). – 2014.
7. Скретч: идея, программа, общество / Официальный сайт проекта Scratch[Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://scratch.mit.edu/>. – Дата доступа: 28.12.2017.
8. Дроздова Д. В. Гаджет - только помощник / Д. В. Дроздова // Нарконет. - 2018. - № 8. - С. 38-40 (о компьютерной зависимости и возможностях избежать опасностей, связанных с компьютером и Интернетом.)

Электронные ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu>–официальныйсайтScratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч-СкретчвЛетописи.py>
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun>–УчитесьсоScratch

Тест по безопасности в сети Интернет

1. Как могут распространяться компьютерные вирусы?
 - a. При просмотре веб - страниц.
 - b. Через клавиатуру.
 - c. Их распространяют только преступники.

2. Всегда ли можно быть уверенным в том, что электронное письмо было получено от указанного отправителя?
 - a. Да
 - b. Да, если вы знаете отправителя
 - c. Нет, поскольку данные отправителя можно легко подделать

3. На компьютере отображается непонятное сообщение. Какое действие предпринять?
 - a. Продолжить Будто ничего не произошло.
 - b. Нажать кнопку «ОК» или «ДА»
 - c. Обратится за советом к учителю (воспитателю) или родителю.
 - d. Больше никогда не пользоваться Интернетом

4. Что нужно сделать при получении подозрительного сообщения электронной почтой?
 - a. Удалить его, не открывая.
 - b. Открыть его и выяснить, содержится ли в нем какая-нибудь важная информация.
 - c. Отправить его родителям

5. В ящик входящей почты пришло «письмо счастья». В письме говорится, чтобы его переслали пяти друзьям. Какое действие предпринять?
 - a. Переслать его пяти друзьям.
 - b. Переслать его не пяти друзьям, а десяти друзьям.
 - c. Не пересылать никакие «письма счастья»

6. В каких случаях можно, не опасаясь последствий, сообщать в Интернете свой номер телефона или домашний адрес?
 - a. Во всех случаях.
 - b. Когда кто-то просит об этом.
 - c. Такую информацию следует с осторожностью сообщать даже людям, которым вы доверяете.

7. Вы случайно прочитали пароль, который ваш друг записал на листочке бумаги. Как вы должны поступить?

- a. Запомнить его.
- b. Постараться забыть пароль.
- c. Сообщить другу, что вы прочитали пароль, и посоветовать сменить пароль и никогда больше не записывать на листе бумаги.
- d. Сообщить пароль родителям.

8. Что такое сетевой этикет?

- a. Правила поведения за столом.
- b. Правила дорожного движения.
- c. Правила поведения в Интернете.

9. Что запрещено в интернете?

- a. Запугивание других пользователей.
- b. Поиск информации.
- c. Игры.
- d. Общение с друзьями

План - конспект занятия

Виды Интернет - общения. Безопасно ли общение в Интернете?

Тематическое планирование: Правила этикета в общении. Формулы приветствия и прощания. Этикет общения по телефону. Правила поведения в общественном транспорте.

В процессе изучения темы рассматриваются вопросы интернет - общения.

Задачи:

образовательные:

познакомить с видами общения в Интернете

выяснить степень осведомленности учащихся о безопасной работе в сети

познакомить с правилами безопасной работы при Интернет-общении

развивающие:

способствовать формированию информационной культуры учащихся

воспитательные:

воспитывать ответственное отношение к общению в сети

Знания: основные виды программ для общения в сети; чего не следует делать при сетевом общении.

Умения: основные приемы работы с программой видеообщения.

Навыки: создание контактов.

Тип занятия: изучение нового материала.

Методы и формы обучения: словесный (рассказ), видеометод, наглядный (демонстрация), практический; интерактивная форма обучения (обмен мнениями, информацией), опрос.

Программно-дидактическое обеспечение: презентации «Как можно общаться в Интернете» / обучающий мультфильм

Этапы занятия:

1. Постановка цели урока и актуализация знаний (2 мин).

2. Изучение нового материала (18 мин).

Объяснение нового материала.

Просмотр презентации / обучающего мультфильма

3. Практическая работа (10 мин).

Технические средства: мультимедийное оборудование, компьютеры (ноутбуки).

Ход занятия

1. Постановка цели занятия.

Деятельность педагога: Вы узнали о том, что такое правила общения. Общаться можно не только лично, но и в Интернете. Вы наверняка уже общались так со своими друзьями и близкими и знаете, что Интернет позволяет передавать письма, рисунки, фотографии, музыку, фильмы, а также речь.

