**ПОЛОЖЕНИЕ**
**об организации обучения и порядке приёма на обучение по дополнительной образовательной программе «Цифровая мастерская Scratch» с применением дистанционных технологий**

**1.Общие положения**

1.1. Настоящее Положение определяет регламент обучения и порядок приёма на обучение по дополнительной образовательной программе «Цифровая мастерская Scratch» с применением дистанционных технологий (далее – Программа).

1.2. Сроки проведения Программы: с 15 сентября по 30 октября 2026 года.

1.3. Общее количество участников Программы – не ограничено.

**2. Цели и задачи Программы**

2.1. Целью Программы является изучение алгоритмов и исполнителей; знакомство с основными алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования; формирование навыков составления, записи, реализации и отладки алгоритмов в среде Scratch; развитие алгоритмического, логического и критического мышления; формирование навыков учебно-исследовательской и проектной деятельности; развитие творческого потенциала и интереса к программированию; создание условий для дальнейшего изучения языков программирования высокого уровня, в том числе Python.

2.2. Задачи Программы:

- выявление одаренных детей и привлечение их к обучению в РЦ «Волгенче»;
- Освоение принципов работы интернета, базовых понятий веб-дизайна, структуры документов и архитектуры веб-ресурсов;
- содействие развитию интеллектуального и творческого потенциала обучающихся.

**3. Порядок приема на обучение по Программе**

3.1. Принять участие в обучении по Программе имеют право обучающиеся 5-6 классов общеобразовательных учреждений, расположенных на территории Республики Марий Эл.

3.2. Индивидуальная онлайн-заявка для участия в Программе заполняется в срок до 15 сентября 2026 года на сайте «Волгенче» по ссылке:

https://volgenche.ru/educational-programs/science/doop-tsifrovaya-masterskaya-scratch/

3.3. При успешном оформлении заявки претендент получает на указанный адрес электронной почты и в личном кабинете сайта «Волгенче» электронный ответ-уведомление о порядке реализации Программы.

3.4. По вопросам, связанным с реализацией Программы, можно связаться с сотрудником РЦ «Волгенче» по контактному телефону:

8(8362)38-60-64 (Скнаренко Ольга Леонидовна, методист РЦ «Волгенче»).

3.5. На основании полученных заявок формируется список обучающихся, которым будет предоставлен доступ к участию в Программе по указанному в заявке адресу электронной почты и личном кабинете сайта РЦ «Воленче».

3.6. Для обучения по Программе участнику необходимо иметь доступ к персональному компьютеру с выходом в сеть Интернет.

**4. Финансирование образовательной Программы**

Финансовое обеспечение Программы осуществляется за счет средств РЦ «Волгенче».

**5. Аннотация**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровая мастерская Scratch» предназначена для обучающихся 5-6 классов.

Программа технической направленности ориентирована на формирование у обучающихся первоначальных представлений об алгоритмах, исполнителях и основных конструкциях программирования. Занятия направлены на развитие алгоритмического, логического и творческого мышления посредством создания анимаций, интерактивных проектов, компьютерных игр и имитационных моделей в визуальной среде программирования Scratch. Образовательная программа включает теоретические и практические занятия по следующим разделам: знакомство с программной средой Scratch; компьютерная графика; алгоритмы и исполнители; линейные, циклические и разветвлённые алгоритмы; параллельное выполнение действий; взаимодействие исполнителей; управление событиями; проектная деятельность и моделирование процессов и систем. Обучающиеся создают анимации, игры, интерактивные проекты и учебные модели.

Обучающиеся будут знать основные понятия информатики и программирования — «информация», «алгоритм», «модель», «исполнитель»; научатся составлять и реализовывать линейные, циклические и разветвлённые алгоритмы в среде Scratch, использовать условные

конструкции, циклы, сообщения и события, организовывать взаимодействие нескольких исполнителей, создавать анимации, игры, интерактивные проекты и имитационные модели, анализировать и отлаживать собственные программы. В результате повысится уровень алгоритмической грамотности, логического мышления и информационных компетенций обучающихся.