

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
НАЧАЛЬНАЯ ШКОЛА №30**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета №8  
«02» апреля 2022 года



Утверждаю

Директор МБОУ НШ №30

С.В. Колесник  
«02» апреля 2022 года

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Занимательное программирование (ПервоЛого, Кумир)»**

Возраст обучающихся 8-9 лет

Срок реализации программы 1 год

Количество часов: 76 часов

Направленность: техническая

Уровень: стартовый

Автор-составитель программы:

Фарзалиев Наиль Васильевич,

педагог дополнительного образования

**ПАСПОРТ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

Название программы	Дополнительная общеразвивающая программа «Занимательное программирование (ПервоЛого, Кумир)»
Направленность программы	Техническая
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Фарзалиев Наиль Васильевич, педагог дополнительного образования (образование-высшее профессиональное)
Год разработки	2022
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Рассмотрена заседании педагогического совета (протокол от 02.04.2022 № 8)
Уровень	Стартовый
Информация и наличии рецензии	нет
Цель	создание условий для изучения основ алгоритмики и программирования с использованием программной системы, развития творческого потенциала личности ребенка, путем организации его деятельности в процессе интеграции начального инженерно-технического конструирования и основ программирования
Задачи	<ul style="list-style-type: none"> <li>– освоить среду программирования ПервоЛого, Кумир, Lego Digital Designer</li> <li>– оказать содействие в составлении программы</li> <li>– развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся</li> <li>– развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом</li> <li>– развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел</li> <li>– развивать умения работать по предложенным инструкциям</li> <li>– развивать умения творчески подходить к решению задачи</li> <li>– развивать применение знаний из различных областей знаний</li> <li>– развивать психические познавательные процессы: память, внимание, зрительное восприятие, воображение;</li> <li>– воспитывать самостоятельность, аккуратность и внимательность в работе;</li> <li>– формировать коммуникативную культуру;</li> </ul>
Ожидаемые результаты освоения программы	<p>Предметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>— должны знать:</li> <li>— правила безопасной работы;</li> <li>— основные компоненты программы;</li> <li>— компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;</li> <li>— виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;</li> <li>— как использовать созданные программы;</li> </ul>

	<p>— приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.;</p> <p>— основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием ЭВМ.</p> <p>— уметь:</p> <p>— использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;</p> <p>— конструировать различные модели; использовать созданные программы;</p> <p>— применять полученные знания в практической деятельности;</p> <p>— владеть: навыками работы с программной средой.</p>
Срок реализации программы	1 год
Количество часов в неделю / год	2 часа в неделю, 76 часов в год
Возраст обучающихся	8-9 лет
Методическое обеспечение	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Федеральный закон №273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации»;</li> <li>- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 г. №16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;</li> <li>- Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</li> <li>- Письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;</li> <li>- приказ Департамента образования и молодежной политики ХМАО – Югры от 06.03.2014 №229 «Концепция развития дополнительного образования в ХМАО - Югре»</li> </ul>
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<p>Компьютерный класс:</p> <p>клавиатуры, мыши – 4 шт;</p> <p>-наушники- 4 шт.</p> <p>-нетбуки-8 шт.</p> <p>Программное обеспечение:</p> <p>-программа ПервоЛого, Кумир</p> <p>-программа Lego Digital Designer</p>
Формы занятий	интерактивное занятие (игровая – ролевые), практическое обучение (практические занятия), теоретическое обучение (лекционные)
Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы	2022-2023 учебный год

**Аннотация**  
**к дополнительной общеразвивающей программе**  
**«Занимательное программирование (ПервоЛого, Кумир)»**

**Направленность:** техническая.

**Уровень:** стартовый.

**Автор-составитель:** Фарзалиев Наиль Васильевич, педагог дополнительного образования (образование-высшее профессиональное).

**Адресат программы:** обучающиеся 8-9 лет

**Количество часов** в год: 76.

Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятия 40 минут.

**Форма обучения:** очно; с применением дистанционных технологий.

**Комплектование:** 2 группы (30 человек).

**Краткое содержание программы**

**Новизна программы** заключается в том, что образовательная система Занимательное программирование (ПервоЛого, Кумир, Lego Digital Designer) предлагает такие методики и такие решения, благодаря которым, учащиеся могут подходить к решению задачи как творчески, так и по определенному алгоритму. Эта система предлагает детям проблемы, дает в руки инструменты, позволяющие им найти самостоятельно решение поставленной проблемы.

