Комитет по делам образования города Челябинска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»

Протокол № 3 от 17.04.2026

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МАУДО «ДПШ»
_____ Ю.В. Смирнова
Приказ МАУДО «ДПШ»
№ 245-од от 20.04.2026

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Эмоциональный интеллект в IT»

Направленность программы: техническая
Возраст обучающихся: 8 - 11 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов по программе: 148 часов
Год разработки программы: 2025

Автор-составитель:
Юсупова Найля Маратовна
педагог дополнительного образования
первой квалификационной категории

Челябинск, 2026 г.

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка 3
Раздел 2. Содержание Программы 9
2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT» 9
2.2 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT» 11
Раздел 3. Воспитательная деятельность 21
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы 25
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы 26
5.1 Методические материалы 26
Список литературы 27
5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Эмоциональный интеллект в IT» 28
Приложение 1 28
Приложение 2 30
Приложение 3 33

Раздел 1. Пояснительная записка

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 08.03.2026).

2. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 20.02.2026).

3. Стратегия реализации молодёжной политики в Российской Федерации на период до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 17.08.2024 №2233-р).

4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (ред. от 24.12.2025).

5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи») (ред. от 24.12.2025).

6. Паспорт федерального проекта «Всё лучшее детям» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Молодёжь и дети»).

7. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 17.12.2025).

8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).

12. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

14. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобранауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

15. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.07.2024).

16. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность программы «Эмоциональный интеллект в IT» (далее – Программа): техническая.

Уровень освоения Программы: базовый.

Актуальность Программы

В современном мире технологический прогресс приобретает все большую роль в нашей жизни, а программирование становится важнейшим навыком, необходимым в самых разных сферах деятельности. Одновременно с этим возрастает потребность в формировании у детей не только технических знаний, но и эмоционального интеллекта, который способствует их успешной коммуникации, командной работе и личностному развитию. В связи с этим особенно актуальной становится идея внедрения образовательных программ, сочетающих развитие эмоционального интеллекта. навыков программирования и робототехники. Современные информационные технологии активно интегрируются с искусственным интеллектом, виртуальной реальностью и робототехникой. Развитие эмоционального интеллекта готовит обучающихся к пониманию будущих профессиональных потребностей и требований рынка труда. Использование образовательных роботов позволяет развить эмоциональный интеллект через игровую деятельность, практические задачи, командную работу.

Эмоциональный интеллект (ЭИ) включает в себя способность распознавать, понимать и управлять своими эмоциями, а также учитывать эмоциональное состояние других людей. Исследования показывают, что высокий уровень ЭИ способствует формированию лидерских качеств, стрессоустойчивости и эффективности в межличностных отношениях. В то же время программирование и робототехника требует не только технических знаний, но и креативного мышления, терпения и умения работать в команде — качеств, тесно связанных с развитием ЭИ.

Интеграция развития эмоционального интеллекта в программы обучения современным информационным технологиям позволяет создавать более гармоничное и всестороннее образование. Такие программы помогают детям лучше осознавать свои чувства и реакции, что способствует более осознанному подходу к решению задач, снижает уровень стресса при столкновении с сложностями и повышает мотивацию к обучению. Кроме того, развитие ЭИ улучшает коммуникативные навыки, что важно при совместной работе над проектами, обмене идеями и критической оценке собственных и чужих решений.

Актуальность данной инициативы определяется также современными тенденциями в сфере технологий и образования. В эпоху цифровизации важным качеством специалиста становится способность адаптироваться к новым условиям, проявлять креативность и сотрудничать с людьми. Компетенции в области эмоционального интеллекта помогают детям лучше понимать межличностные аспекты работы в командах, быть эмпатичными и ответственными — качествами, ценными как в профессиональной, так и в личной сфере.

Таким образом, образовательная программа, объединяющая развитие эмоционального интеллекта, навыков программирования и робототехники, является актуальной и своевременной. Она способствует формированию гармоничной личности, подготовленной к современным вызовам, умеющей не только писать код, но и взаимодействовать с окружающими на основе понимания и эмпатии. Обучение построено на практическом освоении алгоритмического мышления и решении творческих задач с использованием среды Scratch, робототехники (mTiny и Codey Rocky), игровых форматов и проектов, направленных на развитие эмоционального интеллекта, ответственности и коммуникативных навыков. Внедрение такой программы поможет молодому поколению не только овладеть актуальными техническими знаниями, но и стать более эмоционально зрелыми и социально ориентированными специалистами будущего.

Воспитательный потенциал Программы заключается в формировании способности к саморегуляции эмоций, самовыражению и конструктивному общению у обучающихся. Использование цифровых инструментов и роботов позволяет развивать важные социальные компетенции — умение сотрудничать, проявлять внимание к другим людям, сопереживать и разрешать конфликты мирным путем. Освоение навыков эмоционального интеллекта помогает обучающимся стать уверенными пользователями цифровых ресурсов, способствующими созданию безопасной и доброжелательной цифровой среды.

В современном мире информационных технологий развитие эмоционального интеллекта становится неотъемлемой частью комплексного образования. Особенно важно внедрять компоненты эмоционального интеллекта в образовательные программы для детей, изучающих программирование и робототехнику. Такая интеграция способствует не только формированию технических навыков, но и развитию личностных качеств, необходимых для успешной адаптации в обществе и профессиональной деятельности.

Воспитательный потенциал подобных образовательных программ заключается в нескольких ключевых аспектах. Во-первых, они помогают детям осознать и понять свои эмоции, а также развивать умение управлять ими. В условиях работы над проектами и решения задач с помощью современных информационных технологий дети учатся терпению, настойчивости, преодолению frustrации, что положительно сказывается на их эмоциональном благополучии и устойчивости.

Во-вторых, программа способствует развитию эмпатии и коммуникативных навыков. В условиях командной работы, обсуждения проектов и обмена идеями дети учатся уважительно относиться к мнениям других, понимать чужие эмоции и выражать свои мысли ясно и корректно.

Третьим важным аспектом является формирование позитивных ценностей, таких как командная работа, ответственность и толерантность. Обучая детей эмоциональному интеллекту в контексте программирования и робототехники, мы создаем условия для формирования у них социальной компетентности, что является важнейшим элементом их личностного роста и будущего профессионального успеха.

Кроме того, такая программа способствует развитию креативности и критического мышления, так как эмоциональный интеллект помогает лучше понимать мотивацию и цели окружающих, что важно при решении сложных задач и создании инновационных решений.

В итоге, образовательная программа по развитию эмоционального интеллекта в контексте программирования и робототехники обладает значительным воспитательным потенциалом. Она формирует гармонично развитых личностей, способных не только разрабатывать технические решения, но и эффективно взаимодействовать с окружающими, управлять своими эмоциями и демонстрировать высокие моральные стандарты. Внедрение такой программы в систему образования — важный шаг к подготовке будущих специалистов, обладающих не только профессиональными навыками, но и высоким уровнем эмоциональной компетентности, что сегодня дороже любой техники или технологии.

В содержание Программы включены темы: «Мой Дворец», «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» направлена на профессиональную ориентацию обучающихся.

Отличительные особенности Программы заключаются в использовании роботов mTiny и Codey Rocky не только для изучения основ программирования, но и как средство развития эмоционального интеллекта. В среде программирования роботов есть большая библиотека эмоций, звуковых эффектов, «мимических» движений и аксессуаров, которые можно добавлять для разных ситуаций. Через построение программ для роботов, обучающиеся изучают эмоции, ситуации, которые их вызвали и получают «ключи» к управлению эмоциями не только роботов, но и своих собственных. Построение логических алгоритмов в среде программирования помогает анализировать шаги робота, что ведет к рефлексии и пониманию своих действий.

Адресат Программы: 8-11 лет.

Младший школьный возраст – 8-11 лет характеризуется активным развитием нервной системы, что проявляется в улучшении памяти, внимания и восприятия. Их двигательные навыки становятся более скоординированными, увеличивается выносливость организма. Психика детей характеризуется преобладанием наглядно-образного мышления, стремлением к познанию окружающего мира и желанием исследовать новое. Важно отметить, что именно в этот период формируется основа самооценки, развиваются нравственно-эстетические качества, укрепляется воля и характер.

Цель Программы: формирование у обучающихся навыков осознанного взаимодействия, эмпатии и саморегуляции, а также закрепление базовых концепций

в области программирования и информационных технологий через развитие социально-эмоциональных компетенций.

