

Управление образования мэрии г. Череповца  
муниципальное автономное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Детский технопарк «Кванториум»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 31.05.2022  
протокол № 3

# УТВЕРЖДАЮ

## Директор МАОУ ДО

Н.В. Харзина



# **Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Введение в программирование на языке Java»**

направленность: техническая  
уровень программы: базовый  
возраст учащихся: 7-14 лет  
срок реализации: 9 месяцев  
(60 часов)

Составитель:  
Смирнов Антон Алексеевич,  
заместитель директора по  
проектной работе

г. Череповец  
2022 год

## Оглавление

|  |    |
|--|----|
| Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....                        | 2  |
| Нормативные документы для разработки ДООП.....   | 2  |
| Актуальность ДООП .....  | 2  |
| Цель и задачи ДООП.....  | 3  |
| Категория слушателей и требования к уровню подготовки: .....   | 4  |
| Численность обучающихся в группе .....   | 4  |
| Срок освоения ДООП.....  | 4  |
| Форма обучения.....  | 4  |
| Формы контроля реализации программы .....  | 4  |
| Документ, который выдается слушателю по результатам освоения ДООП .....  | 4  |
| Содержание программы .....   | 5  |
| Учебный план .....   | 5  |
| Планируемые результаты освоения программы.....   | 6  |
| Оценочные материалы.....   | 8  |
| Модель мониторинга результативности образовательной деятельности учащегося....   | 8  |
| Оценочные средства .....   | 8  |
| Календарный учебный график .....   | 10 |
| Организационно-педагогические условия реализации ДООП .....  | 12 |
| Требования к квалификации педагогических кадров, представителей организации, осуществляющих образовательный процесс..... | 12 |
| Требования к материально-техническим условиям .....  | 12 |
| Требования к информационным и учебно-методическим условиям .....   | 12 |
| Общие требования к организации образовательного процесса .....   | 12 |
| Модуль воспитания .....  | 13 |
| Цель, задачи и результат воспитательной работы .....   | 13 |
| Результаты воспитания.....   | 14 |
| Календарный план воспитательной работы .....   | 14 |

# Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной обще развивающей программы

## Нормативные документы для разработки ДООП

Дополнительная общеобразовательная обще развивающая программа «Разработка мобильных приложений в среде AppInventor» (далее ДООП) составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2018-2025 годы / Постановление Правительства РФ от 15.03.2021 г. №385;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Методическим рекомендациям по проектированию дополнительных обще развивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242;
- СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Министерства Юстиции Российской Федерации N 61573 от 18.12.2020.);
- Устав МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум»;
- Положение. Локальный акт об организации проектной и исследовательской работы в МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум».

## Актуальность ДООП

Трудно представить современный мир без мобильных устройств и разного рода гаджетов. То, что казалось ещё 20 лет назад фантастикой, сейчас распахнуло двери и стремительно врывается в наш мир, который даже по человеческим меркам ещё совсем недавно пользовался дисковыми телефонными аппаратами. А сейчас всё вокруг неумолимо и стремительно переходит к новому технологическому укладу. Согласно Элвину Тоффлеру, следующий мировой технологический и социальный уклад установит ценность человеческого ума и талантов как высший приоритет. При этом новом укладе мобильные устройства являются не только предтечей и воплощением будущего, и должны быть не только инструментом постижения мира, но и проводником, способствующим нашей трансформации. Посредством этих инструментов человечество должно преодолеть непростые ступени нового мира и застолбить своё место в грядущем новом мире.

Первые мобильные приложения появились еще в далёком 1993 году. А первый мобильный телефон появился за 20 лет до этого, в ещё более далёком 1973 году, когда 3 апреля два инженера-разработчика компаний Bell Labs и Motorola осуществили первый разговор.

На сегодняшний день мир мобильной разработки представлен двумя основными операционными системами и технологиями на их базе: Android и iOS. С большим отрывом превалирует Android.

Средства разработки под ОС Андроид можно поделить на две группы. Первая группа использует непосредственно Android SDK (пакет разработчика Андроид) и языки, соответственно Java или Kotlin. В этом случае разработка ведётся в среде Android Studio (реже используется Eclipse, или, как вариант, можно использовать обычную версию IntelliJ и настроить специальный плагин для платформы Андроид). Удобнее использовать среду Android Studio, которая является специальной сборкой IntelliJ для создания мобильных приложений Андроид.

