

Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение
Свердловской области «Дворец молодёжи»
Центр цифрового образования детей «IT-куб г. Арамиль»

Принята на заседании
научно-методического совета
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
Протокол № 2 от 26.03.2026 г.

Утверждаю:
Директор
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»
А.Н. Слизько
Приказ № 416-д от 26.03.2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Основы алгоритмики и логики»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся: 8–11 лет

Срок реализации: 1 год

Объем общеразвивающей программы: 72 часа

СОГЛАСОВАНО:
Начальник центра цифрового
образования «IT-куб г. Арамиль»
В.А. Сырникова
20.03.2026 г.

АВТОРЫ-СОСТАВИТЕЛИ:
И.А.Кирчегина, педагог
дополнительного образования,
А.Н. Махиянова, заместитель
начальника центра по учебной части

г. Арамиль, 2026 г.

I. Комплекс основных характеристик программы

1. Пояснительная записка

Современное общество предъявляет новые требования к подрастающему поколению. Необходимо обладать умениями планирования своей деятельности, поиска информации, необходимой для решения поставленной задачи, построения информационной модели исследуемого объекта или процесса, эффективного использования новых технологий. Такие умения необходимы сегодня каждому человеку. Поэтому важнейшей задачей обучения основам алгоритмики и логики является формирование у обучающихся логического и алгоритмического стиля мышления. Все технологичные устройства, окружающие ребенка, становятся все более умными и продвинутыми. Существенный плюс в изучении алгоритмизации и программирования – дети развиваются и перестраиваются из категории «потребителя технологий» в создателя и разработчика собственных технологий.

Под способностью алгоритмически мыслить понимается умение решать задачи различного происхождения, требующие составления плана действий для достижения желаемого результата. Также стоит отметить, что основы алгоритмизации в дальнейшем выступают базой для обучения программированию.

Программирование является необходимой частью инженерно-технического образования, предполагая развитие учебно-познавательных компетенций обучающихся. Программа помогает развивать интерес обучающихся к занятиям программированием, обеспечивает необходимыми знаниями, умениями и навыками, которые являются базовыми для дальнейшего изучения языков программирования, точных наук и мотивации к выбору инженерно-технических профессий.

Основой содержания программы является технология проектной деятельности. С самого начала обучения прием по созданию творческого

проекта от первого этапа «идеи» до последнего этапа «обдумывания и оценки полученного результата», дает возможность каждому обучающемуся проявлять свои способности и получать реальный продукт деятельности. Выполнение логических заданий учит находить правильные, оптимальные решения поставленной задачи.

Возможна реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в сетевой форме. ГАНОУ СО «Дворец молодёжи» является базовой организацией, организация-участник определяется на основании заключенного договора о сетевой форме реализации программ.

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы алгоритмики и логики» (далее - программа), имеет техническую направленность и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Программа разработана с учетом требований следующих нормативных правовых актов и государственных программных документов:

1. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребёнка в РФ» (редакция № 30-ФЗ от 04.11.2025);
2. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 28.02.2025);
3. Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 28.02.2025);
4. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
5. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на период до 2036 года»;

6. Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
7. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
8. Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
9. Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (редакция от 21.04.2023);
10. Приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 05.08.2020 № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (редакция от 22.02.2023);
11. Распоряжение Правительства Свердловской области № 646-РП от 26.10.2018 «О создании в Свердловской области целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
12. Приказ Министерства общего и профессионального образования Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;
13. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги

- в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом»;
14. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
 15. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (редакция от 30.08.2024);
 16. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;
 17. Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
 18. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12.2022 № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»);
 19. Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах ГАНОУ СО «Дворец молодежи», утвержденное приказом от 14.05.2020 № 269-д;

20. Положение о сетевой форме реализации образовательных программ в ГАНОУ СО «Дворец молодёжи», утвержденное приказом от 08.11.2021 № 947-д.

Актуальность программы продиктована широким внедрением информационных технологий в образовательные процессы и обычную жизнь каждого человека. Данная программа способствует развитию мотивации к получению новых знаний, возникновению интереса к программированию как к инструменту самовыражения в творчестве.

Изучение основных принципов программирования невозможно без регулярной практики написания программ. Для обучения была выбрана среда разработки Scratch. Данный выбор обусловлен тем, что, овладев даже минимальным набором операций, обучающиеся смогут создавать законченные проекты. В результате выполнения простых команд может складываться сложная модель, в которой будут взаимодействовать множество объектов, наделенных различными свойствами.

Среда программирования Scratch – перспективный инструмент организации междисциплинарной проектной научно-познавательной деятельности обучающегося, направленной на личностное и творческое развитие ребенка. Именно междисциплинарность позволит обучающимся создать единую картину мира, наводя мостики между различными науками.

Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать актуальными и современными навыками, необходимыми как в повседневной и учебной деятельности, так для дальнейшего развития в IT сфере. Также программа создает условия для развития личностных качеств и умений, необходимых современному человеку: логическое, системное и творческое мышление, умение работать самостоятельно и в команде.