Задачи Программы:

Личностные:

– развить навыки сотрудничества и командной работы через эмоциональную коммуникацию;

– повысить значимость общения, развить ценностное отношение к взаимодействию с другими людьми и т.д.

– сформировать осознанное и ответственное отношения к собственным поступкам.

Метапредметные:

– развить навыки определения способов действия в рамках предложенных условий и требований;

– развить навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений.

Предметные (образовательные):

– познакомить с понятием эмоционального интеллекта и его важностью;

– развивать у обучающихся способность распознавать и выражать свои эмоции;

– обучить работе в команде при создании и программировании роботов в ходе проектной деятельности;

– освоить первоначальные навыки программирования и основ робототехники;

– ввести базовые принципы программирования и логику решения задач через игровые и проектные подходы;

– изучить принципы безопасной работы в цифровом пространстве.

Планируемые образовательные результаты:

Личностные:

– обучающиеся осознают важность дружбы и сплоченности в коллективе, развиты навыки сотрудничества, взаимопомощи и уважения к различиям;

– обучающиеся освоили навыки эффективного общения, основанные на взаимопонимании, эмпатии и уважении;

– у обучающихся развито осознанное и ответственное отношение к своим поступкам, понимание их влияние на окружающих.

Метапредметные:

– развиты навыки определения способов действия в рамках предложенных условий и требований;

– развиты навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений.

Предметные (образовательные):

– обучающиеся ознакомлены с понятием эмоционального интеллекта и осознают его важность в личностном развитии и межличностных отношениях;

– обучающиеся умеют распознавать собственные эмоции и выражать их адекватным образом; обучены приемам саморегуляции и самоконтроля;

– обучающиеся проявляют эмпатию и умеют поддерживать эффективность командной работы через активное обсуждение проектов;

– обучающиеся освоили базовые навыки программирования и основы робототехники, основываясь на простых алгоритмах;

– обучающиеся умеют применять базовые принципы программирования и логического мышления для решения задач с помощью игровых и проектных методов;

– обучающиеся знают и соблюдают основные правила безопасной работы в цифровом пространстве.

Объем Программы:148 часов.

Форма обучения: очная. Программа может быть реализована с использованием дистанционных образовательных технологий.

Виды занятий: беседа, объяснение, практическое занятие, презентация проекта.

Срок освоения Программы: 1 год.

Режим занятий: два раза в неделю по 2 академических часа, перерыв между занятиями 10 минут.

Формы контроля:

Текущий контроль: практическая работа.

Итоговый контроль: проект.

Раздел 2. Содержание Программы

2.1 Учебный план дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT»

Предмет: робототехника

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	**Раздел 1. Мир эмоций: знакомство с чувствами и роботами**	**36**	**18**	**18**	
1.1	Вводное занятие: особенности курса. Введение в тему эмоционального интеллекта. Знакомство с базовыми эмоциями. «Мой Дворец»: история Дворца пионеров. Инструктаж по технике безопасности	4	4	-	
1.2	Как распознавать настроение и управлять им	4	2	2	
1.3	Путешествие в мир эмоций с роботами	6	4	2	
1.4	Эмоции друзья или враги?!	2	1	1	
1.5	Скретч-программа «Мои настроения» (персонажи выражают разные эмоции)	8	4	4	
1.6	Создание эмоциональной карты с роботом Panda	2	1	1	
1.7	Написание кода: простейшие команды Scratch	8	2	6	
1.8	Распознавание эмоций и создание простых программ в Scratch	2	-	2	
2.	**Раздел 2. Создаем настроение: искусство выражения чувств через роботов**	**44**	**11**	**33**	
2.1	Знакомство с роботом Codey Rocky	8	2	6	
2.2	Основные категории управления роботом Codey Rocky	8	2	6	
2.3	Условия. Использование условий и сенсоров	2	1	1	
2.4	Категория «Движение». Стратегии управления гневом и стрессом	2	1	1	
2.5	Решение конфликтов с помощью робота mTimy	4	1	3	
2.6	Создание позитивных привычек поведения с помощью Scratch-проектов	4	1	3	
2.7	Перепрограммирование негативных мыслей на позитивные установки. Стоп-злость: проект Scratch с защитой от агрессии	8	1	7	
2.8	Зависимость от гаджетов. Польза и вред электронных устройств. Управление	4	1	3	

	своим временем и чувствами				
2.9	Программирование настроения: создаем эмоциональный алгоритм - от кода к саморегуляции. Текущий контроль	4	1	3	практическая работа
3.	**Раздел 3. Эмоции персонажей и роботов**	**44**	**16**	**28**	
3.1	Друзья Codey Rocky. Друзья в нашей жизни. Эмпатия и её роль в жизни	4	2	2	
3.2	Робот mTiny в беде. Обучение созданию дружелюбных сценариев взаимодействия в Scratch программировании	4	2	2	
3.3	Робот Codey Rocky на страже личного пространства. Scratch-кодирование эмоций и практики дружеского взаимодействия	6	2	4	
3.4	Кодируем заботу. Проект Scratch «Помоги другу!»	4	2	2	
3.5	Управление роботом посредством пульта. Лидерство и поддержка	6	2	4	
3.6	Кибербуллинг: почему важно защищать друзей онлайн	6	2	4	
3.7	Программирование вместе: понимаю эмоции друга в Scratch и управляю командой с помощью mTiny и Codey Rocky	6	2	4	
3.8	Способы разрешения конфликтных ситуаций вместе с роботами	8	2	6	
4.	**Раздел 4. Проектная деятельность**	**24**	**8**	**16**	
4.1	Основы проектной деятельности. От идеи к реализации	6	4	2	
4.2	Разработка и реализация проекта	8	-	8	
4.3	Подготовка презентации проекта	4	2	2	
4.4	Итоговое занятие «Проектная мастерская». Промежуточная аттестация	4	-	4	проект
4.5	«Мой выбор». Стоит ли учиться на робототехника?	2	2	-	
	Всего часов:	**148**	**53**	**95**	

2.2 Содержание дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT»

Раздел 1. Мир эмоций: знакомство с чувствами и роботами (36 часов).
Тема 1.1 Вводное занятие: особенности курса. Введение в тему эмоционального интеллекта. Знакомство с базовыми эмоциями. «Мой Дворец»: история Дворца пионеров. Инструктаж по технике безопасности (4 часа).
Теория (4 часа).
Что такое эмоциональный интеллект? Почему он важен в жизни и в IT? Основные понятия эмоционального интеллекта. Обзор основных эмоций: радость, грусть, страх, гнев, удивление, отвращение. Игровое упражнение: «Угадай эмоцию» (обучающиеся показывают эмоцию, а остальные угадывают). История Дворца пионеров и школьников города Челябинска: когда был основан, его роль в жизни детей и молодежи; программы и кружки, предлагаемые Дворцом. Обсуждение значимости таких учреждений для развития эмоционального интеллекта и социальных навыков. Инструктаж по технике безопасности: основные правила безопасности в помещении, на улице, в кабинете. Правила поведения в случае возникновения экстренной ситуации. Важность соблюдения правил безопасности во время занятий и мероприятий.

Тема 1.2 Как распознавать настроение и управлять им (4 часа).
Теория (2 часа).
Что такое эмоции и зачем они нужны? Источники происхождения эмоций (физические ощущения, мысли, воспоминания). Типология эмоций: радость, грусть, удивление, злость, страх, отвращение. Причины изменения эмоционального фона. Природа и причины возникновений эмоций. Отличие настроения, чувства, эмоций. Связь мыслей и эмоций. Способы измерения настроения. Как определить своё настроение и самочувствие? Эмоциональный дневник.
Практика (2 часа).
Создание эмоционального коллажа: изобразите в рисунках каждую эмоцию. Упражнение «Рассказ о событии» - обучающиеся должны догадаться, какую эмоцию испытал рассказчик. Игра «Эмоциональная пантомима». Практическая работа по фрагменту мультфильма «Головоломка»:
- Какие эмоции испытывали герои мультфильма?
- Когда они радовались, грустили, сердились?
- Какой была реакция героев на каждую ситуацию?
- Почему одни и те же события вызывают разные реакции у разных персонажей?
- Обсуждение фрагментов мультфильма. Ролевая игра-изобрази эмоцию и мультфильма.