2. Актуализация знаний

Деятельность педагога: Расскажите, что такое электронная почта? Что можно

пересылать с электронными письмами? Назовите почтовые программы, которые вы знаете.

Деятельность обучающихся: вспомнить о программах для передачи электронной почты, о правилах пересылки вложенных файлов и т.п.

3. Изучение нового материала

Деятельность обучающихся: просмотр презентации «Как можно общаться в Интернете».

Деятельность педагога: (пояснения при просмотре презентации, обучающих мультфильмов): Интернет позволяет связать между собой любых людей в мире, поэтому, как только он появился, стали создаваться разные способы для общения в Интернете (Viber, Телеграмм, ВК, Мэйл Агент и т.п.).

Общение в Интернете может преследовать разные цели: простая передача информации, диалог, общение в группе, совместная работа, самовыражение. В зависимости от того, с какой целью люди общаются в Интернете, они выбирают средства общения. Если нужно провести совместное обсуждение – используются конференции, позволяющие видеть и слышать друг друга, как если бы участники находились в одном помещении, хотя они могут при этом быть и в разных странах.

Если достаточно только обмениваться короткими сообщениями, используются чаты.

Интернет-площадки, на которых проводятся обсуждения по выбранным темам, называются Интернет-форумами.

Есть более удобные программы, которые позволяют совершать звонки по Интернет-телефону (в том числе и видеозвонки), а также вести переписку и проводить конференции. Кроме того, общение в сети возможно с помощью многочисленных программ для смартфонов.

Все эти программы очень удобны и полезны. Но проблемы живого человеческого общения перешли и в Интернет. Недостатки воспитания, стремление солгать, навредить окружающим, оскорбить, оклеветать или унижить, желание заявить о себе в духе старухи Шапокляк «Хорошими делами прославиться нельзя» - все это есть и в сети. Общение в сети может не только нанести обиду или поссорить людей - есть и более опасные последствия необдуманных поступков. И здесь тоже «все как в жизни»: незнакомые люди могут дать вам дурной совет, они могут предложить вам безобидные с виду, но очень опасные по последствиям развлечения, наконец, просто оказаться преступниками.

Самая распространенная проблема, которую создают себе люди при общении в сети, объясняется их неразборчивостью и легкомыслием. Если вы знаете человека, которого хотите включить в свой список контактов для общения - это хорошо; но часто вам предлагают стать собеседником совершенно незнакомых людей. В сети человек зачастую не виден, он скрыт псевдонимом, как маской. Создать контакт очень легко, а вот во что выльется сетевое общение - известно не всегда. Хорошо, если проблему удастся решить простым удалением нежелательного контакта. Ваш собеседник в сети

может вас обманывать и притворяться тем, кем в действительности не является. Но и для вас есть опасность увлечься своей кажущейся невидимостью и безнаказанностью и самому начать обманывать или унижать людей, что, уж конечно, не сделает вас лучше. Можно спросить: а почему тогда не сообщить в сети все сведения о себе, которые позволили бы людям общаться именно с тобой, а не с твоим ником? Это, конечно, было бы очень хорошим решением, если бы вашей информацией не смогли воспользоваться киберпреступники. Ведь если ваши личные данные станут достоянием злоумышленника, то возможны любые неприятности: преступник сможет действовать от вашего имени, он сможет подменять вашу информацию другой, вредной для вас; наконец, он может узнать сведения о членах вашей семьи. Поэтому при всех недостатках псевдонимов ими приходится пользоваться.

Кроме того, многие программы для интернет-общения предлагают рекламу, или установку новых программ, или ссылки на какие-то новые ресурсы. Как можно знать, какие из них полезны? Помните простое правило - не подбирайте что попало в Интернете, как и на улице. Все эти предложения могут привести к довольно печальным последствиям, из которых заражение вашего компьютера или смартфона вирусами будет еще не самым страшным. Ну и конечно, очень просто увлечься сетевым общением и начать тратить на него даже то время, которое необходимо для важных дел - уроков, спорта, работы по дому, общения с родными и вполне реальными друзьями.

С какими из перечисленных проблем вам, возможно, уже приходилось сталкиваться?

4. Практическая работа

Деятельность педагога: сейчас мы запустим программу ВК посмотрим, что такое контакт и как им управлять (удаление, блокирование, разблокирование, черный список и т.д.).

Деятельность обучающихся: изучение контактов в ВК.

