Администрация Городецкого муниципального округа Нижегородской области
муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ «РОВЕСНИК»
г. Заволжье

Принята на заседании
педагогического совета
от «28» августа 2026г

Протокол № 1

Утверждаю
Директор Н.С. Чуреков
Приказ № 167 от «28» августа 2026г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности **«Эврика»**

(1 год обучения с 7 лет)

Составитель:
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории
Кочнева И. Ю.

г. Заволжье
2026г.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ "РОВЕСНИК"
Подписано цифровой подписью: МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ "РОВЕСНИК"
Дата: 2026.10.14 09:12:48 +03'00'

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эврика» направлена на формирование у детей представления о современных информационных процессах: программирования в визуальной среде и 3D моделирования.

Данная программа относится к **технической направленности**. Программа ознакомительного уровня, разработана в соответствии с нормативно-правовыми требованиями развития дополнительного образования детей и в соответствии с:

- Концепцией развития дополнительного образования детей от 4 сентября 2014 г. № 1726-р;
- Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (действующая редакция) // URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/ (дата обращения 16.12.2021). – Текст : электронный.
- Указом Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 N 70226)
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09. 2019 г. №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 5 мая 2018 г. N 298 н «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.
- Концепцией развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. № 1726-р. р (ред. от 30.03.2020).

- Паспортом национального проекта «Образование», утвержденный на заседании президиума Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 г. № 16).
- Паспортом федерального проекта «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16).
- Письмом Министерства просвещения РФ от 1 ноября 2021 г. № АБ-1898/06 «О направлении методических рекомендаций. Методические рекомендации по приобретению средств обучения и воспитания в целях создания новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей в рамках региональных проектов, обеспечивающих достижение целей, показателей и результата Федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».
- Методическими рекомендациями по разработке (составлению) дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы ГБОУ ДПО НИРО.
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ 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".
- Распоряжением Правительства Нижегородской области от 30.10.2018 № 1135-р «О реализации мероприятий по внедрению целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей».
- Уставом и нормативно-локальными актами МБОУ ДО ЦВР «Ровесник».

Актуальность программы. В настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Осваивая программу, дети станут владеть начальными навыками работы на компьютере, научатся применять их на практике, познакомятся с азами программирования и 3D моделирования.

Новизна программы заключается в том, что учебный материал, который, обычно, дается школьникам среднего и старшего звена, адаптирован для младших школьников. Программа рассчитана на детей в возрасте 7 – 12 лет. На занятиях формируются разновозрастные группы, что определяется уровнем подготовки детей.

Отличительные особенности программы. Данная программа отличается от существующих программ тем, что не касается школьного курса алгоритмики и программирования. Она направлена на изучение современных аппаратных средств, широко распространенных прикладных программ и новых информационных технологий.

Адресат программы: возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы, 7-12 лет.

Цель программы: формирование базовых понятий и практических навыков в области информационных технологий – программирования в визуальной среде и 3D моделирования.

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать систему знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере;

- научить основам работы в программе по 3D моделированию в программе **Sketchup, Tinkercad и Planoplan** и с помощью **3D ручки**;

- научить основам программирования в визуальной среде **Scratch;**

- развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление;

- формировать интерес к техническим информационным профессиям**.**

Формы обучения: в проведении занятий используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической.

Режим занятий:

Первый год обучения –2 раза в неделю по 1 часу, 72 часа в год.

Планируемые (ожидаемые) результаты

Цель программы:	**Ожидаемый результат**
Формирование базовых понятий и практических навыков в области информационных технологий – программирования в визуальной среде и 3D моделирования.	Учащиеся усвоили базовые понятия и освоили практические навыки программирования в визуальной среде и 3D моделирования.
Задачи -формировать систему знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере; - научить основам работы с **3D ручкой** в программе по 3D моделированию **Sketchup, Pepakura Designer;** - научить создавать модели из конструктора	-сформируется система знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере; -научатся основам работы с **3D ручкой** в программе по 3D моделированию **Sketchup, Pepakura Designer;** -научатся создавать модели из

Lego; научить составлять алгоритм; научить составлять элементарную программу для работы модели; -научить основам программирования в визуальной среде **Scratch;** -развивать память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление; -формировать интерес к техническим информационным профессиям**.**	конструктора **Lego**; научатся составлять алгоритм научатся; составлять элементарную программу для работы модели; -научатся основам программирования в визуальной среде **Scratch;** -будут развиваться память, внимание, наблюдательность, абстрактное и логическое мышление; -будет формироваться интерес к техническим информационным профессиям**.**

Формы аттестации:

Для оценки результатов освоения программы в конце учебного года проводится аттестация в форме теоретических вопросов и практического задания.

Применяются оценочные материалы (Приложение1).