Знания и умения, приобретённые в результате освоения курса, являются базой для обучения программированию.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы заключаются в том, что она является практико-ориентированной. Освоенный обучающимися теоретический материал закрепляется в виде тестовых заданий, решении кейсов, исследований и проектов. Таким образом, обеспечено простое запоминание сложных терминов и понятий, которые в изобилии встречаются в области технического творчества. Освоение программы происходит в основном в процессе проектной деятельности.

Обучение в среде программирования Scratch развивает математическую интуицию и геометрические представления, формирует алгоритмический, структурный, логический и комбинаторный типы мышления, повышает творческую активность и самостоятельность обучающихся, Scratch привлекает тем, что программирование из скучного занятия превращается в интересную игру, в процессе которой происходит быстрое усвоение основных понятий и навыков программирования.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы алгоритмики и логики» предназначена для обучающихся в возрасте 8-11 лет, проявляющих интерес к программированию. Содержание программы составлено с учетом возрастных и психологических особенностей детей данного возраста.

Количество обучающихся в группе – 12 человек. Состав группы постоянный.

Место проведения занятий: г. Арамиль, ул. Щорса, 55.

Возрастные особенности группы

Содержание программы учитывает возрастные и психологические особенности обучающихся 8 – 11 лет.

Возраст 8 – 11 лет является предподростковым периодом. Для этого возраста характерно накопление ребёнком физических и духовных сил, стремление утвердить себя (как результат приобретённого опыта социальных

отношений). Приоритетная ценность – нравственное отношение к себе: доброта, забота, внимание. Данный возраст является самым важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственного отношения к жизни, а также для развития способностей к рефлексии.

Задача педагога в работе с детьми данного возраста – регулярно создавать повод для этих проявлений каждому ребенку. Для этого в программе предусмотрено выполнение практических работ и защита проектов, которые обучающиеся смогут представить своим сверстникам.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: длительность одного занятия – 2 академических часа (академический час – 40 минут, перерыв – 10 минут), периодичность занятий – 1 раз в неделю.

Срок освоения общеразвивающей программы: определяется содержанием программы и составляет 1 год (72 часа).

Формы обучения: очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Дистанционные образовательные технологии реализуются с использованием образовательной информационно-коммуникационной платформы «Сферум». (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Объём общеразвивающей программы: общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы: 72 академических часа.

По уровню освоения программа стартового уровня. Обеспечивает возможность обучения детей с любым уровнем подготовки.

Зачисление детей на обучение производится без предварительного отбора (свободный набор).

Стартовый уровень предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого материала для освоения содержания программы.

2. Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы: формирование алгоритмического мышления обучающихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить ряд обучающих, развивающих и воспитательных **задач**:

Обучающие:

- формировать умение использовать алгоритмизацию для решения различных задач;
- формировать умение использовать инструменты среды Scratch;
- формировать умение построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических);
- формировать умение построения различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач.

Развивающие:

- способствовать развитию внимания, памяти, логического и образного мышления,
- способствовать развитию пространственного воображения;
- развивать умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;

Воспитательные:

- формировать способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе иллюстрированной среды программирования;
- способствовать мотивации к обучению и познанию;
- формировать умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;

3. Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. Знакомство с компьютером. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным».	2	1	1	Входное анкетирование. Правила ТБ и поведения
2.	Рабочий стол. Клавиатура. Мышь	2	1	1	Отработка практических навыков организации рабочего места. Фиксация скорости набора символов в клавиатурном тренажере
3.	Папки и файлы. Команды: копировать, вырезать, вставить	2	1	1	Ответы на контрольные вопросы по теме
4.	Знакомство со средой Scratch. Лабораторная работа 1.1.	2	1	1	Лабораторная работа
5.	Знакомство со средой Scratch. Лабораторная работа 1.2.	2	1	1	Опрос, лабораторная работа
6.	Линейные алгоритмы. Лабораторная работа 2.1.	2	1	1	Опрос, лабораторная работа
7.	Линейные алгоритмы. Лабораторная работа 2.2.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
8.	Создание подпрограмм. Лабораторная работа 3.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
9.	Передача сообщений. Лабораторная работа 4.	6	2	4	Опрос, лабораторная работа
10.	Клоны. Создание клонов. Лабораторная работа 5.	4	1	3	Опрос, лабораторная работа
11.	Промежуточный контроль	2	0	2	Выполнение контрольной работы
12.	Работа с переменными. Лабораторная работа 6.1.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
13.	Работа с переменными. Лабораторная работа 6.2.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
14.	Условные алгоритмы.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа

	Лабораторная работа 7.1.				
15.	Условные алгоритмы. Лабораторная работа 7.2.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
16.	Циклические алгоритмы. Лабораторная работа 8.1.	4	2	2	Опрос, лабораторная работа
17.	Циклические алгоритмы. Лабораторная работа 8.2.	2	1	1	Опрос, лабораторная работа
18.	Работа со списками. Лабораторная работа 9.1.	4	1	3	Опрос, лабораторная работа
19.	Работа со списками. Лабораторная работа 9.2.	4	1	3	Опрос, лабораторная работа
20.	Индивидуальное задание.	8	0	8	Разработка индивидуального или группового проекта в среде Scratch.
21.	Итоговая аттестация	2	0	2	Защита проектных работ.
	Итого:	72	26	46	

Содержание учебного (тематического) плана

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство с компьютером

Теория: инструктаж по технике безопасности. Проведение экскурсии по лаборатории. Проведение мотивирующих бесед с обучающимися. Знакомство с оборудованием. Антикоррупционное просвещение «Что значит быть честным».

Практика: включение, выключение и перезапуск ПК. Входное анкетирование.

Тема 2. Рабочий стол. Клавиатура. Мышь

Теория: обзор рабочего стола. Клавиши клавиатуры. Клавиатурные сочетания. Языковая раскладка клавиатуры. Переключение режимов работы клавиатуры. Работа с манипулятором мышь. Виды указателя мыши.

Практика: работа в тренажерах «Клавиатурный тренажер», «Манипулятор мышь».

Тема 3. Папки и файлы. Команды: копировать, вырезать, вставить

Теория: проводник – что это, как в нем работать. Выделение, копирование, вставка – обзор действий команд. Работа с окнами.

Практика: создание папок и файлов. Перемещение, удаление файлов и папок.

Тема 4. Знакомство со средой Scratch. Лабораторная работа 1.1.

Теория: изучение основных элементов интерфейса среды Scratch.

Практика: приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном, составление простых скриптов из различных блоков. Выполнение лабораторной работы 1.1.

Тема 5. Знакомство со средой Scratch. Лабораторная работа 1.2.

Теория: изучение основных элементов интерфейса среды Scratch.

Практика: приёмы работы со спрайтами, приёмы работы с фоном, составление простых скриптов из различных блоков. Выполнение лабораторной работы 1.2.

Тема 6. Линейные алгоритмы. Лабораторная работа 2.1.

Теория: основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач на составление линейных алгоритмов. Выполнение лабораторной работы 2.1.

Тема 7. Линейные алгоритмы. Лабораторная работа 2.2.

Теория: основные приёмы составления линейных алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач на составление линейных алгоритмов. Выполнение лабораторной работы 2.2.

Тема 8. Создание подпрограмм. Лабораторная работа 3.

Теория: псевдокод, программирование «сверху вниз», ознакомление с возможностью создания подпрограмм в среде Scratch. Раздел «Другие блоки», создание блока, параметры блока.

Практика: создание блоков-подпрограмм. Выполнение лабораторной работы 3.

Тема 9. Передача сообщений. Лабораторная работа 4.

Теория: работа со сменой событий в среде Scratch. Передача сообщений от одного спрайта к другому.

Практика: работа с блоками передачи сообщений, выполнение лабораторной работы 4.

Тема 10. Клоны. Создание клонов. Лабораторная работа 5.

Теория: знакомство с понятием клонов. Скрипты для создания клонов.

Практика: составление проектов с использованием клонов. Выполнение лабораторной работы 5.

Тема 11. Текущий контроль.

Практика: проверка полученных навыков по темам «Линейные алгоритмы», «Передача сообщений», «Клоны», решение задач.

Тема 12. Работа с переменными. Лабораторная работа 6.1.

Теория: основные приёмы добавления переменных в среде Scratch, использование основных блоков для работы с переменными, основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch.

Практика: решение задач с переменными; выполнение лабораторной работы 6.1.

Тема 13. Работа с переменными. Лабораторная работа 6.2.

Теория: основные приёмы добавления переменных в среде Scratch, использование основных блоков для работы с переменными, основные приёмы составления программ с использованием переменных в среде Scratch.

Практика: решение задач с переменными; выполнение лабораторной работы 6.2.

Тема 14. Условные алгоритмы. Лабораторная работа 7.1.

Теория: ознакомление с понятием «условный алгоритм», основные приёмы составления условных алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач на условные алгоритмы, использование основных блоков для составления условных алгоритмов в среде Scratch. Выполнение лабораторной работы 7.1.

Тема 15. Условные алгоритмы. Лабораторная работа 7.2.

Теория: логическое «или», «и», составление сложных условий, основные приёмы составления условных алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач на условные алгоритмы, использование основных блоков для составления условных алгоритмов в среде Scratch. Выполнение лабораторной работы 7.2.

Тема 16. Циклические алгоритмы. Лабораторная работа 8.1.

Теория: ознакомление с понятием «циклический алгоритм», основные приёмы оставления циклических алгоритмов в среде Scratch, использование основных блоков для составления циклических алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач с циклами; выполнение лабораторной работы 8.1.

Тема 17. Циклические алгоритмы. Лабораторная работа 8.2.