**Педагогическая целесообразность** программы объясняется формированием высокого интеллекта через построение логического мышления. Целый ряд специальных заданий на наблюдение, сравнение, домысливание, фантазирование служат для достижения этого.

**Отличительной особенностью программы** является то, что содержание программы спланировано по принципу от простого к сложному, чтобы помочь обучающимся постепенно, шаг за шагом освоить основные принципы конструирования, раскрыть в себе творческие возможности и самореализоваться в современном мире. Эта система предлагает детям проблемы, дает в руки инструменты, позволяющие им найти своё собственное решение. Самостоятельная работа выполняется обучающимися в форме проектной деятельности, может быть индивидуальной, парной и групповой. Выполнение проектов требует от учащихся широкого поиска, структурирования и анализирования дополнительной информации по теме.

*Содержание:*

-Основные принципы алгоритмизации и программирования (16 ч.)

-Программа Кумир (18 ч.)

- Программа Lego Digital Designer(18 ч.)

- Программа ПервоЛого (24 ч.)

## I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Разработана в соответствии с:

- Федеральным законом №273-ФЗ от 21.12.2012 года «Об образовании в Российской Федерации»;

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 30 июня 2020 г. №16 «Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)»;

- Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Письмом Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- приказом Департамента образования и молодежной политики ХМАО – Югры от 06.03.2014 №229 «Концепция развития дополнительного образования в ХМАО - Югре»

**Целью программы** создание условий для изучения основ алгоритмики и программирования с использованием программной системы, развития творческого потенциала личности ребенка, путем организации его деятельности в процессе интеграции начального инженерно-технического конструирования и основ программирования.

### **Задачи:**

- освоить среду программирования ПервоЛого
- освоить среду программирования Кумир
- освоить программу Lego Digital Designer
- оказать содействие в составлении программы
- развивать творческие способности и логическое мышление обучающихся
- развивать умение выстраивать гипотезу и сопоставлять с полученным результатом
- развивать образное, техническое мышление и умение выразить свой замысел
- развивать умения работать по предложенным инструкциям
- развивать умения творчески подходить к решению задачи
- развивать применение знаний из различных областей знаний
- развивать психические познавательные процессы: память, внимание, зрительное восприятие, воображение;
- воспитывать самостоятельность, аккуратность и внимательность в работе;
- формировать коммуникативную культуру;

### **Планируемые результаты**

Предметные результаты

должны знать:

-правила безопасной работы;

- основные компоненты программы;
  - компьютерную среду, включающую в себя графический язык программирования;
  - виды подвижных и неподвижных соединений в конструкторе;
  - как использовать созданные программы;
  - приемы и опыт конструирования с использованием специальных элементов, и других объектов и т.д.;
  - основные алгоритмические конструкции, этапы решения задач с использованием ЭВМ.
- уметь:

- использовать основные алгоритмические конструкции для решения задач;
- конструировать различные модели; использовать созданные программы;
- применять полученные знания в практической деятельности;
- владеть: навыками работы с программной средой

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий**

Основная форма организации образовательного процесса дополнительного образования – занятие. занятия по данной программе состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. Форма - интерактивное занятие (игровая – ролевые), практическое обучение (практические занятия), теоретическое обучение (лекционные). Учебный год в объединении дополнительного образования определяется календарным учебным графиком. Продолжительность занятия – 40 минут. Занятия проводятся согласно утвержденному расписанию.

Общее количество часов в год: 76 часов в год.

Количество занятий в неделю: 2 раза в неделю по 1 часу.

Продолжительность занятия 40 минут.

## **II. Содержание программы**

### **Учебно-тематический план**

№	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации
		Всего	теория	практика	
1.	Основные принципы алгоритмизации и программирования	16	4	12	Тест
2.	Программа Кумир	18	4	14	Проект
3.	Программа Lego Digital Designer	18	5	13	Проект
4.	Программа ПервоЛого	24	4	20	Проект
	Итого	76	17	59	

### **Содержание программы**

#### **Раздел 1. Основные принципы алгоритмизации и программирования (16 ч.)**

Основные понятия алгоритмизации. История Зарождения программирования. Что такое данные. Способы хранения и распространения данных. Виды алгоритмов.

**Раздел 2. Программа Кумир (18 ч.)** Изучение интерфейса Кумир. Вывод-ввод в языке программирования. Выражения и операции в Кумир.

