

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ГРЯЗОВЕЦКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА  
ВОЛОГОДСКОЙ ОБЛАСТИ «СРЕДНЯЯ ШКОЛА №1 г.ГРЯЗОВЦА»

ПРИНЯТА  
На заседании педагогического совета  
(протокол №1 от 29 августа 2024 года)

УТВЕРЖДАЮ  
Приказ от 30.08.2024 №341  
Директор школы



**Техническая направленность**

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа**

**«Креативное мышление»**

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Срок реализации программы: 1 год

Уровень обучения – базовый

Разработчик программы:

Грязнова Екатерина Валентиновна,

педагог дополнительного образования

Грязовец

2024

## **Раздел №1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

### **1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативное мышление» является программой технической направленности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Креативное мышление» разработана в соответствии с

нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Концепция развития дополнительного образования детей / Распоряжение правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р,
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам",
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242,
- Устав МБОУ «Средняя школа №1 г.Грязовца»,
- Постановление от 28 сентября 2020 г. № 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".

**Актуальность программы**

Нам, взрослым, часто приходится слышать фразу: «Креативная идея, уверен в ее успехе». Что же это за креативные идеи, где они берутся, и как развить в себе способность креативно мыслить? Вообще по жизни меня восхищают люди, которые способны находить нестандартные идеи. Считаю, что креативное мышление является необходимостью, чтобы стать уникальным и узнаваемым в повседневной жизни, в личных отношениях, в карьере, ведь это позволит открывать новые возможности. Человек с креативным мышлением избавлен от стереотипов, быстро реагирует на любую проблемную ситуацию, тут же находя правильный и обычно нестандартный выход, поражая окружающих своей находчивостью. Преимущества такого типа мировосприятия очевидны. Но как развить креативное мышление у детей и можно ли это сделать в принципе?

Детей очень легко научить чему-либо, достаточно только их заинтересовать. Развивая креативное мышление, любой учитель одновременно решает сразу несколько задач. Во-первых, он формирует у ребенка нетривиальное мышление, лишенное стереотипов, что помогает в решении разных проблем. Во-вторых, развивая креативность, учитель делает ум ребенка подвижным и гибким. В-третьих, параллельно с мыслительными способностями развиваются фантазия и усидчивость. Ведь не секрет, что если дети увлеклись какой-то задачей, они способны заниматься ее решением в течение долгого времени.

В общем, развивать креативное мышление у детей — полезно, хорошо, нужно.

### **Новизна программы**

Всегда задаем вопрос сами себе «Как будем развивать креативное мышление по информатике?»

Креативное мышление — это инновационное мышление, которое позволяет не приспосабливаться к неизбежным изменениям, а учиться их использовать. Креативность — это стиль жизни в атмосфере перемен, это интеллектуальная, волевая и эмоциональная стрессоустойчивость, смелость в

принятии решений и в ответственности за последствия этих решений. Известно, что профессия IT-специалиста появилась для решения новых нестандартных задач (с предварительным расчетом, проектированием), в противовес мастерству (ремесленник был искусен в решении стандартных задач, мастерство не требует расчета, оно основано на личном умении). Вступление человеческого сообщества в техногенную фазу цивилизации повышает роль инженерной деятельности, связанной новыми наукоемкими информационными технологиями, с реализацией новаторских планов, адекватных потребностям общества.

В процессе создания креативного продукта происходит актуализация личностного знания, и присвоение общественного знания путем превращения этого знания в личностное, и создание нового знания, которое может быть личностно значимым или общественно значимым в зависимости от степени новизны, ее ценности для общества, науки, техники.

#### **Адресат программы**

Обучающиеся 10-14 лет. Наполняемость группы 15-30 человек.

**Объем программы:** 34 учебных часа.

**Форма обучения:** очная

**Срок освоения программы:** 1 год

**Режим занятий:** 34 академических часа, 1 час в неделю.

Допускается реализация дополнительной общеобразовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий.

### **1.2. Цель и задачи программы**

#### **Цель программы:**

- формирования и развития у обучающихся: возможности продуктивно действовать в ситуациях новизны и неопределенности, когда нет заранее известных способов действий, гарантированно ведущих к положительному результату; возможности создавать что-либо, обладающее новизной и оригинальностью;

#### **Задачи программы:**

## **Воспитательные**

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- воспитывать навыки самоорганизации;
- способствовать формированию информационной культуры.