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроль
		Всего	Теория	Практика	
1.	**Вводное занятие**	**2**	**2**		
2.	**Основы работы с Windows**	**6**	**1**	**5**	Контрольное задание
3.	**LEGO WeDo 2.0**	**20**	**2**	**18**	Контрольное задание
4.	**Основы работы с 3D ручкой**	**8**	**1**	**7**	Контрольное задание
5.	**Програмирование Scratch.**	**18**	**1**	**17**	Контрольное задание
6.	**Программа Sketchup**	**14**	**1**	**13**	Контрольное задание
7.	**Программа Pepakura Designer**	**4**	**1**	**3**	Контрольное задание
		72			

Содержание учебного плана

№ п/п	Перечень разделов	Теория	Практика
1.	**Вводное занятие.**	Инструктаж по технике безопасности и правилах поведения на занятиях. Применение компьютеров. Значение компьютеров в жизни человека.	Знакомство с многообразием компьютерной техники. Составляющие части компьютера. Основные устройства компьютера. Дополнительные устройства компьютера.
2.	**Основы работы с Windows**	Знакомство с компьютером и его основными устройствами. Демонстрация возможностей компьютера и непосредственно того, что будут делать учащиеся на занятии. Освоение приемов работы с мышью и клавиатурой. Рабочий стол и панель задач. Знакомство с меню. Работа с клавиатурой. Работа с мышью. текста. Основные элементы окна программы. Работа с окнами. Кнопки на панели задач. Строка меню. Меню «Вид». Справочная система. Файловая система. Создание файлов, их назначение. Работа с окнами «Открыть» и «Сохранить как». Создание папок. Удаление и восстановление файлов. Создание значков на Рабочем столе. Знакомство с Корзиной.	Выполнение заданий на компьютере. Создание файлов и папок, их сохранение, выделение, копирование, перемещение, переименование, удаление, восстановление и поиск. Создание значков.
	Текстовый процессор Microsoft Word.	Знакомство с текстовым редактором Word. Основные возможности текстового редактора Word. Запуск программы. Обзор рабочей среды редактора Word. Основные термины. Меню и панель инструментов. Создание, открытие и сохранение документа. Набор текста.	Практика: Набор текстов, их форматирование и сохранение. Создание «Расписание для уроков»
		Работа в Microsoft Word. Правила создания и форматирования списков. Создание и редактирование таблиц. Понятие о стилях. Виды стилей. Знакомство с текстовыми эффектами. Правила оформления текстовых объектов. Графические возможности текстового редактора Word. Создание и сохранение текста. Операции по редактированию текста: редактирование слов в режимах Вставка и Замена, копирование фрагментов текста, удаление фрагментов текста, разделение и соединение абзацев, поиск словосочетаний, замена слов и	Практика: Создание «Расписание для уроков»

		словосочетаний, проверка орфографии.	
	Графический редактор Paint	Знакомство с графическим редактором Paint Теория. Знакомство с графическим редактором «Paint». Понятие компьютерной графики. Устройства цифровой графики и видеоизображения. Основные этапы создания цифровых документов. Функция раскрашивания при помощи графического редактора. Графический редактор Paint (линии, орнамент, цвет). Изучение назначения и возможностей: а) панель инструментов; б) палитра цветов. Инструменты рисования линий. «Заливка». Сохранение рисунка.	Практика: Выполнение графических заданий с помощью инструментов Заливка, Ластик, Карандаш, Кисть, Лупа, Шлейф, Прямая линия, Кривая линия, Прямоугольник, Круг, Эллипс. Рисование стандартных фигур. Создание и сохранение рисунка. Практика: Свободное рисование. Создание поздравительных открыток
		Инструменты программы Paint: Надпись, Выделение, Масштаб. Основы работы с фрагментами. Копирование и вставка элементов рисунка. Применение команд «Отразить / Повернуть». Проектирование орнамента. Изменение свойств рисунка. Исполнение надписей. Завершение рисунка. Сохранение рисунка.	Практика: Выполнение заданий с инструментами: Надпись, Выделение, Масштаб. Работа с фрагментами. Выполнение копирования и вставки элементов рисунка с применением команд «Отразить / Повернуть». Проектирование и создание орнамента. Сохранение рисунка с орнаментом.
3.	**LEGO WeDo 2.0**	Введение в робототехнику. Программирование с помощью WeDo 2.0 Знакомство с конструктором Lego WeDo 2.0	
		Набор конструктора Lego WeDo 2.0. Детали конструктора (Кирпичики. Балки. Оси. Шкив. Ремень. Шина. Зубчатые колеса. Соединительные элементы. Пластины. Другие элементы	
		LEGO WeDo 2.0 Инструктаж по правилам техники безопасности во время проведения занятий, при обращении с набором ЛЕГО и планшетами.	Сборка конструкций.
		Знакомство с конструктором Lego WeDo 2.0 Описание блоков.	
		Сборка по схеме модель «Цветок», «Утка», «Собака» «Сова», «Стрекоза», «Улитка» «Лошадь», «Крокодил», «Бык», «Черепаха» (конструирование инструкции по сборке).	
		Сборка по схеме модель «Трактор», «Мотоцикл», «Вертолёт», «Машина «Джип», «Мотороллер» (конструирование по инструкции по сборке).	
		Электронные компоненты набора WeDo 2.0. СмартХаб. Средний мотор. Датчик движения (расстояния) Датчик наклона.	
		Сборка и программирование по схеме модель «Танк» «Автомобиль поворачивает» «Машина едем по линии» «Кролик» «Самосвал» (конструирование по образцу). Программирование датчика движения	Сборка и программирование по схеме модель «Вертолёт» (конструирование по инструкции по сборке).
4.	**Основы**	Техника безопасности при работе 3D горячей	