**Раздел 3. Программа Lego Digital Designer (18 ч.).** Общие сведения. Возможности системы. Создание конструкций по этапам и представлению.

**Раздел 4. Программа ПервоЛого (24 ч.).** Изучение интерфейса ПервоЛого. Работа в программе. Создание декораций при помощи программы. Панель редактирования. Использование инструментов. Создание анимации.

### **III. Оценочные материалы и формы аттестации**

#### **Формы аттестации**

**Виды и формы контроля** освоения программы:

Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающихся практических заданий.

Итоговый контроль реализуется в форме соревнований (олимпиады) в среде ПиктоМир.

**Диагностика** сенсорно-моторных и конструктивно-технических умений проводится педагогом посредством устной защиты обучающимися своих проектов и презентации ими самостоятельно выполненных работ, а также по результатам участия детей в конкурсах, выставках и др. мероприятиях.

**Критериями освоения программы** служат: знания, умения и навыки.

<b>Уровень</b>	<b>Критерии</b>
Высокий	- учащийся самостоятельно в программе LEGO Digital Designer разработал и построил при помощи всех средств модель с движущимися деталями. ПервоЛого создает анимации с количеством средств не менее 5. Самостоятельно может программировать в среде Кумир.
Базовый	- учащийся самостоятельно в программе LEGO Digital Designer разработал и построил модель. В программе ПервоЛого создает анимации с количеством средств от 3. Программирует с небольшой помощью учителя в среде Кумир.
Низкий	- учащийся в программе LEGO Digital Designer построил при помощи учителя модель. Прошел все уровни программы ПиктоМир с подсказками. В программе ПервоЛого создает анимации с маленьким количеством средств. Программирует со значительной помощью учителя в программе Кумир.

#### **Применяемые методики оценки общей удовлетворенности при реализации программы**

1. Методика диагностики эмоционально-психологического климата ЭПК Г.А. Карповой.

2. Методика А.Н. Лутошкина «Эмоциональная цветопись».

3. Мониторинг достижений учащихся в фестивалях, конкурсах, викторинах различной направленности.

Таким образом, программа позволяет учащимся почувствовать себя нужными и интересными обществу, способными в творческой деятельности осуществить свои самые смелые мечты. Развитие сенсорики, чувств, интеллекта служит основанием для правильного понимания детьми самих себя. Формирование умения выражать чувства через творчество, позитивного отношения к самому себе позволяет ребенку осуществлять эффективный контакт с окружающим миром. Общение со сверстниками, интерес со стороны здоровых детей, опыт взаимодействия с окружающими, полученный в творческом объединении

#### **IV. Организационно-педагогические условия реализации программы**

##### **Условия реализации программы**

Дополнительная общеразвивающая программа включает:

1. Создание условий, способствующих освоению обучающимися дополнительной общеразвивающей программы:

1.1. обеспечение дифференцированных условий (оптимальный режим учебных нагрузок, вариативные формы получения образования)

1.2. учет индивидуальных особенностей ребенка, коррекционная направленность учебно-воспитательного процесса;

1.3. соблюдение комфортного психоэмоционального режима;

1.4. использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации образовательной деятельности, повышения его эффективности, доступности);

1.5. обеспечение здоровьесберегающих условий (оздоровительный и охранительный режим, укрепление физического и психического здоровья, профилактика физических, умственных и психологических перегрузок обучающихся, соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм);

2. Реализацию системы мероприятий по социальной адаптации обучающихся;

3. Оказание консультативной и методической помощи родителям (законным представителям) по вопросам развития и обучения ребенка, вопросам правового обеспечения и иным.

4. Материально-техническое обеспечение (на 1 группу).

Компьютерный класс:

- клавиатуры, мыши – 4 шт;

-наушники- 4 шт.

-нетбуки-8 шт.

Программное обеспечение:

-программа ПервоЛого

-программа Кумир

-программа Lego Digital Designer

5. Кадровое обеспечение: программу реализует педагог дополнительного образования (образование- высшее, профессиональное).