## **Развивающие**

- развивать интеллектуально-познавательные способности обучающихся;
- способствовать развитию у обучающихся умения самостоятельно приобретать и применять знания; умения работать в группе, вести дискуссию, отстаивать свою точку зрения;
- развитие интеллектуальных качеств, входящих в состав креативности: беглости, гибкости, и оригинальности мышления, воображения, умения находить неожиданные ассоциации;
- формирование навыков командной творческой работы.

## **Обучающие**

- демонстрация возможностей использования креативности при решении жизненных проблем, а также достижение личных и профессиональных целей;
- освоение всевозможных методов решения задач, реализуемых на основе алгоритмизации в среде КуМир, программирование в среде Scratch, создание мультфильмов средствами PowerPoint.

### **1.3. Учебный план, содержание программы**

#### **Учебный план программы**

<b>№ п/п</b>	<b>Название разделов, тем</b>	<b>Часы</b>			<b>Форма аттестации (контроля)</b>
		<b>Всего</b>	<b>Теория</b>	<b>Практика</b>	
<b>1.</b>	<b>Рисуем мультик</b>				
1/1	Инструктаж по ТБ.	1	0,5	0,5	<b>Опрос</b>

	Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование. Создание рисунков на любые темы				
1/2	Создание сюжетных рисунков с предполагаемыми движущимися объектами	6	2	4	<b>Тестирование</b>
<b>2.</b>	<b>Создание презентаций</b>				
2/1	Представление о PowerPoint. Технология создания презентации.	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
2/2	Создание фона, текста, вставка в слайд рисунков, анимация.	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
2/3	Вставка звука, видеоклипа. Настройка звука.	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
2/4	Создание мультфильма-сказки с	7	0	7	<b>Практическая работа</b>

	использованием графического редактора PowerPoint.				
<b>3.</b>	<b>Знакомство с исполнителем Кузнечик</b>				
3/1	Система команд исполнителя. Решение задач	1	1	0	<b>Практическая работа</b>
3/2	Решение задач, требующих мало времени для достижения результата.	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
<b>4.</b>	<b>Исполнитель Чертежник</b>				
4/1	Исполнитель Чертежник. Вектор	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
4/2	Работаем с координатами. Поиск другого решения	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
4/3	Работаем с процедурами. Повторяем фрагменты рисунка	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
4/4	Прямоугольник – основа рисунка.	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
4/5	Циклические алгоритмы. Повторяем	2	1	1	<b>Практическая работа</b>

	процедуры и циклы.				
<b>5.</b>	<b>Исполнитель Водолей</b>				
5/1	Исполнитель Водолей	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
5/2	Наполняем большие ёмкости	1	0	1	<b>Практическая работа</b>
<b>6.</b>	<b>Проектная деятельность и моделирование процессов и систем</b>				
6/1	Знакомство с понятиями «викторина», «проект». Структура проекта и основные этапы.	1	1	0	<b>Тестирование</b>
6/2	Диалог программы и пользователя.	1	1	0	
6/3	Способы создания викторины	2	1	1	<b>Практическая работа</b>
<b>7.</b>	<b>Итоговая проектная работа</b>				
7/1	Разработка образовательного проекта по выбору (мультфильм, КуМир, Scratch.) по материалам изученного за год.	2	1	1	
7/2	Защита проекта	1	0,5	0,5	<b>Защита проекта</b>



	<b>Всего</b>	<b>34</b>	<b>9</b>	<b>25</b>	
--	--------------	-----------	----------	-----------	--

## **Содержание программы**

### **1. Введение.**

Вводная беседа о правилах поведения в кабинете информатики. Инструктаж по технике безопасности. Гимнастика для глаз и рук. Немного об истории анимации. Все об анимации: кто рисует мультики - человек или компьютер? (Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации). Парадмультпрофессий: какие именно специалисты трудятся над созданием мультфильмов.

*Дидактические формы:* виртуальная экскурсия с использованием презентации и видеоурока «В мире мультипликации», просмотр мультфильма.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, киноискусство, информатика.