	работы с 3D ручкой	ручкой Правила работы и организация рабочего места. Знакомство с конструкцией горячей 3D ручки. Предохранение от ожогов. Заправка и замена пластика.	
		Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. Нанесение рисунка на шаблон.	Практическая работа «Очки»
		Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. Нанесение рисунка на шаблон.	Практическая работа «Цветок»
		Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. Нанесение рисунка на шаблон.	Практическая работа «Бабочка» «Стрекоза»
5.	**Программирование Scratch**	Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Теория. История создания среды Scratch. Основные базовые алгоритмические конструкции (линейные алгоритмы, с условным оператором, циклического типа с предусловием и постусловием) и их исполнение в среде Scratch. Понятие исполнителя, алгоритма и программы, их назначение, виды и использование. Виды управления исполнителем. Способы записи алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Система команд исполнителя. Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Знакомство с интерфейсом программы Scratch. Основные компоненты проекта Scratch: спрайты и скрипты. Принцип создания анимации и движения объектов. Листинг программы. Сцена. Текущие данные о спрайте. Стиль поворота. Закладки. Панель инструментов, Новый спрайт. Координаты мышки. Режим представления. Окно скриптов. Окно блоков. Блоки стека. Блоки заголовков. Блоки ссылок. Самодостаточные и открытые скрипты	Отработка действий с инструментами.
		Синий ящик – команды движения. Теория. Команды – *идти*; *повернуться направо (налево)*; *повернуть в направлении*; *повернуться к; изменить x (y) на; установить x (y) в; если край, оттолкнуться.* Принципиальное различие действия команд *идти в* и *плыть в*. Назначение сенсоров *положение x, положение y* и *направлении.* Команды – *очистить, опустить перо, поднять перо, установить цвет пера, изменить цвет пера на, установить цвет пера, изменить тень пера, установить тень пера, изменить размер пера на, установить размер пера, печать*	Практика. Создание программ для передвижения спрайтов по сцене. Создание программ для рисования различных фигур
		Темно-зеленый ящик – команды рисования.	Практика. Создание программы для управления внешним видом объекта.

		Фиолетовый ящик – внешний вид объекта. **Теория.** Костюмы спрайта. Копирование и редактирование костюма спрайта с помощью редактора рисования. Переупорядочивание костюмов. Команды – *перейти к костюму, следующий костюм, говорить…в течении…секунд, сказать, думать, думать…секунд, изменить …эффект на, установить эффект…в значение, убрать графические эффекты, изменить размер на, установить размер, показаться, спрятаться, перейти в верхний слой, перейти назад на…1 слоев.* Назначение сенсоров *костюм* и *размер.*	Практика. Создание программы для управления внешним видом объекта.
		Желтый ящик – контроль. Желтый ящик – контроль. Лиловый ящик – добавление звуков. Теория. Кнопка с зеленым флажком и ее назначение. Управление последовательностью выполнения скриптов. Понятие управляющих сообщений. Команды – *передать, передать и ждать, когда я получу.* Скрипты для создания условных конструкций программы – *если, если…или*. Скрипты для управления циклами – *всегда, повторить, всегда, если, повторять до.* Команды – *когда клавиша…нажата, когда щелкнут по, ждать…секунд, ждать до, остановить скрипт, остановить все.* Загрузка звуков из стандартной коллекции и из файлов жесткого диска. Запись звука через микрофон. Принципиальная разница работы команд *играть звук* и *играть звук до завершения.* Команды – *остановить все звуки, барабану играть…тактов, оставшиеся…тактов, ноту…играть…тактов, выбрать инструмент, изменить громкость, установить громкость, изменить темп на, установить темп.* Назначение сенсоров *громкость* и *темп*.	Практика. Создание программ с элементами управления объектом. Озвучивание Scratch-историй.
		Лиловый ящик – добавление звуков.	Отработка действий с инструментами.
		Зеленый ящик – операторы. Использование арифметических и логических блоков вместе с блоками управления. Теория. Числа. Стринги. Логические величины. Логические выражения. Арифметические операции. Логические операции. Операции сравнения. Команды для работы со стрингами – *слить, буква…в, длинна строки.* Команда *выдать случайное от…до.* Использование арифметических и логических блоков в листинге программы. Просмотр полученного результата	Практика. Создание программ с использованием операций сравнения данных. Создание программ с использованием арифметических данных и логических операций.
		События. Оранжевый ящик – переменные. Теория. События в проектах Scratch. Понятие переменных и необходимость их	Практика. Разработка сценария Scratch-историй с несколькими