6. Методическое обеспечение программы

## 6. Методическое обеспечение адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Лего - конструирование»

Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Подведение итогов
<p>Традиционное занятие, комбинированное занятие, лекция, практическое занятие, игра, праздник, мастер-класс, он-лайн занятие.</p>	<p><u>Методы в основе которых лежат формы обучения по программе:</u>                      1. В основном очная форма занятия;                      2. Электронное обучение с применением дистанционных технологий.</p> <p><u>Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:</u>  <i>словесный</i> (устное изложение, беседа, анализ текста и т.д.)  <i>наглядный</i> (показ видеоматериалов, иллюстраций, работа по образцу и др.)  <i>практический</i> (тренинг, упражнения, лабораторные работы и др.)</p> <p><u>Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:</u>                      1. <i>объяснительно-иллюстративный</i> - дети воспринимают и усваивают готовую информацию                      2. <i>репродуктивный</i> - учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности                      3. <i>частично-поисковый</i> - участие детей в коллективном поиске, решение поставленной задачи совместно с педагогом                      4. <i>исследовательский</i> - самостоятельная творческая работа учащихся.</p> <p><u>Методы, в основе которых лежит форма организации деятельности учащихся на занятии:</u>                      1. <i>фронтальный</i> - одновременная работа со всеми учащимися</p>	<p>Таблицы, схемы, фотографии, дидактические карточки, научная и специальная литература, раздаточный материал, диафильмы, диапозитивы, видеозаписи, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программные средства Иллюстрации. образцы работ, эскизы, Таблички с терминами. Библиотека с книгами и журналами.</p>	<p>1. Учебный кабинет.                      2. Шкафы для хранения оборудования и материала.                      3. Рабочее место педагога.                      4. Технические средства обучения.                      Наличие:                      мультимедийного комплекса; школьного сервера; школьного сайта; внутренней (локальной) сети; внешней (в том числе глобальной) сети                      5. Конструкторы Lego</p>	<p>1. Составление альбома лучших работ.                      2. Представление портфолио учащихся                      3. Участие детей в традиционных школьных мероприятиях в рамках плана воспитательной работы школы.                      4. Участие в конкурсах различного уровня: (школьные, городские, региональные, федеральные и международные).</p>

	<p>2.коллективный - организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми</p> <p>3.групповой - организация работы по малым группам</p> <p>4.коллективно-групповой - выполнение заданий малыми группами, последующая презентация результатов выполнения заданий и их обобщение</p> <p>5.в парах - организация работы по парам</p> <p>6.индивидуальный - индивидуальное выполнение заданий, решение проблем</p> <p>Приёмы: игры, упражнения, решение проблемных ситуаций, диалог, устное изложение, беседа, анализ произведения, показ видеоматериалов, иллюстраций, показ (исполнение) педагогом, наблюдение, работа по образцу</p>			
--	---	--	--	--

## V. Календарный учебный график

№ п/п	Число/месяц	Дата проведения занятий	Количество часов	Наименование раздела программы. Тема занятия	Место проведения	Форма аттестации/контроля
		факт				
<b>Раздел 1. Основные принципы алгоритмизации и программирования (16 ч.)</b>						
1			2	Основные понятия алгоритмизации.	уч.кабинет	беседа
2			2	Данные: понятие и типы.	уч.кабинет	беседа
3			2	Основные базовые типы данных и их характеристика.	уч.кабинет	игра
4			2	Структурированные типы данных и их характеристика.	уч.кабинет	письменный опрос
5			2	Методы сортировки данных.	уч.кабинет	проект
6			2	Защита данных.	уч.кабинет	беседа
7			2	Составление простых блок-схем линейных алгоритмов.	уч.кабинет	тематический кроссворд
8			2	Составление простых блок-схем линейных алгоритмов.	уч.кабинет	зачёт
<b>Раздел 2. Программа Кумир (18 ч.)</b>						
9			2	Возможности программы Кумир.	уч.кабинет	беседа
10			2	Панель управления.	уч.кабинет	беседа
11			2	Вывод-ввод в языке программирования.	уч.кабинет	беседа
12			2	Выражения и операции в Кумир	уч.кабинет	беседа
13			2	Бесконечные циклы в Кумир	уч.кабинет	беседа
14			2	Графические исполнители Кумир	уч.кабинет	беседа
15			2	Отступы в языке Кумир	уч.кабинет	беседа
16			2	Операции языка Кумир	уч.кабинет	беседа
17			2	Исполнитель Робот в среде Кумир	уч.кабинет	зачет
<b>Раздел 3. Программа Lego Digital Designer. 18 ч.</b>						
18			2	Возможности программы	уч.кабинет	тематический кроссворд
19			2	Панель управления.	уч.кабинет	зачёт
20			2	Создание и сохранение работ.	уч.кабинет	беседа
21			2	Создание конструкции по этапам.	уч.кабинет	беседа