Тема 1.3 Путешествие в мир эмоций с роботами (6 часов).
Теория (4 часа).
Введение в мир эмоций и чувств, изучение базовых эмоций с помощью роботов mTiny и Codey Rocky в качестве наглядных примеров. Представление конструктора

и компонентов робота: корпус и сенсорные датчики, экран дисплея, микроконтроллер и аккумулятор. Понятие алгоритма и линейного алгоритма.
Практика (2 часа).
Демонстрация реального исполнения готового алгоритма на роботе mTiny, отображающего три эмоции: радость, грусть, испуг. Практическая работа: Робот mTiny показывает эмоции (линейный алгоритм). Задание: разработать и запрограммировать свой собственный алгоритм, позволяющий роботу демонстрировать выбранную эмоцию.

Тема 1.4 Эмоции друзья или враги?! (2 часа).
Теория (1 час).
Какие бывают эмоции? Обида. Как реагировать правильно?
Практика (1 час).
Практическая работа: создание собственного списка чувств (обучающемуся выдается рабочий лист с таблицей, разделённой на столбцы: название эмоции, описание её характеристик, личные ассоциации и воспоминания). Упражнение «От сердца к сердцу». Драматизация ситуаций. Практическое задание «Эмоциональный компас». Арт-терапия «Рисунок моей обиды».

Тема 1.5 Скретч-программа «Мои настроения» (персонажи выражают разные эмоции) (8 часов).
Теория (4 часа).
Доступные инструменты: панель скриптов (блоки), библиотека персонажей и фоновых изображений, логика создания движений, звуков и эффектов, демонстрация готовых примеров, показывающих динамику и интерактивность программы. Важность выбора подходящих характеров и деталей внешности персонажей для лучшего отображения эмоций. Начало работы над сюжетом. Руководство по разработке базовой структуры программы:
- Принцип линейного повествования.
- Основные события, ведущие к смене эмоций.
- Использование переходов и диалогов.
- Правила построения каркаса сценария, соответствующего требованиям задания.
Практика (4 часа).
Обучающиеся собирают исходные материалы для будущей программы: загружают картинки персонажей и фонов. Редактирование внешнего облика персонажей в редакторе Scratch. Добавление персонажа на сцену, настройка движения и смены поз, запись реплик и комментариев. Работа над плавностью перехода между сценами. Практическая работа по улучшению графики и добавление деталей.

Тема 1.6 Создание эмоциональной карты с роботом Panda (2 часа).
Теория (1 час).
Понятие спокойствия и возбуждения. Характерные черты каждого состояния: физические показатели и эмоциональные аспекты.
Практика (1 час).

Практические задания с роботом Panda:
Задача 1: заставить робота двигаться медленно и плавно, имитируя состояние спокойствия.
Задача 2: ускорить движения робота, добавить хаотичную траекторию, продемонстрировать состояние возбуждения. Использовать карточки движение и препятствия через каждые 90 градусов).

Тема 1.7 Написание кода: простейшие команды Scratch (8 часов).
Теория (2 часа).
Блоки команд и область редактирования скрипта. Меню настроек и загрузки проектов. Демонстрация экрана. Три основные группы команд:
- Перемещение (move, turn right, turn left).
- Текст и речь (say, think).
- Звук (play sound, stop all sounds).
Правила построения коротких сценариев с использованием этих команд.
Практика (6 часов).
Практическая работа с программой Scratch: задание - построить простейший сценарий:
- Передвинуть персонажа на некоторое расстояние.
- Заставить его произнести простое предложение.
- Сделать звуковой сигнал.
Творческое задание: составить маленькую историю в виде движущегося персонажа, разговаривающего и производящего звук:
- when space key pressed
- repeat 5 times
- move 10 steps
- say «Я котёнок!»
- play sound «Purr»
- end.

Тема 1.8 Распознавание эмоций и создание простых программ в Scratch (2 часа).
Практика (2 часа).
Практическая работа в Scratch.
Шаг 1: Регистрация в Scratch и создание группового проекта.
Шаг 2: Выбор персонажа (спрайта) и фона.
Шаг 3: Создание программы: использование блоков для создания сценария, который будет менять выражение лица спрайта в зависимости от выбранной эмоции.
Пример: при нажатии клавиши «R» спрайт показывает радость, при «S» — грусть и т.д. Работа в группах. Презентация результатов работы группы.

Раздел 2. Создаем настроение: искусство выражения чувств через роботов (44 часа).
Тема 2.1 Знакомство с роботом Codey Rocky (8 часов).

Теория (2 часа).
Устройство робота Codey Rocky. Основные элементы робота. Использование приложения на мобильном телефоне для управление роботом. Подключение робота к программе. Знакомство с категорией «Движение»: движение прямо, поворот, остановить движение. Изучение сложных команд блока «Движение». Ограничения при движении.
Практика (6 часов).
Используя приложение, обойти полосу препятствий. Написание кода для движения робота по прямой линии с разной скоростью. Использование блоков «поворот» и «остановить движение. Создание программы «Патрулирование».

Тема 2.2 Основные категории управления роботом Codey Rocky (8 часов).
Теория (2 часа).
Категории «Эмоции», «Внешность», «Динамик», «Освещение». Использование экрана робота для вывода информации. Звук, мелодия, частота, громкость. Изучение основ составления мелодий.
Практика (6 часов).
Использование блоков «Эмоция» и «Динамик» вместе с блоками «Движение». Выведение изображении и слов на экран. Использование различных цветов подсветки при выполнении команд «Движение» и «Эмоции». Модернизация программы «Патрулирование». Создание простых мелодий. Программирование роботов на отображение различных эмоциональных состояний.

Тема 2.3 Условия. Использование условий и сенсоров (2 часа).
Теория (1 час).
Понятие контроля влияния эмоций и чувств на поведение.
Практика (1 час).
Практическая работа:
1. Создать программу, при которой робот (mTiny) движется вперед при звуке радостного смеха и останавливается при грустном плаче. Для реализации используются сенсоры звука и датчики цвета.
2. робот Codey Rocky): запрограммировать устройство с тремя состояниями: радость, спокойствие и злость. Используйте светодиодные индикаторы и звуки для отображения каждой эмоции.

Тема 2.4 Категория «Движение». Стратегии управления гневом и стрессом (2 часа).
Теория (1 час).
Причины появления гнева и стресса. Последствия неконтролируемых реакций. Правила подключения персонажа к программе Scratch. Знакомство с категорией «Движение»: движение прямо, поворот, остановить движение. Изучение сложных команд блока «Движение». Ограничения при движении.
Практика (1 час).

Написание кода для движения робота по прямой линии с разной скоростью. Использование блоков «поворот» и «остановить движение. Программирование персонажа (робота), которого будут учить правильным реакциям на раздражители и способы восстановления равновесия.
Алгоритм работы:
- Выбор персонажа и сцены.
- Запись истории: ситуация, вызвавшая гнев или тревогу.
- Реакция героя (негативная или нейтральная).
- Переход к фазе восстановления баланса: персонаж применяет технику дыхания или делает паузу.
- Окончание сюжета: положительный финал (герой научился контролировать свои эмоции).

Тема 2.5 Решение конфликтов с помощью робота mTimy (4 часа).
Теория (1 час).
Природа конфликтов и причинах их возникновения. Определение конфликта. Особенности линейного алгоритма: выполнение операций одно за другим без ветвлений и циклов. Использование блоков «Движение» (движение вперёд, поворот вправо-влево, остановка) и «Звук». Правила использования циклов в процессе управления роботом. Упрощение и модернизация программ движения.
Практика (3 часа).
Практическая работа:
1. Организовать путешествие робота mTiny по комнате, отражающее стадии разрешения конфликта.
2. Предоставить схему алгоритма с тремя ключевыми стадиями:
- Агрессия (быстрое движение вперёд).
- Замешательство (замедленное движение и повороты).
- Решение (остановка и воспроизведение сигнала согласия).

Тема 2.6 Создание позитивных привычек поведения с помощью Scratch-проектов (4 часа).
Теория (1 час).
Положительные привычки и мышление. Значение позитивных установок. Использование переменных при взаимодействии с роботом. Использование условий в работе с роботом.
Практика (3 часа).
Практическая работа:
1. Проектирование позитивных персонажей.
2. Создание историй и сценариев.
3. Программирование проекта в Scratch с использованием переменных, условных операторов и циклов.