		использования в листинге программы. Глобальные и локальные переменные. Имя переменной и правила его формирования. Команды для переменных - *поставить…в, изменить…на, показать переменную, спрятать переменную.* Удаление переменных. Создание счетчиков с помощью переменных.	событиями. Создание проектов с использование глобальных и локальных переменных.
		Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных. Теория. Понятие сенсора. Правила применения и область действия команд *касается, касается цвета* и *цвет. касается.* Функционал команды *спросить…и ждать.* Сенсоры *мышка по х, мышка по у, мышка нажата? клавиша…нажата? расстояние до, перезапустить таймер.* Сенсоры, значение которых можно выводить на экран – *ответ, таймер, громкость, громко? …значение сенсора* и *сенсор….* Необходимость ввода данных для их обработки в программе. Ввод данных с помощью команды *спросить.* Вывод конечного результата обработки с помощью команд *говорить* и *сказать.*	Практика. Создание проектов с использованием значений сенсоров и команды *спросить.* Создание программ для обработки данных пользователя с выводом на экран конечного результата.
		Анимация с использованием команд движения и смены костюма.	Отработка действий с инструментами.
6.	**Программа Sketchup.**	Знакомство с пользовательским интерфейсом SketchUp. Базовые инструменты в программе Sketchup.	Настройка рабочей среды.
		Инструменты рисования. Навигация в сцене. Панорамирование. Действия навигации.	Отработка действий с инструментами.
		Инструменты и опции редактирования. Инструменты: Вдавить и Вытянуть. Инструменты: Следуй за мной, Контур. Перемещение, Вращение, Масштабирование.	Отработка действий с инструментами. Рисование фигур инструментами.
		Инструменты: Плоские и Криволинейные поверхности. Смягчение и сглаживание ребер.	Рисование фигур инструментами.
		Управление инструментами рисования. Линия. Дуга. Прямоугольник. "Окружность".	Рисование фигур инструментами.
		3D построения в программе Sketchup. Построение разверток. «Дом»	Построение разверток.
7.	**Программа Pepakura Designer**	Знакомство с программой. Построение разверток в программе Pepakura.	Отработка действий с инструментами. Изготовление разверток в программе Pepakura Designer .
		Моделирование дома «Создание моделей зданий»	Создание трёхмерной модели по образцу.
		Моделирование дома «Создание моделей зданий»	Создание трёхмерной модели по образцу. Изготовление разверток в программе Pepakura Designer «Дом»

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе

«Эврика»

на 2026 – 2027 учебный год

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Эврика» технической направленности.

Объем и срок освоения программы.

Программа «Эврика» рассчитана на 1 год обучения, для детей с 7-12 лет.

Формы обучения. При проведении занятий используются формы индивидуальной работы и коллективного творчества. Каждое занятие состоит из двух частей – теоретической и практической.

Режим занятий:

Обучения - 1 раза в неделю 2 часа (2 часа в неделю, 72 часа в год).

Цель программы: создание условий для развития личности ребенка в соответствии с его индивидуальными способностями через занятия по «Эврика»

В 2026-2027 учебном году в творческом объединении обучаются дети:
– 1 группа – 1 год обучения, обучающиеся 7-12 лет,

Задачи программы:
Обучающие:
- формировать систему знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере;
- формировать интерес обучающихся к освоению компьютерных технологий;
Развивающие:
-развитие умений и навыков работы на персональном компьютере.

Воспитательные:
-воспитание чувство взаимопомощи, трудолюбие и самостоятельности.
-воспитание настойчивости в достижении поставленной цели.

Ожидаемые результаты:
Обучающие:
-сформируется система знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере.
-будет интерес к освоению компьютерных технологий.
Развивающие:
-будет сформирован интерес умений и навыков работы на персональном компьютере.
Воспитательные:
-будет сформировано чувство взаимопомощи, трудолюбие и самостоятельность при изготовлении моделей.
-будет формироваться настойчивость в достижении поставленной цели.