Вторая группа средств активно развивается и представляет мобильную разработку на базе фреймворков. Например, для разработки Android-приложений уже давно существует фреймворк Xamarin, в котором можно программировать на базе .Net-технологий. Также можно упомянуть React.js, с помощью которого можно создавать оптимизированные по потреблению ресурсов Андроид-приложения. Существуют и прочие технологии, которые позволяют подгонять Web-приложения под формат мобильных приложений. Стоит отметить Flutter, как средство быстрого прототипирования малоэкраных приложений.

В данном курсе рассматривается разработка Андроид-приложений на базе облачного средства AppInventor. AppInventor находится на промежуточной стадии между по code платформой и фреймворком для разработки мобильных Android-приложений. АИ является по code платформой, потому что можно создать мобильное приложение, не запрограммировав ни строчки. В то же время АИ предоставляет достаточно большой механизм расширений и плагинов, которые сближают функционал АИ с фреймворками.

### Цель и задачи ДООП

Целью программы является развитие умений и навыков создания простых мобильных приложений для ОС Андроид на базе визуального конструктора среды App Inventor, а также развитие алгоритмического мышления учащихся, творческих способностей, аналитических и логических компетенций.

Задачи программы

Обучающие:

- Формировать общее представление о создании мобильных приложений на базе платформы Андроид.
- Формировать представления о структуре и функционировании среды App Inventor.
- Формировать умения и навыки построения различных видов алгоритмов в среде АИ.
- Формировать умение использовать инструменты и компоненты среды АИ для создания мобильных приложений.
- Формировать умения создавать типовые мобильные приложения.

- Формировать ключевые компетенции проектной и исследовательской деятельности.

Развивающие:

- Развивать алгоритмическое и логическое мышление.
- Развивать умение постановки задачи, выделения основных объектов, математическое модели задачи.
- Развивать умение поиска необходимой учебной информации.
- Формировать мотивацию к изучению программирования.

Воспитательные:

- Воспитывать умение работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи.
- Воспитывать трудолюбие, упорство, желание добиваться поставленной цели.
- Воспитывать информационную культуру.

[Категория слушателей и требования к уровню подготовки:](#)

Категория слушателей: обучающиеся 10 - 17 лет

Уровень подготовки: без подготовки.

[Численность обучающихся в группе](#)

от 5 до 15 человек.

[Срок освоения ДООП](#)

60 часов.

[Форма обучения](#)

очная

[Формы контроля реализации программы](#)

Во время проведения курса предполагается текущий и итоговый контроль.

Текущий контроль осуществляется регулярно во время проведения каждого занятия. Он заключается в ответе учащихся на контрольные вопросы, демонстрации созданных программ, фронтальных опросов учителем.

Результатом обучения является индивидуальный или групповой проект по разработке приложения, выполняющего обозначенную заданием функцию.

[Документ, который выдается слушателю по результатам освоения ДООП](#)

Обучающимся, успешно освоившим дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу, выдается свидетельство, образец которого установлен МАОУ ДО «Детский технопарк «Кванториум» г. Череповец.

## Содержание программы

### Учебный план

| Н п/п  | Название модуля  | Количество часов |        |          |
|--|--|------------------|--------|----------|
|  |  | Всего            | Теория | Практика |
| <b>Модуль 1. Знакомство со средой программирования</b> |  |                  |        |          |
| 1  | Знакомство со средой АИ. Создание первого проекта              | 2                | 1      | 1        |
| 2  | Работа с базовыми компонентами интерфейса приложения и блоками | 10               | 4      | 6        |
| 3  | Анимация   | 4                | 1      | 3        |
| 4  | Web-приложения   | 4                | 1      | 3        |
| 5  | Работа с несколькими экранами                                  | 4                | 1      | 3        |
| 6  | Тестирование   | 2                | 0      | 2        |
| <b>Итого по модулю 1</b>                               |  | 26               | 8      | 18       |
| <b>Модуль 2. Программирование роботов</b>              |  |                  |        |          |
| 7  | Структуры данных   | 6                | 3      | 3        |
| 8  | Сенсоры. Передача сообщений                                    | 6                | 3      | 3        |
| 9  | Хранилища данных   | 6                | 3      | 3        |
| 10   | Творческое задание   | 2                | 0      | 2        |
| 11   | Индивидуальное задание   | 12               | 1      | 11       |
| 12   | Итоги  | 2                | 0      | 2        |
| <b>Итого по модулю 2</b>                               |  | 34               | 10     | 24       |

|                    |    |    |    |
|--------------------|----|----|----|
| Итого по программе | 60 | 18 | 42 |
|--------------------|----|----|----|