Тема 2.7 Перепрограммирование негативных мыслей на позитивные установки. Стоп-злость: проект Scratch с защитой от агрессии (8 часов).

Теория (1 час).
Признаки проявления сильной злости. Методы подавления агрессии. Использование циклов в процессе управления роботом. Упрощение и модернизация программ движения.
Практика (7 часов).
Разработка проекта Scratch «Управление моими чувствами». Проектирование сценария и персонажа, олицетворяющего борьбу с агрессией. Поведение персонажа в стрессовых ситуациях. Создание среды и сценариев. Программирование проекта в Scratch. Установка условий и создание кнопок управления для персонажей. Дополнение сценария музыкой и звуковыми эффектами.

Тема 2.8 Зависимость от гаджетов. Польза и вред электронных устройств. Управление своим временем и чувствами (4 часа).
Теория (1 час).
Полезные и вредные свойства электронных устройств. Негативные эффекты длительного пользования гаджетами. Признаки зависимости от гаджетов. Управление временем и чувствами. Методы отвлечения от гаджетов. Использование условий в работе с роботом.
Практика (3 часа).
Проектирование сценария и персонажа, представляющего владельца гаджета. Создание проекта в Scratch. Зарисовка эскиза проекта и разработка графических объектов. Программирование перемещения и взаимодействия персонажей с объектами. Импорт музыкальных файлов и создание фоновой музыки. Вывод на экран разных сообщений при соблюдении и не соблюдении условий.

Тема 2.9 Программирование настроения: создаем эмоциональный алгоритм - от кода к саморегуляции. Текущий контроль (4 часа).
Теория (1 час).
Как создать контроллер для управления персонажем. Правила создания элементарных управляющих конструкций (if-else, цикл while).
Практика (3 часа).
Проектирование игрового контроллера. Разработка сценария игры с персонажем. Проектирование графики и характера персонажа. Программирование функционала контроллера в среде Scratch.
Текущий контроль: создание простой игры или мультфильма на тему праздника и эмоций. Используя среду программирования Scratch, каждая команда должна разработать небольшую историю или игру, где герои сталкиваются с разнообразными ситуациями, требующими эмоционального отклика и поддержки друзей.
Задание: Разработать игру или мультфильм, в котором главный герой попадает в ситуацию, где ему грустно или одиноко, а друзья приходят на помощь и поддерживают его. Используйте графику и звуковые эффекты для усиления восприятия эмоций.

Раздел 3. Эмоции персонажей и роботов (44 часа).
Тема 3.1 Друзья Codey Rocky. Друзья в нашей жизни. Эмпатия и её роль в жизни (4 часов).
Теория (2 часа).
Что такое эмпатия и как она помогает в дружбе. Взаимосвязь программирования и эмпатии.
Практика (2 часов).
Работа с Codey Rocky. Задание: запрограммировать Codey Rocky на выполнение различных действий, которые могут символизировать поддержку и дружбу.
Игра «Фотография на лице». Игра «Испорченная фотография». Игра «Импровизация с персонажами». Создание проекта в Scratch «Чтение лица друга». Создать в проект, где компьютерный персонаж учится узнавать эмоции и предлагать подходящие реакции. Сюжет проекта: основной герой встречается с другом, которому грустно, весело или страшно, и решает поддержать его соответствующим действием.

Тема 3.2 Робот mTiny в беде. Обучение созданию дружелюбных сценариев взаимодействия в Scratch программировании (4 часа).
Теория (2 часа).
Понятие эмоционального отклика и эмпатии. Проектирование сценария спасения робота mTiny.
Практика (2 часа).
Программирование робота mTiny. Использовать карточки с едой и карты «Перевоплощение в другого персонажа». Создание проекта в Scratch забота о друге.

Тема 3.3 Робот Codey Rocky на страже личного пространства. Scratch-кодирование эмоций и практики дружеского взаимодействия (6 часов).
Теория (2 часа).
Понятие личного пространства. Scratch-кодирование эмоций.
Практика (4 часа).
Программирование движений и звуков робота, реагирующего на приближение объекта.
Пример программы: при срабатывании датчика расстояния включается звуковое оповещение, загорается красный индикатор.
Разработка интерактивных сцен в Scratch, отражающих защиту личного пространства. Использование блоков движения, диалогов и выражений лица для придания живости проекту.

Тема 3.4 Кодируем заботу. Проект Scratch «Помоги другу!» (4 часа).
Теория (2 часа).
Понятие заботы и взаимопомощи. Обучение управлению роботом Codey Rocky через Scratch. Изучение функций и возможностей робота для взаимодействия с внешней средой. Проектирование сценария. Разработка сюжета проекта «Помоги другу! Робот Codey Rocky, оказывает помощь другу. Планирование отдельных эпизодов и персонажей.

Практика (2 часа).
Программирование проекта в Scratch. Программирование взаимодействия персонажей и робота. Использование блоков движения, говорения и звука. Добавление интерактивных элементов и реакций на действия игрока. Программирование робота Codey Rocky для сопровождения основного сюжета. Координация движений робота с происходящими событиями в Scratch.

Тема 3.5 Управление роботом посредством пульта. Лидерство и поддержка (6 часов).
Теория (2 часа).
Объяснение принципов работы инфракрасного (ИК) пульта. Описание основных функций и кнопок на ИК-пульте. Взаимодействие робота и ИК-пульта.
Практика (4 часа).
Проектирование сценария. Codey Rocky проявляет лидерские качества и поддерживает окружающих. Использование блоков движения, говорения и звука. Управление роботом Codey Rocky с помощью ИК-пульта. Показ основных команд и их реакции на роботе. Обсуждение возможностей и ограничений управления роботом с помощью ИК-пульта.

Тема 3.6 Кибербуллинг: почему важно защищать друзей онлайн (6 часов).
Теория (2 часа).
Понятие кибербуллинга и его последствия. Эмоциональные состояния при кибербуллинге (страх, злость, смелость). Разработка сценария проекта на тему кибербуллинга и защитной реакции. Роботы mTiny и Codey Rocky, демонстрирующие правильный подход к защите друзей.
Практика (4 часа).
Программирование проекта в Scratch. Создание интерактивных сцен, отражающих ситуации кибербуллинга и правильной реакции. Управление роботами mTiny и Codey Rocky. Симуляция ситуаций кибербуллинга и правильных реакций с помощью роботов.

Тема 3.7 Программирование вместе: понимаю эмоции друга в Scratch и управляю командой с помощью mTiny и Codey Rocky (6 часов).
Теория (2 часа).
Навыки, необходимые для эффективной командной работы. Роль понимания эмоций и сочувствия в достижении общих целей. Роботы mTiny и Codey Rocky, вместе преодолевают трудности и поддерживают друг друга.
Практика (4 часа).
Проектирование сценария. Обучающиеся работают в группах, создавая сценарий проекта на тему взаимопонимания и поддержки. Программирование проекта в Scratch. Создание интерактивных сцен в Scratch, отражающих взаимопонимание и поддержку. Синхронизация движений робота с происходящим в Scratch.

Тема 3.8 Способы разрешения конфликтных ситуаций вместе с роботами (8 часов).
Теория (2 часа).
Понятие конфликта и его типы. Методы разрешения конфликтов: переговоры, уступки, посредничество.
Практика (6 часов).
Создание интерактивных сцен в Scratch, отражающих конфликтные ситуации и пути их разрешения. Координация движений роботов с происходящими событиями в Scratch. Вывод на экран разных сообщений при соблюдении и не соблюдении условий. Использование в программе разных реакций робота из категории «Эмоция» в зависимости от распознаваемого цвета, от яркости окружающего и отраженного света.

Раздел 4. Проектная деятельность (24 часа).
Тема 4.1 Основы проектной деятельности. От идеи к реализации (6 часов).
Теория (4 часа).
Что такое проект? Важность проектной деятельности в жизни и в робототехнике. Этапы проектной деятельности. Проектная документация. Примеры проектов.
Практика (2 часа).
Групповая работа:
- Разделить обучающихся на небольшие группы (2-3 человека).
- Каждая группа выбирает одну идею для проекта в области робототехники для промежуточной аттестации. Генерация идей: мозговой штурм

Тема 4.2 Разработка и реализация проекта (8 часов).
Практика (8 часов).
Каждая группа разрабатывает план своего проекта Реализация задач проекта. Анализ деятельности. Корректировка проекта.