Теория: ознакомление с понятием «циклический алгоритм», основные приёмы оставления циклических алгоритмов в среде Scratch, использование основных блоков для составления циклических алгоритмов в среде Scratch.

Практика: решение задач с циклами; выполнение лабораторной работы 8.2.

Тема 18. Работа со списками. Лабораторная работа 9.1.

Теория: ознакомление с понятием «список» в среде Scratch, создание списка, работа с блоками по обработке списков, основные приёмы составления программ по работе со списками в среде Scratch.

Практика: работа с блоками по обработке списков, решение задач со списками. Выполнение лабораторной работы 9.1.

Тема 19. Работа со списками. Лабораторная работа 9.2.

Теория: ознакомление с понятием «список» в среде Scratch, создание списка, работа с блоками по обработке списков, основные приёмы составления программ по работе со списками в среде Scratch.

Практика: работа с блоками по обработке списков, решение задач со списками. Выполнение лабораторной работы 9.2.

Тема 20. Индивидуальное задание.

Практика: разработка индивидуального или группового проекта в среде Scratch.

Тема 21. Итоговая аттестация.

Практика: защита индивидуальных или групповых проектов.

4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- умение использовать алгоритмизацию для решения поставленных задач;
- умение использовать инструменты среды Scratch;
- умение построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических);
- умение построения различных алгоритмов в среде Scratch для решения поставленных задач.

Личностные результаты:

- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата;
- умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
- проявление мотивации к обучению и познанию.

Метапредметные результаты:

- развито внимание, память, логическое и образное мышление;
- проявление пространственного воображения;
- сформирована способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе иллюстративной среды программирования.

II. Комплекс организационно-педагогических условий реализации общеразвивающей программы

1. Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	36
2.	Количество учебных дней	36
3.	Количество часов в неделю	2
4.	Количество часов на учебный год	72
5.	Недель в I полугодии	16
6.	Недель во II полугодии	20
7.	Начало занятий	7 сентября
8.	Выходные дни	31 декабря— 10 января
9.	Окончание учебного года	30 мая

2. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Требования к помещению:

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СП 2.4.3648-20 для учреждений дополнительного образования;
- качественное освещение;
- столы, стулья по количеству обучающихся и 1 рабочим местом для педагога.

Оборудование:

- ноутбуки ICL RAYbook Si1512v2
- интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением;
- сетевое устройство;
- наушники.

Расходные материалы:

- маркеры для белой доски;
- доска магнитно-маркерная настенная;
- флипчарт магнитно-маркерный на треноге.

Информационное обеспечение:

- операционная система с графическим пользовательским интерфейсом, обеспечивающая работу распространенных образовательных и общесистемных приложений Astra Linux Special Edition;
- среда Scratch 3.0 (офлайн и/или онлайн);
- Yandex Browser последней версии;
- пакет офисных программ LibreOffice, Мой офис.

Кадровое обеспечение программы

Реализовывать программу могут педагоги, имеющие высшее или среднее профессиональное педагогическое образование. Педагогические работники, реализующие программу, должны владеть достаточными знаниями в области педагогики, психологии, методики преподавания в дополнительном образовании детей, а также знающие особенности технологии обучения по направлению «Основы алгоритмики и логики».

3. Формы аттестации и оценочные материалы

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по итогам выполнения практических заданий и посредством наблюдения, отслеживания динамики развития обучающегося, по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося.

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- входная диагностика;
- промежуточный контроль;
- итоговый контроль.

Входная диагностика по программе проводится в виде анкетирования. (Приложение 3).

Оценивая личностные и метапредметные результаты обучающихся, педагог проводит наблюдение за обучающимися, отслеживание динамики изменения их творческих, коммуникативных и иных способностей (Приложение 1, 2).

Промежуточный контроль проводится после лабораторной работы № 5. Контроль теоретических знаний осуществляется с помощью педагогического наблюдения, опросов, решения задач, практических работ. В практической деятельности результативность фиксируется и оценивается в Журнале выполнения лабораторных работ (Приложение 4).

Оценка ставится за качество выполнения лабораторной работы по 3-х балльной шкале: 3-высокий уровень, 2 – средний уровень, 1 – низкий уровень, 0 – если работа не выполнена.

Максимальный суммарный балл по промежуточному контролю - 50 баллов.

Итоговый контроль обучающихся реализуется посредством оценки итоговых проектов. Для этого педагог заполняет предложенный лист (Приложение 5).

Максимальное количество баллов за выполнение итогового проекта – 50 баллов.

Система промежуточного и итогового контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта индивидуального результата по каждому контрольному мероприятию и подведения в итоге суммарного балла для каждого обучающегося.

Степень освоения программы оценивается в конце обучения (сумма баллов результатов промежуточного контроля и защиты итогового проекта). Оценка осуществляется по стобальной шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 3.