### **2. Рисуем мультик**

Работа в среде графического редактора Paint.

Цель раздела – создание сюжетных рисунков.

Работа в среде графического редактора Paint: инструменты и палитра, их использование; создание простейшего рисунка и сохранение его в файле (Улыбающаяся рожица с открытыми глазами). Открытие файла, его редактирование и сохранение под другим именем (та же рожица, но с закрытыми глазами). Создание рисунков с помощью готовых форм. Создание сюжетных рисунков с использованием знаний и навыков рисования на компьютере. Создание рисунков с предполагаемыми движущимися

объектами (транспорт, человек, собачка...). Сколько кадров нужно для создания рисованных мультфильмов?

Межпредметные связи: физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, киноискусство – дети берут на себя разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора и т.д., русский язык и литература.

В результате изучения данной темы учащиеся смогут научиться:

- выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

### **3. Создание презентаций**

Область использования приложения PowerPoint. Функциональные возможности PowerPoint. Запуски настройка приложения PowerPoint. Основные панели PowerPoint. Технология создания презентаций. Постановка проблемы (разбиение презентации на элементарные объекты). Создание фона. Переход слайдов. Выполнение операций копирования, удаления, перемещения и вставки слайдов. Создание управляющих кнопок. Оформление фона. Создание и форматирование текста. Анимация текста и рисунков. Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации видеоклипа. Управляющие кнопки. Вставка схемы и ее настройка. Вставка таблицы и ее настройка. Сортировщик слайдов.

*Практические работы:*

1. Создание фона.
2. Создание текста в слайде. Вставка рисунков в слайд.
3. Настройка анимации текста, рисунков.
4. Вставка звука, видеоклипа. Настройка анимации клипа.
5. Создание управляющих кнопок.
6. Вставка схем, таблиц, диаграмм и их настройка.

7. Создание презентации состоящей из нескольких слайдов.

8. Работа с сортировщиком слайдов.

9. Создание управляющих кнопок.

*Межпредметные связи:* физическая культура и здоровье – гимнастические упражнения для рук, изобразительное искусство, ОБЖ, русский язык и литература и др.

#### **4. Знакомство с исполнителем Кузнечик**

Система команд исполнителя. Решение задач, требующих мало времени для достижения результата.

*Аналитическая деятельность:* анализ круга решаемых задач, среды и системы команд исполнителя; выявление/сравнение режимов работы исполнителя; разработка алгоритмов для исполнителя.

*Практическая деятельность:* выполнение заданий на карточках готовых программ для исполнителя; программирование алгоритмов для исполнителя в среде КуМир.

#### **5. Исполнитель Чертежник**

Система команд исполнителя. Понятие точки и вектора, координаты. Решение задач несколькими способами. Использование вспомогательных алгоритмов (процедур). Вспомогательные алгоритмы с параметрами-аргументами. Построение прямоугольников по двум точкам. Масштабирование. Переменная. Оператор присваивания. Использование счетного цикла. Вложенные циклы.

*Аналитическая деятельность:* анализ круга решаемых задач, среды и системы команд исполнителя; выявление/сравнение режимов работы исполнителя; разработка алгоритмов для исполнителя.

*Практическая деятельность:* выполнение на карточках готовых программ для исполнителя; программирование алгоритмов для исполнителя в среде КуМир.

#### **6. Исполнитель Водолей**

Система команд исполнителя. Решение задач на переливание. Поиск оптимального решения. Использование счетного цикла.

*Аналитическая деятельность:* анализ круга решаемых задач, среды и системы команд исполнителя; выявление/сравнение режимов работы исполнителя; разработка алгоритмов для исполнителя.

*Практическая деятельность:* выполнение на карточках готовых программ для исполнителя; программирование алгоритмов для исполнителя в среде КуМир.

## **7. Проектная деятельность и моделирование процессов и систем**

Мультимедийный проект. Описание сюжетных событий. Анимация. Создание эффекта анимации с помощью последовательной смены изображений. Имитационные модели. Интерактивные проекты. Создание викторины.

*Аналитическая деятельность:* создавать план появления событий для отражения определенной темы; выбирать иллюстративный материал из встроенной библиотеки;

выбирать метод анимации для конкретной задачи; планировать последовательность событий для создания эффекта анимации по выбранному сценарию.