Тема 4.3 Подготовка презентации проекта (4 часа).
Теория (2 часа).
Редактор презентаций PowerPoint. Правила и особенности подготовки презентации проекта.
Практика (2 часа).
Оформление презентации проекта.

Тема 4.4 Итоговое занятие «Проектная мастерская». Промежуточная аттестация (4 часа).
Практика (4 часа).
Цели и задачи «мастерской». Краткий обзор пройденного материала по эмоциональному интеллекту и робототехнике. Подведение итогов. Презентация проектов. Проекты на выбор (см. Приложение 3). В рамках итогового контроля обучающиеся проводят презентацию группового проекта «Создание проекта задач с

использованием среды Scratch, робототехники (mTiny и Codey Rocky) по выбранной теме.

Тема 4.5 «Мой выбор». Стоит ли учиться на робототехника? (2 часа).
Теория (2 часа).
Робототехника в современном мире. Где используются роботы. Важность профессии. Будущее робототехники.

Раздел 3. Воспитательная деятельность

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образованиив Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по ДООП «Эмоциональный интеллект в IT» являются:

- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, приобретение опыта применения полученных знаний при изготовлении готовых моделей;
- формирование ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;
- формирование понимания приоритетного значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства.
- приобщение к творческой деятельности: вовлечение обучающихся в разработку творческих проектов с применением цифровых инструментов (Scratch, робототехника);

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

Основные целевые ориентиры воспитания детей ДООП «Эмоциональный интеллект в IT»:

- формирование интереса к технической деятельности, к достижениям российской и мировой технической мысли, понимание значения техники в жизни российского общества;
- развитие воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;

- приобретение опыта участия в технических проектах и получения сторонней оценки своей работы;

- формирование навыков коллективной работы и креативного мышления через совместные проекты и задания;

- формирование ценностей технической безопасности и контроля;

- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества.

3.2. Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основными формами воспитания по методу воздействия в ДООП «Эмоциональный интеллект в IT» являются:

- получение информации об истории развития робототехники, знакомство с основными этапами и достижениями в области робототехники; изучение биографий основателей робототехники и людей, которые прославились в данной области, как источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.):

- проектная деятельность: реализация индивидуальных и коллективных проектов, связанных с созданием простых компьютерных программ, сценариев мультфильмов и иных произведений с использованием цифровой среды Scratch и платформ робототехники;

- игровые технологии: использование игровых методов и приемов, (например, моделирование ситуаций, головоломки, квесты, ролевые игры), позволяющих активизировать познавательную активность обучающихся;

- групповая форма работы: проведение совместных мероприятий, соревнований и конкурсов среди групп, стимулирующих общение и сотрудничество.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Эмоциональный интеллект в IT» используются следующие методы воспитания:

– метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);

– метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);

– метод упражнений (приучения);

– метод мотивации и стимулирования: награждение победителей конкурсов, предоставление положительных отзывов и рекомендаций,

присвоение почётных званий и дипломов;

– метод самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;

– метод воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.3. Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организацияхс учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, о влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

3.4. Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Эмоциональный интеллект в IT»

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	Игра: «Давайте познакомимся»	создание благоприятной психологической атмосферы для обучения в объединении	сентябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
2.	Игра-квест «Вечер с фонариками»	воспитание ответственности за порученное дело, аккуратности,	октябрь/ ноябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в

		взаимовыручки, коллективизма; популяризация занятий робототехникой		официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ» методическая разработка прилагается (см. Приложение3)
3.	Праздник «Новогодний хакатон»	создание благоприятной психологической атмосферы для обучения в объединении,	декабрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ
4.	Выставка-конкурс творческих работ «Моя семья в IT»	воспитание чувства гордости за достижения своей семьи в области IT; формирование у обучающихся уважения и интереса к семейным ценностям, а также к современным информационным технологиям	февраль/ март	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ
5.	Соревнования по программированию и робототехнике	формирование ценности честной конкуренции, уважения к соперникам и стремления к постоянному саморазвитию	апрель	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ
6.	День открытых дверей	воспитание чувства уважения друг к другу и чувства сопричастности к успехам коллектива	май	размещение фото- и видеоматериалов, постов с мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ

Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

Текущий контроль

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Раздел 2. Создаем настроение: искусство выражения чувств через роботов		
Практическая работа	Низкий	1-4 баллов
	Средний	5-8 баллов
	Высокий	9-12 баллов

Промежуточная аттестация

Форма контроля	Уровень освоение материала	Система баллов
Проект	Низкий	0-6 баллов
	Средний	7-12 баллов
	Высокий	13-18 баллов

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).

Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации Программы

5.1 Методические материалы

Форма обучения – очная; с применением дистанционных образовательных технологий.

Основные формы учебных занятий:

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.
2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.
3. Презентация проектов – это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой обучающийся познаёт окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.
4. Объяснение – словесный метод обучения, заключающийся в истолковании закономерностей, существенных свойств изучаемых объектов, отдельных понятий, фактов или явлений при изучении, как правило, теоретического материала различных наук, при раскрытии коренных причин и следствий в явлениях природы и общественной жизни.

Методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

Форма организации образовательного процесса: групповая.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

Педагогические технологии: технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

Список литературы

Автоматизированные устройства. ПервоРобот. Книга для учителя. К книге прилагается компакт-диск с видеофильмами, открывающими занятия по теме. LEGO Group, перевод ИНТ, - 134 с., илл.

Агафонова, И.Н. Учимся думать/ И.Н. Агафонова. – Санкт-Петербург: МиМ - Экспресс, 1996. – 92 с. - ISBN 5-7562-0082-7. - Текст: непосредственный.

Альтов, Г.С. И тут появился изобретатель/ Г.С. Альтов. - Москва: Просвещение, 1990. – 142 с. - ISBN: 5-08-000598-X. - Текст: непосредственный.

Альтшуллер, Г.С. Найти идею/ Г.С. Альтшуллер. - Новосибирск: Наука, 2002. – 402 с. - ISBN 978-5-9614-6874-8. -Текст: непосредственный.

Астапов, В.М., Асмолов А.Г. Развитие эмоционального интеллекта. М.: Просвещение, 2022. — 256 с.

Барсуков, А.А. Кто есть кто в робототехнике. – Москва, 2005 – 125с.

Байбородова, Л. В. Проектная деятельность школьников в разновозрастных группах: пособие для учителей общеобразовательных организаций / Л. В. Байбородова, Л. Н. Серебренников. – Москва: Просвещение, 2013. – 175 с. – ISBN 978-5-09-027011-3. - Текст: непосредственный.

Байбородова, Л. В. Проектная деятельность школьников/ Байбородова, Л. В., Харисова И. Г., Чернявская А. П. - Текст: непосредственный// Управление современной школой. Завуч. – 2014. - № 2. – С. 94-117.

Грабенко, Т.Н., Забродин Ю.М. Педагогические условия формирования эмоционального интеллекта у младших школьников. СПб.: Питер, 2023. — 192 с.

Ильченко, О.В. Робототехника в начальной школе. Ростов-на-Дону: Феникс, 2022. — 240 с.

Индустрия развлечений. ПервоРобот. Книга для учителя и сборник проектов. LEGO Group, перевод ИНТ, - 87 с., илл.

Инструкция по эксплуатации роботов серии Makeblock (mTiny, Codey Rocky).

Козлова, Л.В., Новикова Е.А. Основы эмоционального воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста. М.: Академия, 2021. — 224 с.

Красильникова, О.И., Смолякова Н.Ю. Использование цифрового пространства для повышения эмоционального интеллекта. Саратов: Издательство Саратовского университета, 2023. — 176 с.

Коддингтон, К. Python для детей / пер. с англ. Ю.С. Яблокова. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022. — 304 с.

Майерс, Д. Социальная психология. СПб.: Питер, 2022. — 672 с.

Моро, М.И., Бантова, М.А., Бельтюкова Г.В. Математика. Рабочая тетрадь для начальной школы. М.: Просвещение, 2022. — 96 с.

Официальный сайт среды программирования Scratch: https://scratch.mit.edu/

Панфилова, А.П. Инновационные педагогические технологии в дошкольном образовании. М.: Форум, 2022. — 352 с.

Скретч-журнал №1–12 (ежегодный выпуск) // Журнал издательства HobbyWorld.

Флейвел, Дж. Х. Когнитивное развитие. М.: Прогресс, 2022. — 544 с.