Календарно-тематический план
Календарный график

№ зан.	Часы	Дата	Содержание занятия
1	2	Группа№1 01.09 Группа№2 07.09 Группа№3 02.09 Группа№4 03.09 Группа№5 04.09 Группа№6 01.09-1час 03.09-1час	**Вводное занятие** Инструктаж по технике безопасности и правилах поведения на занятиях. Значение компьютеров в жизни человека.
2	2	Группа№1 08.09 Группа№2 14.09 Группа№3 09.09 Группа№4 10.09 Группа№5 11.09 Группа№6 08.09-1час 10.09-1час	**Основы работы с Windows** Знакомство с компьютером и его основными устройствами. Работа с текстовым редактором Word Работа на компьютере.
3	2	Группа№1 15.09 Группа№2 21.09 Группа№3 16.09 Группа№4 17.09 Группа№5 18.09 Группа№6 15.09-1час 17.09-1час	Набор и оформление текста Форматирование и редактирование текста
4	2	Группа№1 22.09 Группа№2 28.09 Группа№3 23.09 Группа№4 24.09 Группа№5 25.09 Группа№6 22.09-1час 24.09-1час	Рисуем в Word Работа с таблицей **Контрольное занятие по разделу «Основы работы с Windows».** Расписание в программе Microsoft Word «Расписание для уроков»
5	1	Группа№1 29.09 Группа№2 05.10 Группа№3 30.09 Группа№4 01.10 Группа№5 02.10 Группа№6 29.09-1час 01.10 -1час	**LEGO WeDo 2.0** Инструктаж по правилам техники безопасности во время проведения занятий, при обращении с набором ЛЕГО и планшетами.
	1		Знакомство с конструктором Lego WeDo 2.0 Описание блоков.
6	1	Группа№1 06.10 Группа№2 12.10 Группа№3 07.10 Группа№4 08.10 Группа№5 09.10 Группа№6 06.10-1час 08.10	Сборка по схеме модель СмартХаба «Цветок», «Утка».
	1		«Собака», «Сова», «Стрекоза», «Улитка»
7	1	Группа№1 13.10 Группа№2 19.10 Группа№3 14.10 Группа№4 15.10 Группа№5 16.10 Группа№6 13.10-1час 15.10-1час	«Трактор», «Мотоцикл», «Вертолёт»
	1		«Лошадь», «Крокодил», «Бык», «Черепаха»
8	1	Группа№1 20.10 Группа№2 26.10 Группа№3 21.10 Группа№4 22.10 Группа№5 23.10 Группа№6 20.10 -1час 22.10-1час	«Машина «Джип», «Мотороллер»
	1		Электронные компоненты набора WeDo 2.0.
9	2	Группа№1 27.10 Группа№2 02.11 Группа№3 28.10 Группа№4 29.10 Группа№5 30.10 Группа№6 27.10 -1час 29.10-1час	Сборка и программирование по схеме модель «Танк» (конструирование по образцу).

10	2	Группа№1 03.11 Группа№2 09.11 Группа№3 11.11 Группа№4 05.11 Группа№5 06.11 Группа№6 03.11 -1час 05.11-1час	«Автомобиль поворачивает»
11	2	Группа№1 10.11 Группа№2 16.11 Группа№3 18.11 Группа№4 12.11 Группа№5 13.11 Группа№6 10.11 -1час 12.11-1час	«Машина едем по линии»
12	2	Группа№1 17.11 Группа№2 23.11 Группа№3 25.11 Группа№4 19.11 Группа№5 20.11 Группа№6 17.11 -1час 19.11-1час	«Кролик»
13	2	Группа№1 24.11 Группа№2 30.11 Группа№3 02.12 Группа№4 26.11 Группа№5 27.11 Группа№6 24.11 -1час 26.11-1час	«Самосвал»
14	2	Группа№1 01.12 Группа№2 07.12 Группа№3 09.12 Группа№4 03.12 Группа№5 04.12 Группа№6 01.12 -1час 03.12-1час	**Контрольное занятие по разделу «LEGO WeDo 2.0»** Сборка и программирование по схеме модель «Вертолёт»
15	1	Группа№1 08.12 Группа№2 14.12 Группа№3 16.12 Группа№4 10.12 Группа№5 11.12 Группа№6 08.12 -1час 10.12-1час	**Основы работы с 3D ручкой** Техника безопасности при работе 3D горячей ручкой Знакомство с конструкцией горячей 3D ручки.
	1		Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. «Очки»
16	2	Группа№1 15.12 Группа№2 21.12 Группа№3 23.12 Группа№4 17.12 Группа№5 18.12 Группа№6 15.12 -1час 17.12-1час	Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. «Цветок»
17	2	Группа№1 22.12 Группа№2 28.12 Группа№3 30.12 Группа№4 24.12 Группа№5 25.12 Группа№6 22.12 -1час 24.12-1час	Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей. «Бабочка»
18	2	Группа№1 29.12 Группа№2 11.01 Группа№3 13.01 Группа№4 14.01 Группа№5 15.01 Группа№6 29.12 -1час 12.01 -1час	**Контрольное занятие по разделу «3D ручки»** «Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей «Стрекоза»
19	1	Группа№1 12.01 Группа№2 18.01 Группа№3 20.01 Группа№4 21.01 Группа№5 22.01 Группа№6 14.01-1час 19.01 -1час	**Програмирование Scratch** Что такое Scratch. Основные алгоритмические конструкции. Знакомство с интерфейсом программы **Scratch.**
	1		Синий ящик – команды движения.