Уровень освоения программы по окончании обучения

Таблица 3

Баллы	Уровень освоения программы
0-39 баллов	Низкий
40-79 баллов	Средний
80-100 баллов	Высокий

4. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в очной форме с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В образовательном процессе используются следующие методы:

1. Словесный метод – беседа, дискуссия, рассказ, объяснение, пояснение, вопросы, словесная инструкция.
2. Наглядный метод – демонстрация наглядных пособий, в том числе и электронных (схемы, рисунки, фотографии); показ выполнения работы (частичный, полностью).
3. Игровые методы.
4. Метод проектов.
5. Практические задания.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы обучающихся.

Методы воспитания: мотивация, убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, создание ситуации успеха и др.

Формы организации образовательного процесса: индивидуальная; групповая.

Формы проведения занятия:

В образовательном процессе помимо традиционного учебного занятия используются многообразные формы, которые несут учебную нагрузку и могут использоваться как активные способы освоения обучающимися образовательной программы в соответствии с возрастом обучающихся, составом группы, содержанием учебного модуля: беседа, лекция, практическое занятие, защита проектов, тестирование.

Педагогические технологии: индивидуализация обучения; групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; разноуровневое обучение; дистанционное обучение; игровая деятельность; коллективная творческая деятельность; здоровьесберегающая технология.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется

- через создание безопасных материально-технических условий;
- через включение в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Дидактические материалы: методические пособия, разработанные педагогом с учётом конкретных задач; рисунки, чертежи; фотографии, видеофильмы.

5. Воспитательные компоненты

5.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

Целью воспитания является создание условий для гармоничного развития личности обучающихся, сформировать у них гражданскую позицию, чувство патриотизма и систему нравственных ориентиров, навыков коллективного взаимодействия.

Задачи:

- формирование самосознания, уверенности в себе, развитие эмоционального интеллекта и социальных навыков;
- содействие присвоению обучающимся традиционных российских духовно-нравственных ценностей (жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству, созидательный труд, крепкая семья и др.);
- развитие коммуникативных навыков, культуры поведения, умения работать в команде, эмпатию и уважение к другим людям;
- стимулирование творческого подхода к решению задач, развитие аналитических навыков и способности к критическому осмыслению информации;
- воспитание ответственного отношения к своему здоровью, безопасному поведению в природной и городской среде;
- формирование у обучающихся активной жизненной позиции, готовности к участию в общественно значимой деятельности, волонтерстве, добровольчестве;
- ознакомление с миром профессий.

Целевые ориентиры воспитания (по годам/уровням обучения):

- Стартовый уровень: формирование первоначальных представлений о нормах поведения в коллективе, бережном отношении к результатам труда, уважении к старшим.

- Базовый уровень: развитие устойчивых навыков культурного поведения, осознанное участие в коллективных делах, проявление инициативы и ответственности.
- Продвинутый уровень: сформированность гражданской позиции, готовность к социальному проектированию, наставничеству, передаче опыта младшим.

5.2. Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования технической направленности является учебное занятие. Именно на нём, через содержание предмета и общую атмосферу, обучающиеся усваивают важные смыслы, учатся поступать осознанно, взаимодействовать друг с другом и развивать среду для своего роста.

При выборе форм и методов для обучающихся 8–11 лет учитываются их возрастные особенности.

На занятиях применяются следующие *формы воспитания*:

- Проектная деятельность.

Работа над проектами (индивидуальными или в парах) развивает начальные навыки самостоятельности, ответственности за свою часть работы, умение договариваться и распределять задачи. Участие в минисоревнованиях по итогам проектов учит ставить простые цели, планировать свои действия и оценивать результат («получилось — не получилось»), укрепляет внутреннюю дисциплину через понятные правила.

- Экскурсии и поездки на предприятия (в том числе виртуальные).

Расширяют кругозор, дают наглядные представления о мире профессий, пробуждают любознательность, формируют уважение к труду взрослых и начальные представления о гражданской позиции («наше предприятие делает нужные вещи для города»)

- Участие в конкурсах и соревнованиях.

Стимулируют творческое самовыражение, дают опыт публичной презентации своих работ, учат радоваться чужим успехам, развивают самоуважение и уверенность в себе через поощрение стараний (не только побед).

- Тренинги и мастер-классы (в игровой форме):

Развивают конкретные навыки: общение в паре, умение просить помощь, работать аккуратно, доводить дело до конца. Помогают в самопознании через вопросы «Что я люблю?», «Что у меня хорошо получается?».

- Встречи с представителями профессий (в формате «живых уроков», игр, мастерских):

Знакомят с разными сферами деятельности через наглядные примеры (инструменты, материалы, простые устройства). Формируют первичные представления о требованиях к человеку той или иной профессии.

Методы воспитания:

- Проблемное обучение (на доступном уровне).

Педагог создаёт несложную проблемную ситуацию («лампочка не горит — почему?», «робот едет не туда — что делать?»). Стимулирует самостоятельный поиск решения, развивает элементарное критическое мышление (сравнение, выбор из 2–3 вариантов).

- Дискуссионные методы.