Холодова, О.Л. Методика преподавания математики и информатики в начальной школе. М.: Владос, 2022. — 320 с.

Щукина, Г.И. Воспитание интереса к познанию и творчеству. М.: Педагогика, 2022. — 208 с.

5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Эмоциональный интеллект в IT»

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
	I. Технические средства обучения	
1.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
2.	персональный компьютер (рабочее место учащегося)	16
3.	Набор Codey Rocky	16
4.	Набор mTiny	16
5.	внешний накопитель информации	1
6.	мультимедийный проектор	1
II.	Информационно-коммуникационные средства (программные средства)	
1.	операционная система	Windows
2.	антивирусная программа	любая
3.	пакет Microsoft Office	Word, Power Point, Excel
4.	Программное обеспечение для работы с роботом	mBlock
5.	Программное обеспечение	Scratch
	III. Учебно-практическое оборудование	
1.	ручки	20-25
2.	бумага	200
3.	цветные карандаши	16
4.	рабочие тетради	16
5.	информационные плакаты и раздаточные материалы по эмоциональному интеллекту	1
6.	плакаты с таблицей эмоций и способами выражения чувств	1
7.	карточки с изображениями различных выражений лица	16
8.	карточки с описанием шагов алгоритма робота mTimy	16
9.	иллюстрации и раскадровки для образцов персонажей и сцен Scratch	1
	IV. Мебель	
1.	стол (для обучающихся)	15
2.	компьютерные кресла (для обучающихся)	15
3.	стол (для роботов)	1
4.	стол преподавателя	1
5.	стеллаж для хранения оборудования	1
6.	стол для оборудования	1

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Эмоциональный интеллект в IT»



Комитет по делам образования города Челябинска

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования "Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска"

Утверждаю: Директор МАУДО "ДПШ"
_____ Ю.В. Смирнова
1 сентября 2026 г.

Первый заместитель директора _____
А.А. Хакимов
1 сентября 2026 г.

Календарный учебный график

Филиал на 2026-2027 год

название программы, группа	Сентябрь					Октябрь					Ноябрь				Декабрь					Январь				Февраль				Март				Апрель				Май				Июнь				Июль				Август			
	31 августа-6 сентября	7-13 сентября	14-20 сентября	21-27 сентября	28 сентября-4 октября	5-11 октября	12-18 октября	19-25 октября	26 октября-1 ноября	2-8 ноября	9-15 ноября	16-22 ноября	23-29 ноября	30 ноября-6 декабря	7-13 декабря	14-20 декабря	21-27 декабря	28 декабря-3 января	4-10 января	11-17 января	18-24 января	25-31 января	1-7 февраля	8-14 февраля	15-21 февраля	22-28 февраля	1-7 марта	8-14 марта	15-21 марта	22-28 марта	29 марта-4 апреля	5-11 апреля	12-18 апреля	19-25 апреля	26 апреля-2 мая	3-9 мая	10-16 мая	17-23 мая	24-30 мая	31 мая-6 июня	7-13 июня	14-20 июня	21-27 июня	28 июня-4 июля	5-11 июля	12-18 июля	19-25 июля	26 июля-1 августа	2-8 августа	9-15 августа	16-22 августа	23-29 августа
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
	первое полугодие 01.09.2026 - 31.12.2026																		второе полугодие 01.01.2027 -31.05.2027																																				
"Эмоциональный интеллект в IT"	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	0	0	д/п	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д	д/п																

т- текущий контроль ;
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

Приложение 2

КАРТОЧКА
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Эмоциональный интеллект в IT» для публикации в АИС «Навигатор дополнительного образования Челябинской области»

Наименование	Содержание
название ДООП	«Эмоциональный интеллект в IT»
краткое название ДООП	«Эмоциональный интеллект в IT»
направленность программы	Техническая
краткое описание	Программа предполагает изучение основ управления и программирования робототехнических систем на основе роботов mTiny, Codey Rocky с использованием среды Scratch Целью занятий является не только освоение технических знаний в программировании, но и формирование у детей эмоциональной грамотности, которая поможет им легче взаимодействовать в коллективе, справляться со стрессом и принимать решения, основанные на понимании собственных и чужих эмоций
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	1. Раздел 1. Мир эмоций: знакомство с чувствами и роботами 1.1 Вводное занятие: особенности курса. Введение в тему эмоционального интеллекта. Знакомство с базовыми эмоциями. «Мой Дворец»: история Дворца пионеров. Инструктаж по технике безопасности 1.2 Как распознавать настроение и управлять им 1.3 Путешествие в мир эмоций с роботами 1.4 Эмоции друзья или враги?! 1.5 Скретч-программа «Мои настроения» (персонажи выражают разные эмоции) 1.6 Создание эмоциональной карты с роботом Panda 1.7 Написание кода: простейшие команды Scratch 1.8 Распознавание эмоций и создание простых программ в Scratch 2. Раздел 2. Создаем настроение: искусство выражения чувств через роботов 2.1 Знакомство с роботом Codey Rocky 2.2 Основные категории управления роботом Codey Rocky 2.3 Условия. Использование условий и сенсоров 2.4 Категория «Движение». Стратегии управления гневом и стрессом 2.5 Решение конфликтов с помощью робота mTimy 2.6 Создание позитивных привычек поведения с помощью Scratch-проектов 2.7 Перепрограммирование негативных мыслей на позитивные установки. Стоп-злость: проект Scratch с защитой от агрессии 2.8 Зависимость от гаджетов. Польза и вред электронных устройств. Управление своим временем и чувствами 2.9 Программирование настроения: создаем эмоциональный алгоритм - от кода к саморегуляции. Текущий контроль

	3. Раздел 3. Эмоции персонажей и роботов 3.1 Друзья Codey Rocky. Друзья в нашей жизни. Эмпатия и её роль в жизни 3.2 Робот mTiny в беде. Обучение созданию дружелюбных сценариев взаимодействия в Scratch программировании 3.3 Робот Codey Rocky на страже личного пространства. Scratch-кодирование эмоций и практики дружеского взаимодействия 3.4 Кодируем заботу. Проект Scratch «Помоги другу!» 3.5 Управление роботом посредством пульта. Лидерство и поддержка 3.6 Кибербуллинг: почему важно защищать друзей онлайн 3.7 Программирование вместе: понимаю эмоции друга в Scratch и управляю командой с помощью mTiny и Codey Rocky 3.8 Способы разрешения конфликтных ситуаций вместе с роботами 4. Раздел 4. Проектная деятельность 4.1 Основы проектной деятельности. От идеи к реализации 4.2 Разработка и реализация проекта 4.3 Подготовка презентации проекта 4.4 Итоговое занятие «Проектная мастерская». Промежуточная аттестация 4.5 «Мой выбор». Стоит ли учиться на робототехника?
ключевые слова для поиска программы	Робототехника, роботы, программирование, Codey Rocky, Scratch, mTimy
цель и задачи	формирование у обучающихся навыков осознанного взаимодействия, эмпатии и саморегуляции, а также закрепление базовых концепций в области программирования и информационных технологий через развитие социально-эмоциональных компетенций
результат	- обучающиеся ознакомлены с понятием эмоционального интеллекта и осознают его важность в личностном развитии и межличностных отношениях; - обучающиеся умеют распознавать собственные эмоции и выражать их адекватным образом; обучены приемам саморегуляции и самоконтроля; - обучающиеся проявляют эмпатию и умеют поддерживать эффективность командной работы через активное обсуждение проектов; - обучающиеся освоили базовые навыки программирования и основы робототехники, основываясь на простых алгоритмах; - обучающиеся умеют применять базовые принципы программирования и логического мышления для решения задач с помощью игровых и проектных методов; - обучающиеся знают и соблюдают основные правила безопасной работы в цифровом пространстве
материальная база	учебный класс, оборудованный учебной мебелью, персональный компьютер (15 ед.), набор роботов Codey Rocky (16 ед.), набор роботов mTimy (16 ед), персональный компьютер педагога, методические сборники, ручки, карандаши

требования к состоянию здоровью	нет
наличие медицинской справки для зачисления	нет
возрастной диапазон	8 – 11
число учащихся в группе	15
способ оплаты	бюджет
продолжительность	год
общее количество и количество часов в неделю	148/4

Приложение 3

Контрольно-измерительные материалы дополнительной общеобразовательной программы «Эмоциональный интеллект в IT»

Текущий контроль

Форма контроля: практическая работа по разделу 2 «Создаем настроение: искусство выражения чувств через роботов».