### Содержание дополнительной общеобразовательной программы

| Тема  | Содержание   |
|---|--|
| <b>Модуль 1. Основные инструменты среды VEXcode</b> |  |
| Знакомство с платформой VEXcode VR                  | Основные фрагменты интерфейса платформы. Панель управления, блоки программы, датчики, игровая площадка, экран датчиков и переменных, кнопки управления. Создание простейших программ (скриптов), сохранение и загрузка проекта |
| Программирование робота на платформе                | Математические и логические операторы, блоки вывода информации в окно вывода, блоки трансмиссии. Блоки управления, блоки переменных, блоки датчиков, блоки вида, магнит  |
| Датчики и обратная связь                            | Датчик местоположения, направления движения. Датчики цвета. Дисковый лабиринт. Датчик расстояния. Простой лабиринт. Динамический лабиринт. Управление магнитом. Сбор фишек   |
| <b>Модуль 2. Программирование роботов</b>           |  |
| Реализация алгоритмов движения робота               | Блок команд «Управление» и организация циклов и ветвлений. Проекты «Разрушение замка» и «Динамическое разрушение замка». Проект «Детектор линии»   |
| Творческий проект                                   | Создание собственного проекта с использованием максимально возможного количества датчиков  |
| Дальнейшее развитие                                 | Основы программирования роботов на языке Си. Простейшие программы для роботов  |

### Планируемые результаты освоения программы

Планируется достижение следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### Личностные результаты:

- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

Метапредметные результаты:

Регулятивные УУД:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель — создание творческой работы, планирование достижения этой цели, создание вспомогательных эскизов в процессе работы;
- оценивание итогового творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательной организации, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- моделирование — преобразование объекта из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики;
- анализ объектов с целью выделения признаков (существенных, несущественных);
- синтез — составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД:

- подготовка выступления;
- овладение опытом межличностной коммуникации (работа в группах, выступление с сообщениями и т. д.);
- аргументирование своей точки зрения на выбор способов решения поставленной задачи;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

Предметные результаты:

- формирование умения построения различных видов алгоритмов (линейных, разветвляющихся, циклических) для программирования действий робота;
- формирование умения использовать инструменты среды VEXcode для решения поставленных задач;
- формирование умения построения различных алгоритмов в среде VEXcode для решения поставленных задач;
- формирование навыков работы со структурой алгоритма при программировании роботов.

## Оценочные материалы

Эффективность реализации ДООП отслеживается посредством модели мониторинга результативности образовательной деятельности учащегося, ориентированной на задачи ДООП.

### Модель мониторинга результативности образовательной деятельности учащегося

| Параметры                            | Критерии   | Показатели  | Методы                              |
|--------------------------------------|--|---|-------------------------------------|
| Система знаний умений и навыков      | Знание и владение сведениями о робототехнике                     | Уровень усвоения теоретического материала, уровень личных достижений      | Кейсы                               |
| Общие и профессиональные компетенции | Развитие инженерно-технического мышления                         | Качество сборки конструкции, в том числе использованием мелких деталей    | Анализ готового изделия, наблюдение |
|                                      | Развитие мелкой моторики   |   |                                     |
|                                      | Развитие коммуникативных качеств                                 | Уровень общительности и культура общения в группе                         | Наблюдение                          |
| Социальная воспитанность             | Приобщение к научным ценностям и достижениям современной техники | Желание изучать достижения современной техники                            | Кейсы                               |
|                                      | Положительное отношение к труду                                  | Увлеченность выполнением работы   | Анализ готового изделия, наблюдение |
|                                      | Формирование первоначальных профессиональных предпочтений        | Желание получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях | Наблюдение, анкетирование           |

## Оценочные средства

Низкий уровень – слабо прослеживается: освоение теоретического материала, уровень личных достижений при выполнении кейса, проекта; качество сборки схемы; общительность и культура общения в группе; желание изучать достижения современной техники; увлеченность выполнением работы; желание получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях.

Средний уровень – удовлетворительно (достаточно хорошо) прослеживается: освоение теоретического материала, уровень личных достижений при выполнении кейса, проекта; качество сборки схемы; общительность и культура общения в группе; желание изучать

достижения современной техники; увлеченность выполнением работы; желание получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях.