Короткие обсуждения правил группы, причин ссоры или удачи. Педагог помогает формулировать мнение короткими фразами, учит слушать друг друга, уважать чужое мнение («Маша сказала так, а Петя — иначе. Кто прав? Почему?»).

- Исследовательские методы (в форме простых опытов и наблюдений).

Ставят простые вопросы («что будет, если...»), учат фиксировать результат (рисунок, схема, одно предложение). Развивают любознательность и начальные навыки учебного исследования.

- Методы личностно-ориентированного обучения.

Учёт темпа работы, уровня подготовки, интересов каждого обучающегося. Предоставление выбора заданий разной сложности, форм отчёта (рассказать, нарисовать, показать).

- Информационно-коммуникативные технологии.

Использование обучающих видео, интерактивных заданий, простых симуляторов, виртуальных экскурсий — с обязательной дозировкой и чередованием с практической деятельностью.

- Методы положительного подкрепления.

Поощрение не только за результат, но и за старание, аккуратность, помощь товарищу. Похвала, наклейки, значки, почётные грамоты («Лучший помощник», «Самая аккуратная работа»).

5.3. Условия воспитания

Воспитательный процесс осуществляется на базе учреждения дополнительного образования в соответствии с его уставом и внутренними правилами и нормами. Реализация воспитательного потенциала обеспечивается через:

- создание воспитывающей среды в учебной группе и структурном подразделении;
- поддержку детских инициатив, развитие элементов самоуправления;
- взаимодействие с семьёй, общественными организациями, учреждениями культуры и спорта;
- использование ресурсов региональной системы дополнительного образования (в том числе навигатора дополнительного образования детей Свердловской области);
- учёт возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся, создание психологически безопасной атмосферы;
- проведение регулярных рефлексивных занятий, направленных на осмысление норм и ценностей совместной деятельности;
- организацию пространства группы для неформального общения и коллективного творчества.

5.4. Анализ результатов воспитания

Анализ результатов воспитания осуществляется комплексно с использованием следующих методов:

1. Педагогическое наблюдение

Педагог фиксирует проявления самостоятельности, ответственности, коммуникативных навыков, поведения в конфликтах, инициативности. Результаты заносятся в дневник наблюдений и позволяют отслеживать динамику личностного роста.

2. Анкетирование (обучающихся и родителей)

Проводится не реже двух раз в год. Позволяет оценить удовлетворённость воспитательной работой, самооценку обучающихся, заметные изменения в поведении ребёнка, а также собрать предложения по улучшению работы.

3. Анализ участия в мероприятиях

Оценивается уровень вовлечённости, регулярность, роль в событии, результативность.

4. Портфолио достижений обучающегося

Включает проекты, грамоты, фото с мероприятий, отзывы, цели, саморефлексию. Помогает увидеть динамику, поддерживает мотивацию и служит средством презентации успехов.

Все методы взаимодополняют друг друга. Сопоставление полученных данных позволяет объективно оценить эффективность воспитательной работы и своевременно скорректировать программу.

5.5. Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Сроки (месяц)	Форма проведения	Ответственные
1.	Посвящение в «ИТ-кубовцы»	сентябрь 2026	Торжественное посвящение для зачисленных на обучение по	Педагог, педагог-организатор,

			образовательным программам Центра	обучающиеся
2.	Мероприятие, посвященное Дню солидарности в борьбе с терроризмом	сентябрь 2026	Информационные буклеты, видеоролики, беседы с обучающимися	Педагог-организатор
3.	Игры на знакомство в учебных группах	сентябрь-октябрь 2026	Игра, тренинг	Педагог, педагог-организатор
4.	Квиз «IQ-старт»	октябрь 2026	Интеллектуальная игра	Педагог-организатор
5.	Проведение профориентационного мероприятия «Профессия - программист»	ноябрь 2026	Лекции, мастер-классы от ВУЗов, осуществляющих подготовку по профильным специальностям, встречи с сотрудниками IT-компаний	Педагог-организатор
6.	День Героев Отечества	декабрь 2026	Информационные буклеты, видеоролики, беседы с обучающимися	Педагог, педагог-организатор
7.	Мастер-классы «Дети-родителям»	декабрь 2026	Обучающиеся совместно с педагогом готовят и проводят мастер-класс для своих родителей, где родители выступают в роли обучающихся.	Педагог, обучающиеся
8.	Квиз «IQ-старт»	декабрь	Интеллектуальная	Педагог-