Задание: Разработать игру или мультфильм с использованием среды Scracth, в котором главный герой попадает в ситуацию, где ему грустно или одиноко, а друзья приходят на помощь и поддерживают его. Используйте графику и звуковые эффекты для усиления восприятия эмоций. Продемонстрировать игру группе.

Работа обучающихся оценивается в соответствии со **следующими критериями:**

Критерии	1 балл	2 балла	3 балла
Программирование			
Технологическая сложность	Используется минимум функций и примитивных алгоритмов. Игра работает нестабильно, есть ошибки в выполнении команды	Используются базовые конструкции программирования (циклы, условия, переменные)	Сложность реализованных решений высокая: применяются циклы, условные операторы с несколькими условиями, динамические изменения сцен и персонажей
Содержание игры	Минимальный сюжет, слабо выраженная тема праздников и эмоций. Не продемонстрированы эмоциональные реакции героев	Игровой сюжет имеет минимальную глубину, темы праздника и эмоций раскрыты частично. Герои взаимодействуют между собой эпизодически, хотя и присутствуют ситуации поддержки	Четко выстроенный сюжет, ясно выражены чувства героев, показана последовательность событий и ситуаций. Проявляется взаимовыручка и поддержка между персонажами
Количество уровней сложности	Всего один уровень сложности, отсутствует возможность выбора или адаптации уровня игры	Есть два-три простых уровня сложности, различающихся лишь количеством этапов прохождения	Более трех уровней сложности, каждый из которых существенно отличается сложностью игрового процесса, разными препятствиями и целями достижения успеха
Презентация игры			
Качество презентации	Простейшая презентация, плохая читаемость текста, отсутствие графики и мультимедийных компонентов	Приемлемый внешний вид, графикой используется умеренно, оформление простое, качество звука удовлетворительное	Высокая эстетичность, качественная графика, удобное управление, продуманная структура демонстрации игры, оригинальная музыка и звуки, создающие атмосферу происходящего

Низкий 1–4 балла (обучающийся освоил базовую технику разработки игры).
Средний 5–8 баллов (обучающийся способен создавать несложные проекты с эмоциями).
Высокий 9–12 баллов (обучающийся может разрабатывать качественные сложные проекты).

Итоговый контроль
Форма контроля: проект.
В рамках итогового контроля обучающиеся проводят презентацию группового проекта «Создание проекта задач с использованием среды Scratch, робототехники (mTiny и Codey Rocky) по выбранной теме. Работа обучающихся оценивается в соответствии со следующими критериями:
Критерии оценки:
1. Креативность и оригинальность:
3 балла: Проект демонстрирует высокий уровень креативности, оригинальные идеи и нестандартные подходы.
2 балла: Проект содержит некоторые креативные элементы, но в целом использует стандартные решения.
1 балл: Проект не демонстрирует креативности, использованы исключительно стандартные и известные решения.
2. Техническая реализация:
3 балла: Проект полностью функционален, все элементы работают корректно и без ошибок.
2 балла: В проекте есть некоторые ошибки, но основные функции работают.
1 балл: Проект имеет серьезные технические недостатки, многие элементы не функционируют.
3. Сотрудничество в группе:
3 балла: Все участники активно участвовали в работе, идеи обсуждались и учитывались мнения всех членов группы.
2 балла: Участие в группе было неравномерным, некоторые члены группы были менее активны.
1балл: Группа работала плохо, недостаток взаимодействия и сотрудничества.
4. Презентация проекта:
3 балла: Презентация четкая, структурированная, все аспекты проекта объяснены доступно и понятно.
2 балла: Презентация имеет некоторые недостатки, но основные идеи донесены.
1 балл: Презентация неясная, сложная для понимания, основные аспекты проекта не освещены.
5. Соответствие теме:
3 балла: Проект полностью соответствует теме и целям образовательной программы «Эмоциональный интеллект в IT».
2 балла: Проект в основном соответствует теме, но есть некоторые отклонения.
1 балл: Проект не соответствует заявленной теме.
6. Эстетика графического оформления проекта:

3 балла: Красивый и аккуратный дизайн, высокий уровень удобства и привлекательности; профессионально выполненные иллюстрации, грамотно подобранные цвета и шрифты.
2 балла: Дизайн приемлемый, понятный, но не привлекающий внимания; базовое качество графики и удобный интерфейс.
1 балл: Оформление грубое, интерфейс неудобный; некачественное изображение, низкая детализация.
0 - 6 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;
7 - 12 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;
13 - 18 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

Примерный перечень тем проектных работ:
1. «Сказка-анимация» — создание интерактивной сказки в среде Scratch, где герои переживают разные эмоции, а обучающиеся учатся распознавать чувства персонажей и управлять ими.
2. «Роботы-помощники эмоций» — проект с применением роботов mTiny, помогающих детям учиться выражению базовых чувств через специальные сценарии поведения робота.
3. «Игра «Эмоциональная пантомима» — игра-программа в Scratch, где обучающиеся изображают эмоцию персонажа через движения и мимику, которую должен угадать партнер.
4. «Интерактивное путешествие в мир эмоций» — реализация виртуального путешествия по разным странам и культурам, где обучающиеся знакомятся с особенностями выражения эмоций в разных обществах с помощью анимаций и мини-игр в Scratch.
5. «Обучение эмпатии через сюжет игры» — сценарий игры с элементами робототехники (Codey Rocky), в которой обучающиеся помогают персонажам справиться с трудностями, развивая умение сопереживать другим людям.
6. «Дневник эмоций героя» — приложение-дневник в Scratch, куда персонажи записывают свои переживания, а обучающийся учится анализировать настроение героев и причины их состояния.
7. «Создание мультфильма об эмоциях» — разработка сценария и анимации в Scratch, показывающая развитие различных эмоций и способы их конструктивного проявления.
8. «Рассказывание историй с помощью визуализации эмоций» — обучающиеся создают интерактивные истории с использованием графического интерфейса Scratch, включающие элементы отображения эмоциональных состояний персонажей.
9. «Интерфейс самооценка настроения» — создание инструмента в Scratch, позволяющего обучающим ежедневно фиксировать свое эмоциональное состояние с целью отслеживания динамики своего самочувствия.
10. «Практика эмоционального здоровья» — дизайн цифровой версии практикума с упражнениями и техниками поддержания хорошего эмоционального фона, реализуемого через платформу Scratch.

11. «Понимание чужих эмоций» — исследование влияния эмоций окружающих людей на наше поведение и принятие решений с созданием специального приложения в Scratch.
12. «Робот-психолог» — разработка робота с функцией анализа вербальных и невербальных сигналов ребенка, позволяющий определить эмоциональное состояние собеседника и предложить поддержку.
13. «Стратегия эмоционального равновесия» —реализация проекта «Дерево целей» в Scratch, которое позволит отслеживать этапы решения сложных проблем и успешно справляться с ними.

Методическая разработка
Мероприятие для обучающихся: «Вечер с фонариками» (внеучебное воспитательное мероприятие по робототехнике по развитию эмоционального интеллекта обучающихся)
Пояснительная записка

В современном мире, где технологии стремительно развиваются, важно не только обучать детей техническим навыкам, но и развивать их эмоциональный интеллект. Внеучебные воспитательные мероприятия по робототехнике становятся отличной платформой для достижения этой цели. Я провожу такие мероприятия, потому что верю, что сочетание технического образования и эмоционального развития может значительно улучшить качество жизни детей и подготовить их к будущим вызовам.

Почему я провожу мероприятия по робототехнике:

Во-первых, робототехника — это увлекательная и интерактивная область, которая привлекает внимание детей. Создание и программирование роботов требует не только технических знаний, но и креативности, критического мышления и командной работы. В процессе работы над проектами дети учатся решать проблемы, что способствует развитию их аналитических способностей.

Во-вторых, внеучебные мероприятия позволяют создать безопасную и поддерживающую среду, где дети могут свободно выражать свои мысли и чувства. Это особенно важно для развития эмоционального интеллекта, который включает в себя умение распознавать и управлять своими эмоциями, а также понимать эмоции других людей. В ходе работы над проектами дети учатся сотрудничать, обсуждать идеи и принимать во внимание мнения своих сверстников.