*Практическая деятельность:* использовать возможности программной среды Scratch для создания мультимедийных проектов; создавать имитационные модели, интерактивные проекты и игры средствами программной среды.

### **1.3. Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты:**

– широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и

предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического, креативного и логического мышления;

– готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;

– интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

– способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;

– готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной деятельности;

– способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;

– способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;

– формирование ответственного отношения к учению, способности довести до конца начатое дело на примере завершенных творческих учебных проектов;

– формирование способности к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий на основе приобретенной мотивации к обучению и познанию благодаря среде программирования Scratch, алгоритмизации в среде КуМир, а также в редакторе презентаций PowerPoint;

– повышение уровня самооценки благодаря реализованным проектам;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности, участия в конкурсах и конференциях различного уровня;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- способность к самооценке на основе критерия успешности деятельности;
- установка на здоровый образ жизни;
- развитие эстетического сознания через творческую деятельность в среде блочного программирования Scratch? алгоритмизации в среде КуМир, а также в редакторе презентаций PowerPoint.

### **Метапредметные результаты:**

- владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
- планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
- прогнозирование – предвосхищение результата;
- контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
- коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;

- оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
- владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
- поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
- структурирование и визуализация информации;
- выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
- способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;
- владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;
- умение осуществлять в коллективе совместную информационную деятельность, в частности при выполнении проекта;
- умение выступать перед аудиторией, представляя ей результаты своей работы с помощью средств ИКТ;
- использование коммуникационных технологий в учебной деятельности и повседневной жизни.

**Предметные результаты:**

- умение использовать термины «информация», «сообщение», «данные», «алгоритм», «программа»; понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в информатике;

- умение составлять линейные, разветвляющиеся и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch, в программировании КуМир;
- умение использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- овладение понятиями класс, объект, обработка событий;
- умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch, КуМир;
- самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
- умение использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- навыки выбора способа представления данных в зависимости от поставленной задачи;
- осознание значения математики, информатики и ИКТ в повседневной жизни;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного формального исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами – линейной, ветвление, и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;



- развитие образных и пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- знать назначение и основные возможности программы MS PowerPoint; основные элементы интерфейса, назначение панелей;
- этапы создания анимации;
- технологию работы с отдельным объектом;
- способы оформления слайдов и создавать анимации на разные темы;
- создавать проекты мультфильмов в среде MS PowerPoint, Scratch и КуМир;
- создавать фон, текст, вставлять рисунки в слайды, настраивать анимации текста, рисунков, добавлять различные эффекты(звук, видеоклипы);
- формирование представлений о нормах информационной этики и права, умения их соблюдать.

В результате учебной деятельности, для решения разнообразных учебно-познавательных и учебно-практических задач, у обучающихся будут формироваться и развиваться необходимые универсальные учебные действия и специальные учебные умения, что заложит основу успешной учебной деятельности в средней и старшей школе.

## **Раздел №1. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1. Календарный учебный график**

Кол-во учебных недель	Количество часов	Продолжительность занятий	Периодичность занятий

34	34	1 академический час	1 раз в неделю
----	----	---------------------	----------------

## **2.2. Формы аттестации и система оценки результатов обучения по программе**

Структура курса представляет собой набор логически законченных и содержательно взаимосвязанных тем, изучение которых обеспечивает системность и практическую направленность знаний и умений учащихся.

Для текущего контроля учащимся предлагается набор заданий, принцип решения которых разбирается совместно с учителем, а основная часть заданий выполняется учащимся самостоятельно.

Для обучения учеников по данной программе применяются следующие методы обучения:

- демонстрационные (презентации, обучающие программные средства);
- словесные (лекции, семинары, консультации);
- практические (практические работы, направленные на организацию рабочего места, подбор необходимого оборудования; выбор программного обеспечения для выполнения своей работы).

В процессе обучения осуществляется текущий контроль за уровнем знаний, умений и навыков в соответствии с пройденным материалом программы.

Форма аттестации обучающихся: тестирование, практическое занятие, защита проекта.