		2026	игра	организатор
9.	Организация мероприятия, посвященного «Дню защитника Отечества»	февраль 2027	Игры, эстафеты.	Педагог, педагог-организатор
10.	Квиз «IQ-старт»	март 2027	Интеллектуальная игра	Педагог-организатор
11.	Семейная игра «Код семьи»	апрель 2027	Интеллектуальная игра	Педагог, педагог-организатор, обучающиеся
12.	Мероприятие ко дню Победы в Великой Отечественной войне	май 2027	Обучающиеся отвечают на вопросы викторины на знания истории ВОВ. Экскурсия в Музей военной техники в г. Верхняя Пышма	Педагог, педагог-организатор
13.	«Проекторий»	май 2027	Итоговое мероприятие по защите проектов обучающихся Центра	Педагог, обучающиеся, педагог-организатор
14.	Организация и проведение профилактических мероприятий (профилактика безопасности: информационной, дорожной, пожарной, антитеррористической и т.д.; профилактика здорового образа жизни, профилактика коррупции и т.д.)	в течение 2026-2027 учебного года	Организация и проведение дополнительных профилактических мероприятий различных форматов (тематические беседы, тематические конкурсы, просмотр видеороликов, буклеты и т.п.) направленных на	Педагог, педагог-организатор

			пропаганду здорового образа жизни и актуализацию знаний о правилах и нормах поведения детей, в том числе в каникулярный период с учетом сезонности: - Правила безопасности на улице и в быту («Если ты дома один», «Умей сказать нет», «Безопасный интернет», «Безопасность дорожного движения», «Открытый лючок», «Негативное отношение к незаконному потреблению наркотических средств и психотропных веществ» и т.д.) Правила безопасности в осенний, зимний, весенний периоды («Осторожно: тонкий лед!», «Внимание гололед!», «Меры предосторожности при сходе снега», «Правила безопасного фейерверка» «Лесной пожар – это опасно!», «Роллинго-	
--	--	--	---	--

			вый травматизм и зацепинг» и т.д.)	
15.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в конкурсных мероприятиях разного уровня	в течение года	Конкурсы, соревнования, хакатоны, олимпиады	Педагог, педагог-организатор
16.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в экскурсиях	в течение года	Экскурсии	Педагог, педагог-организатор
17.	Информирование и привлечение обучающихся к участию в мероприятиях IT-куб	в течение года	Конкурсы, мероприятия	Педагог, педагог-организатор
18.	Проведение Всероссийского технологического диктанта	в установленные даты	Участие обучающихся центра в диктанте с целью вовлечения в научно-техническое творчество и знакомства с технологиями и наукой	Педагог-организатор

Список литературы

Список литературы, использованной при написании программы:

1. Голиков, Д. В. Scratch для юных программистов. / Голиков Д. В. — СПб.: БХВ Петербург, 2017. — 192 с.
2. Маржи, М. Scratch для детей. Самоучитель по программированию. / Маржи М. — пер. с англ. М. Гескиной и С. Таскаевой. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. — 288с.
3. Пашковская, Ю. В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5— 6 классов.
4. Пашковская Ю. В. — М., 2018. — 195 с. 6. Первин, Ю. А. Методика раннего обучения информатике. / Первин Ю. А. — М.: БИ- НОМ. Лаборатория знаний, 2008. — 228 с.
5. Родионов М.А., Акимова И.В., под ред. Григорьева С. Г. Методическое пособие Реализация дополнительной общеобразовательной программы по тематическому направлению «Основы алгоритмики и логики» с использованием оборудования центра цифрового образования детей «ИТ-Куб». Москва, 2021.
6. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие. / Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. — 116 с.
7. Свейгарт, Эл. Программирование для детей. Делай игры и учи язык Scratch! / Свейгарт Эл. — М.: Эксмо, 2017. — 304 с.
8. Торгашева Ю. В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. / Торгашева Ю. В. — СПб.: Питер, 2016.- 128 с.
9. Уфимцева П. Е. Обучение программированию младших школьников в системе дополнительного образования с использованием среды разработки Scratch / Уфимцева П. Е., Рожина И. В. // Наука и перспективы. — 2018. — № 1. — С. 29 — 35.

Интернет-ресурсы:

1. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» [Электронный ресурс] URL: <http://cyberleninka.ru> (дата обращения 10.02.2026 г.);
2. Международная федерация образования: официальный сайт. – 2019. – URL: <http://www.mfo-rus.org> (дата обращения 10.02.2026 г.);
3. Сайт министерства науки и высшего образования РФ: официальный сайт. – 2025. – URL: <https://minobrnauki.gov.ru/> (дата обращения 10.02.2026 г.);
4. Портал «Министерство просвещения Российской Федерации»: официальный сайт. – 2026. – URL: https://edu.gov.ru/activity/main_activities/additional_edu_of_children (дата обращения 10.02.2026 г.).

Список литературы для детей:

1. Голиков Д.В. 40 проектов на Scratch для юных программистов, 2018;
2. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch 2. Часть 1. Делаем игры и мультики. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. - Scratch4russia.com, 2014. – 295 с.;
3. Голиков Д., Голиков А. Программирование на Scratch 2. Часть 2. Делаем сложные игры. Подробное пошаговое руководство для самостоятельного изучения ребёнком. — Scratch4russia.com, 2014. — 283 с;
4. Сообщество Scratch. [Электронный ресурс] URL: <https://scratch.mit.edu/> (дата обращения 10.02.2026 г.).