Как я развиваю эмоциональный интеллект через робототехнику:

В процессе проведения мероприятий я использую различные методы и подходы. Например, я организую групповые проекты, где дети работают в командах. Это помогает им развивать навыки общения и сотрудничества. Я поощряю их делиться своими идеями и выслушивать мнения других, что способствует формированию уважения и эмпатии.

Кроме того, я внедряю элементы рефлексии в занятия. После завершения проектов мы обсуждаем, что удалось, а что можно было бы улучшить. Это помогает

детям осознать свои эмоции и учит их анализировать свои действия и поведение других. Я также провожу игры и упражнения, направленные на развитие эмоциональной осведомленности, что позволяет детям лучше понимать свои чувства и чувства окружающих.

Внеучебные воспитательные мероприятия по робототехнике — это не только способ обучения техническим навыкам, но и важный инструмент для развития эмоционального интеллекта детей. Я верю, что сочетание этих двух аспектов поможет детям стать более успешными и гармоничными личностями. В конечном итоге, моя цель — подготовить детей к жизни в современном мире, где эмоциональные и социальные навыки так же важны, как и технические знания.

Название занятия	Направленность\направление
«Вечер с фонариками»	Техническая\Робототехника
Возраст обучающихся	Время проведения
8-11 лет	45 минут
Описание занятия	Оборудование\материалы
Цель: Основная цель мероприятия по робототехнике — развитие эмоционального интеллекта у детей через практическое взаимодействие с роботами, что поможет им преодолеть страхи и повысить уверенность в себе. Задачи: 1. Познакомить детей с основами программирования. 2. Развить технические навыки, которые помогут детям чувствовать себя уверенно в новых ситуациях. 3. Научить детей распознавать и выражать свои эмоции. 4. Обсудить, как страхи могут влиять на поведение и как с ними справляться. 5. Обеспечить атмосферу, в которой дети могут свободно делиться своими страхами и переживаниями. 6. Поощрять поддержку и сотрудничество между участниками. Тип мероприятия:	Робот Панда (mTiny) Джойстик (контроллер сенсорного пера) Тематические карты «Дом» и «Поляна» Карточки для построения алгоритмов, далее блоки (кодировочные карты). Проектор Черная мишура Пластиковые паучки Бумага фоамиран с блестками 2 шт Трафарет паутины Бумага А 4 Колокольчик

Творческая мастерская (квест) с элементами практических заданий: Дети работают в малых группах, создавая проекты, которые помогают им выразить свои эмоции и страхи через робототехнику.

Форма мероприятия:

1. Групповая работа: Дети работают в группах, что способствует развитию командного духа и взаимопомощи. Это также помогает им учиться справляться со страхами в безопасной и поддерживающей среде.
2. Игровая форма: Включение игровых элементов помогает снизить уровень стресса и страха, превращая обучение в увлекательный процесс.
3. Дискуссионные сессии: После практических заданий проводятся обсуждения, где дети могут поделиться своими переживаниями и страхами, а также обсудить, как робототехника может помочь в их преодолении.

В ходе проведения мероприятия, обучающиеся в полутьме проходят квест с фонариками. Вначале зачитывается сказка про страх (в которой дети справляются со страхом темноты при помощи эмоции радость). Краткое обсуждение сказки. Далее предлагается спасти панду от страха. Для этого по заданной педагогом траектории, дети выкладывают алгоритм для робота. На месте остановки робота под тематическим полем задание для квеста. Каждое выполненное задание к квесту ведет к освобождению Панды от определенного страха. Всего 5 страхов актуальных и важных на занятиях по робототехнике (список ниже). В конце при помощи эмоции «злость» дети побеждают страх. Рефлексия.

Подготовка занятия



До начала занятия необходимо зарядить робота «Панду» до момента, когда у него не загорятся индикаторы с красных на зеленые. Можно придумать, как оформить класс. Например, развесив гирлянды, паутину.

- Подготовить тематические карты «Дом» и «Поляна», в форме квадрата 3 на 3, разместив в середине карточку страх.
- Карточки для составления алгоритма и карточки эмоции.
- Включить проектор, приглушив его свет.
- Разрезать бумагу фоамиран с блестками на треугольники и квадраты для складывания пазла в форме кристалл.
- Положить пластиковых паучков в черную мишуру.
- Спрятать задания в определенных местах.
- Положить бумагу А4, заготовку для кристалла, трафарет паутины рядом с собой

Каждое тематическое поле соответствует месту, где спрятано задание: Кресло-стул педагога, клавиатура-клавиатура педагога, стол-Лего стол, дом- Лего дом, Фотоаппарат-мы делали селфи.

Рекомендация к проведению занятия на полу: Объяснять занятие и проводить его детям на мягком покрытии (буто-маты, ковер).

Пример расположения тематических карт.

Проведение занятия

Этап 1. Вводная часть

3-минуты дети настраиваются к проведению мероприятия.

3- минуты занятия дети получают инструкции, как будет проходить квест.

Читаем сказку про страх в полутьме. Педагог спрашивает: Какие эмоции помогли мальчикам победить страх? (Ответ: радость)

1. Включаем Панду и говорим,что наша Панда тоже боится. Робот изображает эмоцию Страх.
2. Делим детей на две команды: левую и правую относительно педагога.
3. Дети по очереди выполняют задание по составлению алгоритма. Траекторию движения задает педагог, предполагая таким образом, чтобы была пройдена каждая тематическая карточка с иллюстрацией. В то время пока одна команда выкладывает алгоритм, вторая команда ждет. Команды чередуются, выкладывая алгоритм по очереди.
4. После выполнения одного задания, педагог проговаривает, что сейчас мы спасли панду от страха:
   - попросить педагога о помощи;
   - страх заступиться, за кого-то в группе, кому причиняют боль, говорят неприятные слова;
   -страх сказать, что моя очередь собирать конструктор;
   - страх ошибиться, а вдруг неправильно сделаю;
   - страх, что ответишь неверно на вопрос педагога.
5. Рекомендация по движению робота:
   -траектория движения с поворотами направо и налево,
   -движение змейкой: прямо налево, прямо направо
   -задание со скобками: прямо направо, прямо направо
   -движение по квадрату, как завершение.
6. Задание к квесту:
   -собрать кристалл из бумаги фоамирана с блестками 2шт;
   -найти паучков в черной мишуре;
   -скомкать бумагу, представляя, что на ней изображен твой страх, тревога. Назовем их наши тревожные монстры;
   -сделать общее фото (карточка фотоаппарат);
   -закидать комочками бумаги тень паутины, полученного от света проектора. Говорим о том, что мы сейчас злимся на страх.

Примечание: после каждого выполненного задания, педагог включает эмоцию радость.

7. Звонит колокольчик, собирает детей в круг.
8. Педагог просит по одному выкладывать включенные фонарики в центр. Дети смотрят, как свет в одном месте становится все больше и больше. Педагог говорит о том, что тень это игра света, что темноты можно не бояться, а можно поиграть со светом, включая фонарик и играя в театр теней.
9. Рефлексия и обсуждение: провести обсуждение после выполнения заданий, чтобы дети могли поделиться своими чувствами и опытом. Помочь детям

осознать, что страх — это нормальная эмоция, и научить их методам борьбы с ним.

Примерные вопросы для обучающихся:

-Что запомнилось?

-Нужна ли эмоция страх, тревога?

-Как победить страх?

-Какие эмоции нам помогают в этом?

-Что было сложного?

-Что удивило?





Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценивания							
		Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения				Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотнесения своих действий с результатом на основе самоанализа			
		Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе	Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и требований	Способен ставить цель и выбирать пути ее достижения
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									

+ 1 – владеет в совершенстве
0 – средний уровень
- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования _____

Анкета определения сформированности знаниевого компонента личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы

Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его событие.	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Человек как представитель моего социального окружения

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Общение для человека - это главное условие его психического и социального становления	4 —полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
2.	Коммуникация – это конструктивный процесс взаимодействия между людьми или их группами с целью передачи информации либо обмена сведениями	4— полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
3.	Дружба – это искренние, бескорыстные взаимоотношения, построенные на доверии и взаимном уважении	4— полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
4.	Командная работа — это огромная возможность для личностного и профессионального роста всех членов команды	4— полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно

10 – 16 баллов – показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно
4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	4-Полностью согласен (-а) 3 –В общем, это верно 2 – Это не совсем так 1 –Это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован
0 – 5 баллов – показатель не сформирован