20	2	Группа№1 19.01 Группа№2 25.01 Группа№3 27.01 Группа№4 28.01 Группа№5 29.01 Группа№6 21.01-1час 26.01 -1час	Темно-зеленый ящик – команды рисования.
21	2	Группа№1 26.01 Группа№2 01.02 Группа№3 03.02 Группа№4 04.02 Группа№5 05.02 Группа№6 28.01-1час 02.02 -1час	Фиолетовый ящик – внешний вид объекта.
22	2	Группа№1 02.02 Группа№2 08.02 Группа№3 10.02 Группа№4 11.02 Группа№5 12.02 Группа№6 04.02-1час 09.02 -1час	Желтый ящик – контроль.
23	2	Группа№1 09.02 Группа№2 15.02 Группа№3 17.02 Группа№4 18.02 Группа№5 19.02 Группа№6 11.02-1час 16.02 -1час	Лиловый ящик – добавление звуков.
24	2	Группа№1 16.02 Группа№2 20.02 Группа№3 24.02 Группа№4 25.03 Группа№5 26.02 Группа№6 18.02-1час 25.02 -1час	Зеленый ящик – операторы.
25	2	Группа№1 02.03 Группа№2 01.03 Группа№3 03.03 Группа№4 04.03 Группа№5 05.03 Группа№6 02.03-1час 04.03-1час	События. Оранжевый ящик – переменные.
26	2	Группа№1 09.03 Группа№2 15.03 Группа№3 10.03 Группа№4 11.03 Группа№5 12.03 Группа№6 09.03-1час 11.03-1час	Голубой ящик – сенсоры. Ввод-вывод данных. Перо.
27	2	Группа№1 16.03 Группа№2 22.03 Группа№3 17.03 Группа№4 18.03 Группа№5 19.03 Группа№6 16.03-1час 18.03-1час	Анимация с использованием команд движения и смены костюма. **«Контрольное занятие по разделу «Программная среда Scratch. Создание анимации или Проекта Кошки и мышки»**
28	1	Группа№1 23.03 Группа№2 29.03 Группа№3 24.03 Группа№4 25.03 Группа№5 26.03 Группа№6 23.03-1час 25.03-1час	Знакомство с пользовательским интерфейсом **SketchUp.** Базовые инструменты в программе Sketchup
	1		Основные инструменты. Инструменты рисования.
29	1	Группа№1 30.03 Группа№2 05.04 Группа№3 31.03 Группа№4 01.04 Группа№5 02.04 Группа№6 30.03-1час 01.04-1час	Навигация в сцене. Инструменты и опции редактирования.
	1		Материалы. Палитра.

30	2	Группа№1 06.04 Группа№2 12.04 Группа№3 07.04 Группа№4 08.04 Группа№5 09.04 Группа№6 06.04-1час 08.04-1час	Построение моделей. Моделирование автомобиля
31	2	Группа№1 13.04 Группа№2 19.04 Группа№3 14.04 Группа№4 15.04 Группа№5 16.04 Группа№6 13.04-1час 15.04-1час	Моделирование автомобиля
32	2	Группа№1 20.04 Группа№2 26.04 Группа№3 21.04 Группа№4 22.04 Группа№5 23.04 Группа№6 20.04-1час 22.04-1час	Моделирование здания Фундамент, Стены и крыша, Лестница и балкон
33	2	Группа№1 27.04 Группа№2 17.05 Группа№3 28.04 Группа№4 29.04 Группа№5 30.04 Группа№6 27.04-1час 29.04-1час	Моделирование здания Окна и дверные проемы, Назначение материалов, Добавление деталей
34	1	Группа№1 04.05 Группа№2 24.05 Группа№3 05.05 Группа№4 06.05 Группа№5 07.05 Группа№6 04.05-1час 06.05-1час	Модель в размерах. Рулетка
	1		**«Контрольное занятие по разделу** «Конструирование в программе SketchUp создание кружки»
35	1	Группа№1 11.05 Группа№2 25.05 Группа№3 12.05 Группа№4 13.05 Группа№5 14.05 Группа№6 11.05-1час 13.05-1час	**Программа Pepakura Designer** Знакомство с программой. 3D построения в программе Sketchup.
	1		Построение разверток в программе Pepakura Построение разверток в программе Pepakura «Дом»
36	1	Группа№1 18.05 Группа№2 31.05 Группа№3 19.05 Группа№4 20.05 Группа№5 21.05 Группа№6 18.05-1час 20.05-1час	3D построения в программе Sketchup «Дом» **«Контрольное занятие по разделу "Программа Pepakura Designer»**
	1		Изготовление разверток в программе Pepakura Designer «Дом»

Методические материалы

Методическое обеспечение изучаемого курса

№ п/п	Тема раздела	Формы занятий	Приемы и методы организации занятий	Дидактический материал	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	**Основы работы с Windows**	Учебное групповое занятие	Наглядный (демонстрация), практические	Презентация	Персональный компьютеры	Расписание в программе Microsoft Word «Расписание для уроков»
2.	**LEGO WeDo 2.0**	Учебное групповое занятие	Наглядный (демонстрация), практические	Презентация	Конструкторы: - LEGO WEDO 2.0,	«Вертолёт» (конструирование по инструкции по сборке)
3	**Основы работы с 3D ручкой**	Учебное групповое занятие	Наглядный (демонстрация), практические	Презентация	Персональная 3D ручка	Практическая работа «Создание объёмной фигуры, состоящей из плоских деталей «Стрекоза»
4	**Программирование Scratch**	Учебное групповое занятие	Словесный, репродуктивный, наглядный (демонстрация), практические	Презентация	Персональный компьютеры	«Создание анимации или Проекта Кошки и мышки»
5	**Программа Sketchup**	Учебное групповое занятие	Словесный, репродуктивный, наглядный (демонстрация)	Презентация	Персональный компьютеры	«Конструирование в программе SketchUp создание кружки»
6	**Программа Pepakura Designer**	Учебное групповое занятие	Наглядный (демонстрация), практические	Презентация	Персональный компьютеры	Изготовление разверток «Дом» в программе Pepakura Designer.