Высокий уровень – хорошо прослеживается: освоение теоретического материала, уровень личных достижений при выполнении кейса, проекта; качество сборки схемы; общительность и культура общения в группе; желание изучать достижения современной техники; увлеченность выполнением работы; желание получить первоначальные сведения о профессиональных предпочтениях.

## Календарный учебный график

| № п/п | Тема   | Месяц            | Содержание   | Целевая установка   | Кол-во часов | Основные виды деятельности обучающихся  | Использование оборудования   |
|-------|--|------------------|--|---|--------------|---|------------------------------|
| 1     | Знакомство с платформой VEXcode VR             | сентябрь         | Основные фрагменты интерфейса платформы. Панель управления, блоки программы, датчики, игровая площадка, экран датчиков и переменных, кнопки управления. Создание простейших программ (скриптов), сохранение и загрузка проекта | Ознакомление обучающихся с интерфейсом платформы, принципами программирования виртуального робота, видами игровых полей (площадок), основными блоками управления  | 6            | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |
| 2     | Модуль 2. Программирование робота на платформе | октябрь          | Математические и логические операторы, блоки вывода информации в окно вывода, блоки трансмиссии. Блоки управления, блоки переменных, блоки датчиков, блоки вида, магнит  | Ознакомление обучающихся с блоками логических и математических операторов, приёмы работы с ними. Организация движения робота с помощью блоков трансмиссии. Применение блоков переменных. Изучение основных видов датчиков. Применение магнита                                   | 8            | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |
| 3     | Модуль 3. Датчики и обратная связь             | ноябрь - декабрь | Датчик местоположения, направления движения. Датчики цвета. Дисковый лабиринт.<br><br>Датчик расстояния. Простой лабиринт. Динамический лабиринт.<br><br>Управление магнитом. Сбор фишек                                       | Ознакомление обучающихся с основными видами датчиков и принципами их работы. Применение датчиков в различных игровых полях. Создание скриптов для прохождения простого и динамического лабиринтов. Разработка программы сбора фишек с помощью магнита и размещение их по цветам | 12           | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |

|   |  |               |  |   |    |   |                              |
|---|--|---------------|--|---|----|---|------------------------------|
| 4 | Модуль 4.<br>Реализация алгоритмов движения робота | январь - март | Блок команд «Управление» и организация циклов и ветвлений. Проекты «Разрушение замка» и «Динамическое разрушение замка». Проект «Детектор линии» | Подробный разбор блока команд «Управление» и создание скриптов для реализации различных проектов игровых полей                                      | 16 | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |
| 5 | Модуль 5.<br>Творческий проект                     | март - апрель | Создание собственного проекта с использованием максимально возможного количества датчиков  | На основе полученных знаний по работе с платформой каждый обучающийся создаёт свой проект   | 8  | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |
| 6 | Модуль 6.<br>Дальнейшее развитие                   | апрель - май  | Основы программирования роботов на языке Си. Простейшие программы для роботов  | Используя полученные знания, обучающиеся знакомятся с принципами программирования роботов в текстовом редакторе RobotC на языке программирования Си | 10 | Наблюдение за работой учителя, совместное с учителем программирование скриптов, самостоятельная работа с инструментами среды, ответы на контрольные вопросы | Виртуальная среда VEXcode VR |
|   | ИТОГО  |               |  |   | 60 |   |                              |

## Организационно-педагогические условия реализации ДООП

Требования к квалификации педагогических кадров, представителей организации, осуществляющих образовательный процесс

| Наименование профессии (специальности), должности  | Педагог дополнительного образования   |
|--|---|
| Профессионально-квалификационные требования, образование, дополнительные навыки, опыт работы | Высшее, среднее профессиональное (соответствующее направлению ДООП). Желателен опыт работы и наличие квалификационной категории |
| Квалификация   | Учитель информатики   |
| Дополнительные пожелания кандидатуре работника   | Наличие справки об отсутствии судимости, медицинская книжка-обязательно, отсутствие вредных привычек                            |

### Требования к материально-техническим условиям

Блок (модуль) 1. Интенсивность использования - 100%

ноутбуки с мышью - 15 шт., рабочее место педагога - 1 компл., сетевой фильтр - 2 шт., А - 1 шт., магнитно-маркерная доска - 1 шт.

Блок (модуль) 2. Интенсивность использования - 100%

ноутбуки с мышью - 15 шт., рабочее место педагога - 1 компл., сетевой фильтр - 2 шт., интерактивный экран - 1 шт., магнитно-маркерная доска - 1 шт.