22		2	Создание конструкции по представлению.	уч.кабинет	проект
23		2	Создание конструкции по представлению.	уч.кабинет	проект
24		2	Функции и возможности среды Mindstorms	уч.кабинет	письменный опрос
25		2	Создание модели в среде Mindstorms	уч.кабинет	проект
26		2	Создание модели в среде Mindstorms	уч.кабинет	проект
<b>Раздел 5. Программа ПервоЛого.24 ч.</b>					
27		2	Интерфейс среды ПервоЛого.	уч.кабинет	опрос
28		2	Демонстрация готовых альбомов.	уч.кабинет	опрос
29		2	Окна ПервоЛого.	уч.кабинет	опрос
30		2	Начало работы с альбомом.	уч.кабинет	зачёт
31		2	Графический редактор ПервоЛого.	уч.кабинет	опрос
32		2	Учимся использовать его инструменты и палитру.	уч.кабинет	игра
33		2	Редактор рисунка.	уч.кабинет	письменный опрос
34		2	Редактор рисунка.	уч.кабинет	письменный опрос
35		2	Графические средства создания анимации.	уч.кабинет	тематический кроссворд
36		2	Создание декорации.	уч.кабинет	опрос
37		2	Создание мультипликации.	уч.кабинет	зачет
38		2	Создание мультипликации.	уч.кабинет	зачёт

## VI. Список используемой литературы

Для педагога:

1. Ю.А. Боровков Технический справочник учителя труда / Боровков Ю.А., Легорнев С. Ф., Черепашенцев Б. А. – М.: Просвещение, 1980.
2. Под редакцией В.А. Бадил «Развивающая среда начальной школы» Москва 2004.
3. В. Волина «Загадки от А до Я» Книга для учителей и родителей. — М.; «ОЛМА - ПРЕСС», 1999.
4. А.С. Злаказов, Г.А. Горшков, С.Г. Шевалдина Уроки Лего-конструирования в школе.- М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2011.
5. Л. Г. Комарова «Строим из LEGO» (моделирование логических отношений и объектов реального мира средствами конструктора LEGO). — М.; «ЛИНКА — ПРЕСС», 2004.
6. В.П. Казачинский, «История русской архитектуры», Изд. Краснодар, «Южный институт менеджмента» 2008 .
7. В.П. Казачинский, Ю.В.Алексеев «История градостроительства», Изд. Краснодар, «Южный институт менеджмента» 2006.
8. Конструируем: играем и учимся Lego Dacta - материалы развивающего обучения дошкольников. ИНТ. М.,1997.
9. Книга для учителя «Первые конструкции» под ред. С.Тракуевой. Институт Новых Технологий.
10. Книга для учителя «Первые механизмы», авторизованный перевод Институтом Новых Технологий.
11. Т. В Лусс. «Формирование навыков конструктивно – игровой деятельности у детей с помощью ЛЕГО». М., 2003 г.
12. Политехнический словарь / под ред. А. Ю. Ишлинского. – 2-е изд. – М.: Советская энциклопедия, 1980.

Для обучающихся:

1. Атлас «Человек и вселенная» Под ред. А А Гурштейна. — М.; Комитет по геодезии и картографии РФ, 1992.
2. Л.А Парамонова. Детское творческое конструирование - М.. 1999.
3. Научно - популярное издания для детей Серия «Я открываю мир» Л.Я Гальперштейн. — М.;ООО «Росмэн-Издат», 2001.
4. Научно - популярное издания для детей « Мы едем, едем, едем!» Л.Я Гальперштейн. — М.; «Детская литература», 1985.
5. Детская энциклопедия «Земля и вселенная», «Страны и народы» — М.; Изд. «NOTA BENE», 1994.
6. Энциклопедия «Планета чудес и загадок». Издательство «Ридерз Дайжест».
7. Энциклопедия «Чудеса природы». Издательство «Ридерз Дайжест».
8. Энциклопедия для детей. Техника. – Т. 14. – М.: Аванта, 1999.
9. Энциклопедический словарь юного техника. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Педагогика, 1987.
10. Энциклопедия юного ученого. Техника. – М.: Росмен, 2001.

## Применяемые методики оценки общей удовлетворенности при реализации программы

1. Методика диагностики эмоционально-психологического климата ЭПК Г.А. Карповой.