5) Закрепление изученного материала

Опрос:

1. назвать как можно больше известных инструментов для сетевого общения
2. перечислить известные опасности интернет-общения
3. привести правила безопасности для сетевого общения

Деятельность педагога: Сегодня мы рассмотрели некоторые способы общения в интернете. Их, конечно, гораздо больше. И опасностей тоже гораздо больше. Нужно хорошо запомнить основные правила безопасности и всегда выполнять их, как правила дорожного движения. Дома спросите родителей о том, какими программами для общения вам разрешается пользоваться и расскажите о тех правилах безопасности, которые вы узнали. Обсудите их с родителями. Найдите новую информацию по запросу «Правила безопасности при работе в сети».

Тест «Есть ли у меня игровая зависимость»

№	Вопрос	да	редко	нет
1.	Если мне предлагают выбрать: погулять или поиграть в компьютерные игры – я выбираю игры	☐	☐	☐
2.	Мама часто ругает меня за то, что я много играю в компьютерные игры	☐	☐	☐
3.	Я очень сержусь на родителей, если они заставляют меня закончить играть на компьютере или телефоне, планшете	☐	☐	☐
4.	Я не люблю ходить в гости или к друзьям, если там нельзя поиграть в компьютерные игры	☐	☐	☐
5.	Когда я играю в компьютерные игры, я не замечаю времени	☐	☐	☐

Подсчет результатов и интерпретация

За ответ «Да» дается 2 балла, за ответ «Редко» - 1 балл, за ответ «Нет» - 0 баллов. Если ребенок набрал 8 или более баллов, можно подозревать игровую зависимость. Необходимо подробное наблюдение и использование следующих рекомендаций:

Что делать, чтобы ребёнок не стал зависимым от компьютера?

1. Родители должны познакомить своего ребёнка с временными нормами.
2. Родителям необходимо контролировать разнообразную занятость ребёнка (кружки, секции, широкие интересы).
3. Необходимо приобщать ребёнка к домашним обязанностям.
4. Прививать ребёнку семейное чтение.
5. Необходимо ежедневно общаться с ребёнком, быть в курсе возникающих у него проблем и конфликтов.
6. Родители могут контролировать круг общения ребёнка. Обязательно приглашать в гости друзей сына или дочери.
7. Родители должны знать место, где ребёнок проводит свое свободное время.
8. Учите своего ребёнка правилам общения, расширяйте кругозор ребёнка.
9. Необходимо научить своего ребёнка способам снятия эмоционального напряжения, выхода из стрессовых ситуаций.
10. Регулярно осуществлять цензуру компьютерных игр и программ.

11. Можно приобщить ребёнка к настольным играм, научить его играм своего детства.
12. Не позволяйте ребёнку бесконтрольно выходить в интернет. Установите запрет на вхождение определённой информации.
13. Обсуждайте с ребёнком отрицательные явления жизни, вырабатывайте устойчивое отношение к злу, активное противостояние тому, что несёт в себе энергию разрушения, уничтожения, деградации личности.
14. Помните о том, что родители для ребёнка являются образцом для подражания. Поэтому сами родители не должны нарушать правила, которые установили для ребёнка (с учётом своих норм естественно).
15. Проанализируйте сами себя. Не являетесь ли вы сами зависимыми от табака, алкоголя, телевизора? Лучший рецепт профилактики зависимости у вашего ребёнка – ваше освобождение от своей зависимости.

ПАМЯТКА ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБ ИНФОРМАЦИОННОЙ БЕЗОПАСНОСТИ ДЕТЕЙ

НЕЛЬЗЯ:

1. Всем подряд сообщать свою частную информацию (настоящие имя, фамилию, телефон, адрес, номер школы, а также фотографии свои, своей семьи и друзей);
2. Открывать вложенные файлы электронной почты, когда не знаешь отправителя;
3. Грубить, придирается, оказывать давление - вести себя невежливо и агрессивно;
4. Не распоряжаться деньгами твоей семьи без разрешения старших - всегда спрашивай родителей;
5. Не встречайся с Интернет-знакомыми в реальной жизни - посоветуйся со взрослым, которому доверяешь.

ОСТОРОЖНО:

1. Не все пишут правду. Читаешь о себе неправду в Интернете - сообщи об этом своим родителям или опекунам;
2. Приглашают переписываться, играть, обмениваться - проверь, нет ли подвоха;
3. Незаконное копирование файлов в Интернете - воровство;
4. Всегда рассказывай взрослым о проблемах в сети - они всегда помогут;
5. Используй настройки безопасности и приватности, чтобы не потерять свои аккаунты в соцсетях и других порталах.

МОЖНО:

1. Уважай других пользователей;
2. Пользуешься Интернет-источником - делай ссылку на него;
3. Открывай только те ссылки, в которых уверен;
4. Общаться за помощью взрослым - родители, опекуны и администрация сайтов всегда помогут.