Условия реализации программы

1. Специальный кабинет
2. Материально-технических средств: компьютер с программным обеспечением.
3. Бумага.
4. Инструмент для работы с бумагой: ножницы, клей.
5. Карандаши, краски, кисти.
6. Записи видео
7. Интерактивная доска.

Рабочая программа воспитания
и календарный план воспитательной работы
на 2026-2027 учебный год
Творческое объединение

«Эврика»

Рабочая программа воспитания для обучающихся детского объединения «Эврика» разработана педагогом дополнительного образования-руководителем детского объединения согласно требованиям следующих документов:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 года № 1726-р (ред. От 30.03.2020);
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р;
6. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. От 16.07.2020);
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16);

Рабочая программа воспитания предназначена для всех групп обучающихся, а также их родителей (законных представителей) детского объединения «Эврика» в возрасте 7-12 лет.

Данная программа воспитания рассчитана на один учебный год.

Характеристика детского объединения

Деятельность объединения «Эврика» имеет техническую направленность.

Количество обучающихся объединения составляет 1 группа, всего 10 человек.

Цель, задачи и результат воспитательной работы

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

Задачи:

1. Формировать целеустремленность и настойчивость для достижения поставленной цели.
2. Формировать любовь к Родине, учителю, матери, семье, уважение к старшему поколению.
3. Воспитывать дружелюбное отношение к сверстникам и уважительное отношение к сверстникам.

Планируемые результаты - совокупность личностных качеств, компетенций, мета предметных результатов, приобретаемых учащимися при освоении программы.

1. Формируется целеустремленность и настойчивость для достижения поставленной цели.
2. Формируется любовь к Родине, учителю, матери, семье, уважение к старшему поколению.
3. Умеют строить отношения со сверстниками, уважительное отношение к старшим, умеют работать в коллективе.

Календарный план воспитательной работы на 2026-2027уч. Год

№п/п	Мероприятие	Форма	Задачи	Сроки проведения
1	День открытых дверей. «Давайте познакомимся»	Беседа	-Способствовать сплочению коллектива и умению правильно проводить свой досуг.	сентябрь
2	Безопасный интернет	Беседа	-Способствовать формированию правила безопасной работы в Сети Интернет. -Воспитывать дисциплинированность при работе в сети.	октябрь
3	День матери в России «Пусть всегда будет Мама!»	Беседа	- Расширение представления детей о Международном празднике Дне матери; - Воспитание у детей чувства любви и уважения к родным и близким людям	ноябрь
4	Новогодние мероприятия «Мастерская Деда Мороза»	Беседа	-Способствовать сплочению коллектива и умению правильно проводить свой досуг.	декабрь
5	«Дорога и транспорт»	Беседа	- Формирование устойчивых навыков безопасного поведения на улицах и дорогах. - Воспитание у детей культуры поведения на дорогах.	январь
6	Международный день родного языка	Беседа	- Расширять знания о Международном дне родного языка. - Воспитать уважение и любовь к родному языку, а также к другим языкам.	февраль
7	Международный женский день	Беседа	- Обобщить знания учащихся о Международном Женском дне. - Способствовать воспитывать доброту, вежливость, уважительное к женщинам и девочкам.	март
8	День космонавтики.	Беседа	- Расширить представления детей о космонавтике. - Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности.	апрель
9	День Победы советского народа в Великой Отечественной	Беседа	- Способствовать формированию уважительного отношения к историческому прошлому своего народа, ветеранам, детям войны.	май

	войне 1941–1945 годов. «Этих дней не смолкнет слава!»		- Содействие воспитанию уважительного отношения к памяти павших на полях сражений воинов Великой Отечественной войны.	

Список использованной литературы

Нормативно-правовые документы:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Указ Президента РФ от 21 июля 2020 года № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
4. Концепция развития дополнительного образования детей, утвержденная Распоряжением Правительства РФ от 04 сентября 2014 года № 1726-р (ред. От 30.03.2020);
5. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29 мая 2015 года № 996-р;
6. Государственная программа РФ «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства РФ от 26 декабря 2017 года № 1642 (ред. От 16.07.2020);
7. Федеральный проект «Успех каждого ребенка», утвержденный президиумом Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24 декабря 2018 года № 16);
8. Литература для педагога:
9. Воспитательный процесс: изучение эффективности: методические рекомендации/ под редакцией Е.Н. Степанова – М., 2016;
10. Каргина З.А. Практическое пособие для работы педагога дополнительного образования. – Изд. доп.- М.: Школьная Пресса, 2008;
11. Интернет-источники:
12. https://videouroki.net/razrabotki/rabochaya-programma-po-vospitatelnoy-rabote.html- рабочая программа по воспитательной работе
13. https://infourok.ru/rabochaya-programma-vospitatelnoy-raboti-328614.html- рабочая программа воспитательной работы

Список литературы

Список используемой литературы

С. Симонович, Г. Евсеев, А. Алексеев Общая информатика, учебное пособие. АСТ Пресс, М.2001.

Л.И. Домнина, В.В. Вдовин. Подготовка пользователей персональных компьютеров IBM PC (Пособие для педагогов дополнительного образования и преподавателей информатики). Под редакцией М.Ю. Монахова. "Владимирская школа", Владимир, 1996.