### Изучение эмоционально-психологического климата (ЭПК) по Карповой Г.А.

Цель: определить степень удовлетворенности учащихся школьной жизнью.

Присутствовало на анкетировании:

Детям раздаются бланки с обозначением положительных и отрицательных показателей эмоциональной жизни класса.

Устная инструкция: «Подумайте над тем, какие отношения сложились у нас в классе. Попробуйте оценить их. Для этого обведите ту цифру, которая расположена ближе к тому качеству, которое есть у нашего коллектива»

В нашей группе всегда весело	4	3	2	1	0	
Все ребята в общем-то добрые	4	3	2	1	0	
Ребята в классе вежливые, воспитанные	4	3	2	1	0	
Мы никогда не ссоримся	4	3	2	1	0	
Мне в нашей группе хорошо, спокойно.	4	3	2	1	0	
У нас все равны	4	3	2	1	0	
Мы все сплоченные, все дела делаем вместе.	4	3	2	1	0	

Обработка результатов:

Находим индивидуальный максимальный индекс эмоционального благополучия  $7 * 4 = 28$  баллов.

Находим максимальный групповой индекс ЭПК класса. Для этого индивидуальный индекс умножаем на число обследуемых детей. После определения максимальных значений, которые принимают за 100%; вычисляем реальные показатели. Индивидуальный максимальный индекс определяется суммой баллов, набранных конкретным членом отряда. Реальный групповой индекс – это сумма всех индивидуальных индексов. Конкретный уровень ЭПК отряда определяется по формуле:

$$\text{Э} = \frac{\text{Реальный групповой индекс класса}}{\text{Максимальный групповой индекс ЭПК класса}} * 100\%$$

### Оценочная шкала:

Уровень ЭПК	Величина индекса в %
Очень высокий	Более 80%
высокий	71-80%
Выше среднего	66-70%
средний	45-65%
Ниже среднего	40-44%
низкий	Менее 40%

## 2.Методика А.Н. Лутошкина «Эмоциональная цветопись».

Для отслеживания эмоционального самочувствия ребенка в различных зонах жизнедеятельности в лагере предлагаем модификацию методики цветописи (по А.Н. Лутошкину). Она основана на использовании языка цветовой символики, учитывающей некоторые устойчивые аналогии между чувством, настроением и определенным цветом. Преимуществом данной методики является то, что цвет – невербальное (неязыковое) выражение эмоционального состояния. Его использование опирается во многом эмоционально приятной формой выражения настроения.

**Особенности выполнения методики.** У детей с задержкой психического здоровья возникают трудности в осмыслении эмоционального состояния через цвет. Большинство детей испытывают тревожное состояние, смена настроения происходит из-за ухудшения эмоционального фона при утомлении или неуспешности в выполнении задания.

Инструкция: учитель предлагает детям игру-задание «Какое у меня настроение». Сначала вместе с детьми обсуждается, какое у человека может быть настроение, записываются оттенки настроения. Затем предлагается обозначить настроение цветом, например:

Радостное – красный;

Безразличное - белый;

Спокойное - зеленый;

Скучное - серый.

Схема кодировки настроения цветом также записывается. Далее детям предлагается вставить в прорези ромашки цветные полоски. Причем для отражения богатства эмоциональных переживаний. Возможно, вставлять в одну прорезь-зону две полоски разного цвета.

**Обработка результатов.** Для анализа эмоционального состояния ребенка достаточно записать цвета, выбранные им для каждой зоны. Для составления обобщенной картины эмоционального поля отряда возможны два варианта обработки.

**Количественный:** каждой цветоплоски присваивается один балл, подсчитывается, сколько баллов набрал отряд по каждому оттенку настроения в каждой зоне.

**Качественный:** каждая зона представлена в виде поля, на которое наклеиваются цветополоски, определенные группой для данной зоны. В итоге получается эмоциональный ковер-образ. Очень важно не эпизодически, а ежедневно иметь представление о настроении ребенка, о том, что влияло на его самочувствие. Следует обращать внимание как на детей, обозначающих день черным или фиолетовым цветом, так и на тех. У кого преобладает красный цвет. Цветопись-это материал к размышлению, это своеобразная рефлексия дня.

## 3.Мониторинг достижений учащихся:

- составление альбома лучших работ.
- представление портфолио учащихся
- участие детей в традиционных школьных мероприятиях в рамках плана воспитательной работы школы.
- участие в конкурсах различного уровня: (школьные, городские, региональные, федеральные и международные).