## **2.3. Методическое обеспечение**

**Педагогические технологии, применяемые** в рамках занятий по данной программе:

- проблемное обучение (использование упражнений, позволяющих найти самостоятельный путь решения). Под руководством педагога дети активно ищут ответ на поставленный вопрос, рассуждают, анализируют, сравнивают,

нередко ошибаются, но при его поддержке находят нужное решение. При этом взрослый дает каждому ребенку возможность почувствовать себя равноправным членом детского творческого коллектива, понять, насколько важно его участие в общем поиске решения проблемной ситуации; стремится создать атмосферу взаимопонимания и доверия детей друг другу и взрослому.

- игровые технологии;
- здоровьесберегающие технологии (пальчиковая гимнастика, физкультминутки во время занятий на укрепление мышц глаз, шеи, позвоночника);
- технологии личностно – ориентированного подхода (дети получают задания соответственно своему индивидуальному развитию). В начале обучения каждому ребенку предоставляется возможность работать в присущем ему темпе, постепенно увеличивая его. Учитывая возрастные возможности и индивидуальные особенности детей, можно увеличить также и объем работы. Необходимо положительно оценивать каждый удавшийся шаг ребенка, попытку самостоятельно найти ответ на поставленный вопрос, тем самым содействуя развитию его самостоятельности и активности;
- информационно-коммуникационные технологии (электронные пособия, презентации, электронные физминутки и др.).

Основными педагогическими принципами, обеспечивающими реализацию программы, являются:

- доступность и посильность;
- системность и последовательность;
- научность;
- связь теории с практикой;
- сознательность, активность, самостоятельность при руководящей роли педагога;
- наглядность;

- учет возрастных особенностей обучаемых.

## **2.4. Кадровое обеспечение**

### **Минимальные требования к педагогу, реализующему программу**

- образование: высшее педагогическое;
- профессиональная категория: первая, высшая категория;
- образование педагога соответствует профилю программы.

Сопровождение группы дополнительным педагогом программой не предусмотрено.

## **2.5. Воспитательные компоненты**

**Цель:** создание условий для формирования социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

**Задачи:**

- воспитывать самостоятельность и ответственность;
- воспитывать целеустремленность в работе, творческое отношение к делу.
- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- воспитывать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- воспитание и пропаганда здорового образа жизни.

№ п/п	Направление воспитательной работы	Наименование мероприятия	Сроки выполнения	Ответственный	Планируемый результат
1.	Гражданско-патриотическое	Беседа "Современные герои!"	Сентябрь-Октябрь	Педагог дополнительного образования	Формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, формирование чувства ответственности защищать Родину.
2.	Духовно – нравственное	Открытый урок по ментальной арифметике «Бабушка, давай с тобой посчитаем!»	Декабрь	Педагог дополнительного образования	Вовлечение пожилых родственников к обучению ментальной арифметике Воспитание у учащихся чувства уважения, внимания, чуткости к пожилым людям.

3.	<b>Спортивно-оздоровительное</b>	Спортивно-математическая игра а. «Реши пример, выбери спортивное упражнение».	Февраль	Педагоги дополнительного образования	Повторение материала правил вычисления. Развитие социально – значимых ценностей и здорового образа жизни у подрастающего поколения.
4.	<b>Гражданско-патриотическое</b>	Беседа. «Загадочный космос».	Апрель	Педагог дополнительного образования	Воспитание уважения к людям, посвятившим свою жизнь освоению космоса.

## 2.6. Информационные ресурсы и литература

### Литература

1. Примерные рабочие программы курсов внеурочной деятельности. 5-6, 7-9 классы: учебно-методическое пособие/ Под ред. Л.Л.Босовой. – 2-е изд., стереотип. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2020. – 136 с.
2. Scratch2.0: от новичка к продвинутому пользователю. Пособие для подготовки к Scratch-Олимпиаде / А.С.Путина; под ред. В.В.Тарапаты. – М.: Лаборатория знаний, 2019. – 87 с.
3. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов/ Ю.В.Пашковская. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Лаборатория знаний, 2018. – 192 с.

4. Информатика. Изучаем алгоритмику. Мой КуМир. 5-6 классы / Е.А.Мирончик, И.Д. Куклина, Л.Л.Босова. – 3-е изд., стереотип. – М.: Просвещение, 2021. – 128 с.