Г. Евсеев, С. Симонович. Работа в Windows, АСТ Пресс,2000.

Ш. Кроуфорд. Профессиональная работа в Windows, Питер,1999.

Д.Ю. Гудзенко, Р.Ш. Загиддулин, О.В. Спиридонов, А.В.Белов. Базовая компьютерная подготовка.

Работа в Интернет.CD-ROM.Петрософт,2000.

Список рекомендуемой литературы для обучающихся

Журин А.А. Самоучитель работы на компьютере. Обучение с нуля – М.: «ЮНВЕНС», 2004г.

Фигурнов В.Э. IBM PC для пользователя. Краткий курс. – М.: Инфра-М, 1997.

Приложение 1

Диагностические материалы к разделам программы

Раздел программы 1

Основы работы с Windows

Открытие документа. Загрузка изображения. Сохранение документа. Работа с инструментами программы Windows. Выполнения задания по оформлению текста: применение шрифтов, выделение текста цветом.

Загрузите приложение Paint. Нарисовать с помощью этого приложения данный рисунок.
Сохраните рисунок в личной папке.

Учащийся выполняет самостоятельно – высокий уровень
с помощью - средний
не выполнили задание - низкий

Раздел программы 2

LEGO WeDo 2.0

Самостоятельно, быстро и без ошибок выбирает необходимые детали; с точностью проектирует по образцу; конструирует по схеме без помощи педагога – высокий уровень

Самостоятельно, без ошибок в медленном темпе выбирает необходимые детали, присутствуют неточности, проектирует по образцу, по схеме пользуясь помощью педагога; конструирует в медленном темпе, допуская ошибки - средний

Без помощи педагога не может выбрать необходимую деталь, не видит ошибок при проектировании; проектирует только под контролем педагога; не понимает последовательность действий при проектировании; конструирует только под контролем педагога - низкий

Раздел программы 3

Основы работы с 3D ручкой

Учащийся выполняет самостоятельно – высокий уровень

с помощью - средний

не выполнили задание - низкий

Раздел программы 4

Форма проведения. Контрольное задание по разделу «Программная Scratch. Создание анимации и Проекта Кошки и мышки»

Учащийся выполняет самостоятельно – высокий уровень

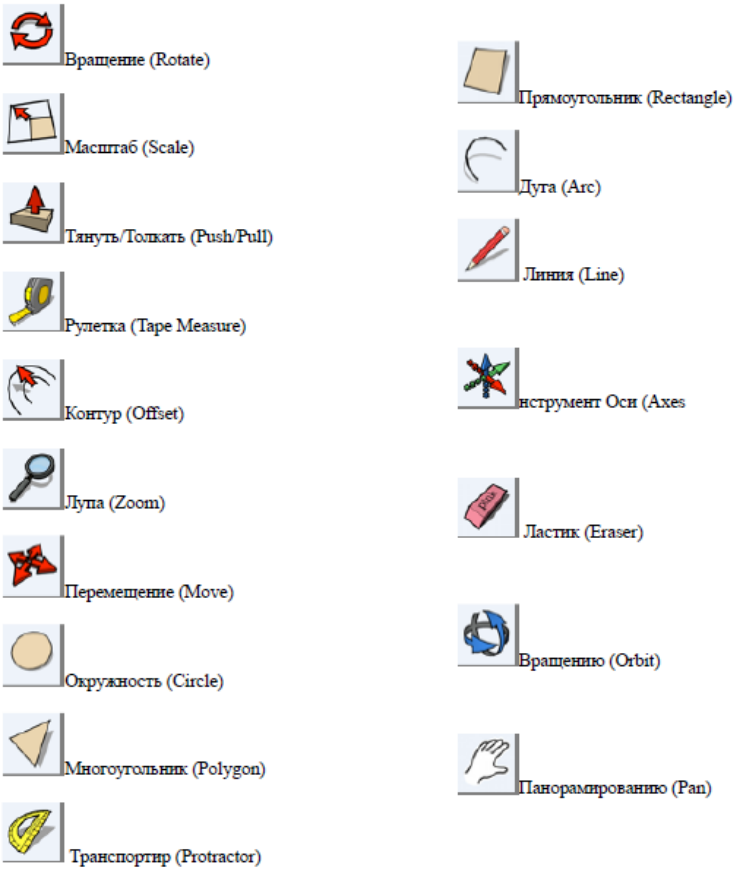
с помощью - средний

не выполнили задание - низкий

Раздел программы 5 «Программа Sketchup»
Форма проведения. Контрольное задание «Конструирование в программе SketchUp» «Автомобиль»

(Оценочные материалы)

Напиши, что обозначают знаки на панели инструментов и для чего необходим данный инструмент



Учащийся отвечает на все вопросы правильно – высокий уровень

5-9 средний

1-4 низкий

Раздел 6

Программа Pepakura designer

Опрос: Программа Pepakura designer. Практическая работа.
Построение разверток в программе Pepakura

Учащийся выполняет самостоятельно – высокий уровень

с помощью - средний

не выполнили задание - низкий