### Требования к информационным и учебно-методическим условиям

При реализации программы в качестве ведущих технологий и подходов используются кейс-технология и системно-деятельностный подход.

Основными видами деятельности являются информационно-рецептивная, репродуктивная, частично-поисковая, проектная и творческая.

Информационно-рецептивная деятельность учащихся предусматривает освоение теоретической информации через рассказ педагога, сопровождающийся презентацией и демонстрациями, беседу, самостоятельную работу с литературой.

Репродуктивная деятельность учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение практико-ориентированных заданий по схеме.

Частично-поисковая деятельность учащихся включает овладение ими умениями и навыками через выполнение практико-ориентированных заданий в измененной ситуации.

Проектная и творческая деятельность предполагает самостоятельную или почти самостоятельную работу учащихся при выполнении проектов.

Взаимосвязь этих видов деятельности создает условия для формирования технического мышления у детей через программирование и способствует первичной профессионализации учащихся.

### Общие требования к организации образовательного процесса

Программа реализуется при наличии:

учебно-методического обеспечения, которое включает как печатные, так и электронные ресурсы (приложение 1);

кадрового обеспечения: необходимые специалисты, тьюторы и эксперты;

материально-технического обеспечения: помещение, оборудование, материалы, инструменты.

## Модуль воспитания

Ведущая роль в решении задач воспитания принадлежит воспитательной системе образовательного учреждения, определяющей ценностно-смысловую направленность воспитательной деятельности, ее технологичность и результативность. В дополнительном образовании воспитание неразделимо с образовательным процессом. Единство учебновоспитательного процесса определяется как целенаправленный процесс воспитания и обучения посредством реализации дополнительных общеобразовательных программ.

Разнообразие воспитательных систем образовательных учреждений, сочетающих в себе традиционные ценности и инновационные подходы к воспитанию, создает условия для дальнейшего совершенствования процесса воспитания подрастающего поколения. Квантариум реализует модели воспитания детей в системе дополнительного образования с использованием культурного наследия Вологодской области, традиций народов Российской Федерации, направленных на сохранение и развитие культурного многообразия страны.

### Цель, задачи и результат воспитательной работы

Современное дополнительное образование обеспечивает добровольный выбор деятельности ребенком, выражаящийся в удовлетворении его интересов, предпочтений, склонностей и способствующий его развитию, самореализации, самоопределению и социокультурной адаптации. Этот потенциал состоит в возможности обеспечения условий для приобщения обучающихся к личностно -значимым, социально культурным ценностям через участие в различных видах созидательной деятельности: самоактуализации как способа воплощения собственных индивидуальных творческих интересов, а также саморазвития и личностного роста в социальных и культурно-значимых сферах жизнедеятельности общества.

Основой воспитательного процесса в образовательных организациях является национальный воспитательный идеал – это высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Исходя из этого воспитательного идеала, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отчество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) и специфики дополнительного образования

**Цель воспитания** - создание условий для формирования социально-активной, творческой, гармонично развитой, нравственно и физически здоровой личности, способной на

сознательный выбор жизненной позиции, а также к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

### **Задачи воспитания:**

- способствовать развитию личности обучающегося, с позитивным отношением к себе, способного вырабатывать и реализовывать собственный взгляд на мир, развитие его субъективной позиции;
- развивать систему отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;
- способствовать умению самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности;
- формирование и пропаганда здорового образа жизни;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно - полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

### **Результаты воспитания**

Ответственная работа педагогов, направленная на достижение поставленной цели, позволит ребенку получить необходимые социальные навыки, которые помогут ему лучше ориентироваться в сложном мире человеческих взаимоотношений, эффективнее налаживать коммуникацию с окружающими, увереннее себя чувствовать во взаимодействии с ними, продуктивнее сотрудничать с людьми разных возрастов и разного социального положения, смелее искать и находить выходы из трудных ситуаций, осмысленнее выбирать свой жизненный путь.

### **Календарный план воспитательной работы**

| № п/п | Название мероприятия, события | Форма проведения             | сроки          |
|-------|-------------------------------|------------------------------|----------------|
| 1     | День знаний                   | Семейные мастерские          | сентябрь       |
| 2     | Моя великая Россия            | фотоконкурс                  | Октябрь-ноябрь |
| 3     | Новогодние традиции           | Создание альбома             | Декабрь-январь |
| 4     | Мальчики против девочек       | Баттл                        | Февраль-март   |
| 5     | Мы помним                     | Встреча с интересными людьми | Апрель-май     |