Мониторинг достижения обучающимися личностных результатов

№ группы _____

Дата _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ			
		Умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата	Умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи	Проявление мотивации к обучению и познанию	Итого
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

Значение личностных результатов обучающегося:

3 балла — качество проявляется систематически

2 балла — качество проявляется ситуативно

1 балл — качество не проявляется

Мониторинг достижения обучающимися метапредметных результатов

№ группы _____

Дата _____

№ п/п	ФИО	ПОКАЗАТЕЛИ			
		Развито внимание, память, логическое и образное мышление	Проявление пространственного воображение	Сформирована способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе иллюстративной среды программирования	Итого
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10...					

Значение личностных результатов обучающегося:

3 балла — качество проявляется систематически

2 балла — качество проявляется ситуативно

1 балл — качество не проявляется

Анкета

ФАМИЛИЯ ИМЯ

1. У тебя есть смартфон? (да/нет/не знаю)
2. У тебя есть планшет? (да/нет/не знаю)
3. У тебя дома есть компьютер? (да/нет/не знаю)
4. Ты умеешь включать/ выключать компьютер (да/нет/не знаю)
5. Ты умеешь пользоваться мышкой (да/нет/не знаю)
6. Пользовался ли ты ранее Скретчем
 - да, ходил на курсы (указать сколько занимался и занимаешься ли в данное время)
 - нет, я не знаю, что это такое
7. Твоя любимая компьютерная игра

я не люблю компьютерные игры

8. Чему ты хочешь научиться
 - рисовать на компьютере
 - печатать
 - создавать мультфильмы
 - создавать игры

- Мне ничего не интересно, меня записали родители, поэтому я сюда пришел

9. Чем ты дополнительно занимаешься (спорт, танцы, рисование...)
-

Журнал выполнения лабораторных работ

Учебный год _____

Группа _____

№ п/п	ФИО	Скорость печати			Л/р1.1	Л/р1.2	Л/р2.1	Л/р2.2	Л/р3	Л/р4	Л/р5	Л/р6.1	Л/р6.2	Л/р7.1	Л/р7.2	Л/р8.1	Л/р8.2	Л/р9.1	Л/р9.2	Итого
		сентябрь	декабрь	май																
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
10																				
11																				
12																				

Оценка выполнения лабораторной работы:

3-высокий уровень, 2- средний уровень,

1-низкий уровень,

0-работа не выполнена

При положительной динамике скорости печати к итоговым баллам по л/р добавляется 5 баллов

Лист оценки индивидуальных/групповых проектов

(максимум – 50 баллов)

Группа _____ Дата _____

№ п/п	ФИО	Название проекта	Актуальность проекта (0–6 балла)	Техническая значимость (0–6 балла)	Постановка проблемы (0–6 балла)	Целеполагание (0–6 балла)	Качество результата (0–6 балла)	Практическая реализация (0–6 балла)	Оригинальность и творческий подход (0–6 бала)	Защита проекта (представление проекта работоспособность) (0–8 балла)	ИТОГО
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											

_____ /
подпись_____ /
расшифровка

Анкета

Оценка эффективности мероприятий для обучающихся Центра цифрового образования детей «IT-куб г. Арамиль»

Уважаемый участник!

ЦЦОД «IT-куб» г. Арамиль постоянно стремится к улучшению качества мероприятий, и Вы можете помочь нам в этом. Нам бы хотелось узнать Ваши впечатления от мероприятия, в котором Вы участвовали. Ответив на приведенные ниже вопросы, Вы поможете сделать наши мероприятия лучше и интереснее.

1. Как Вы оцениваете мероприятие? (Оцените по шкале от 1 до 5, где 1- очень плохо, а 5- отлично)

1

2

3

4

5

2. Как Вы считаете мероприятие было полезным для Вас? (ДА/НЕТ)

ДА

НЕТ

3. Что Вам больше понравилось на мероприятии?

4. Что бы Вы хотели изменить или добавить на следующем мероприятии?

5. Хотели бы Вы участвовать в подобных мероприятиях в дальнейшем?

ДА

НЕТ

Почему? _____

Аннотация

Программа «Основы алгоритмики и логики» рассчитана на обучающихся в возрасте 8-11 лет. По содержательной направленности является технической, по форме организации – групповой, по времени реализации рассчитана на 1 год обучения – 72 академических часа.

Программа состоит из пояснительной записки, учебно-тематического планирования занятий курса, краткого содержания занятий и перечня методического и материально-технического обеспечения образовательной программы.

Целью программы «Основы алгоритмики и логики» является развитие алгоритмического мышления обучающихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций, а также пропедевтика будущего изучения программирования на одном из современных языков.

Осваивая данную программу, обучающиеся будут овладевать актуальными и современными навыками, необходимым как в повседневной и учебной деятельности, так для дальнейшего развития в IT сфере. Также программа создает условия для развития личностных качеств и умений, необходимых современному человеку: логическое, системное и творческое мышление, умение работать самостоятельно и в команде.