

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №10 имени генерал-полковника С. А. Маева»
Города Можги Удмуртской Республики

РАССМОТРЕНО
на педагогическом совете
Протокол №3 от 30.05.2022

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ №10»
Ефимова А. В.
Приказ № 75-ОД от 31.05.2022



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

Программирование в среде Scratch

Возраст обучающихся: 10-12 лет

Срок реализации: 1 год

Составитель:
Васильева Екатерина Валерьевна
педагог дополнительного образования

Можга, 2022

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Программирование в среде Scratch» составлена в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации в области образования на основании нормативно-правовых документов¹.

Актуальность программы «Программирование в среде Scratch» обусловлена тем, что индустрия создания компьютерных игр требует от разработчиков широкого спектра компетенций. Обучение школьников созданию компьютерных игр должно способствовать повышению интереса и мотивации учащихся к изучению школьных предметов информатики, математики, физики, литературы, истории и многих других. Первичным при этом является очевидное увлечение детей компьютерными играми.

Отличительные особенности данной программы от других общеобразовательных общеразвивающих программ - «Юные программисты. Программирование в среде Scratch» (Холодова Т.С.)², «SCRATCH для юных программистов» (Ситникова Н.А.)³ и других в том, что в образовательной программе предлагается практико-ориентированный метод обучения по принципу «от практики – к теории», который заключается в том, что инструменты среды программирования Scratch, а также основы алгоритмизации, программирования и технологии разработки игр, на занятиях изучаются на практических примерах реализации отдельных функциональных возможностей игры или программы, без детальных теоретических объяснений. Таким образом, у учащихся формируются практические навыки и доступные для понимания представления о требуемом результате.

Программа структурирована на интеграции и опережении с предметами общеобразовательной школы:

- информатика (программирование)
- математика
- изобразительное искусство.

Новизна программы состоит в том, что логика программы предполагает постепенное изучение детьми основ программирования с переходом к изучению основ информационных технологий в процессе работы над проектом: соответственно дети приобретают необходимые для достижения цели программы предметные и межпредметные компетенции.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что использование

¹ См. Приложение 1

² <https://infourok.ru/programma-dopolnitelnogo-obrazovaniya-programmirovaniye-v-scratch-4365665.html>

³ http://stlad.narod.ru/Programmi2019/scratch_programma_staraja_ladoga.pdf

современных педагогических технологий и методов, таких как проектное обучение, кейс-метод и др., вызывает наибольший интерес у детей и развивает навыки работы в проектной команде, коммуникативные и регулятивные навыки; программа разработана с опорой на общепедагогические принципы: актуальность, системность, доступность и результативность, поэтому занимаясь в объединениях, дети проявляют активность, самостоятельность и инициативность.

Адресат программ: дети от 10 до 12 лет. Набор в объединения является свободным, осуществляется на добровольной основе. Специальных знаний, умений и навыков, необходимых для обучения, не требуется – они формируются в процессе занятий. Наполняемость группы – 10-15 человек.

Объем программы – общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 72 часа.

Срок освоения программы – 1 год согласно календарному учебному графику.

Уровень реализации программы – базовый.

Формы организации образовательного процесса – индивидуальные, парные и мелкогрупповые работы, при которой педагог работает с группой обучающихся, составленной с учетом наличия у них каких-либо значимых для учебного процесса общих качеств.

Использование педагогических технологий:

- индивидуализация обучения (каждому отводится время, соответствующее его личным способностям и возможностям, чтобы обеспечить усвоение необходимого учебного материала);
- технология коллективной творческой деятельности (организация совместной деятельности, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела).

Виды занятий по программе: беседа, групповые занятия, выполнение различных практических заданий, применение ИКТ, тестирование.

Режим занятий – продолжительность занятий составляет 2 занятия по 45 минут с перерывом на 10 минут – 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Язык обучения по программе – русский.

Форма обучения по программе – очные занятия с возможностью перехода на электронное обучение и дистанционные формы образовательного процесса.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

Развитие логики и алгоритмического мышления, творческих способностей, формирование базовых компетенций в области разработки компьютерных игр.

Задачи программы:

- Формирование знаний об основных алгоритмических конструкциях;
- Формирование навыков составления алгоритмов и написания программ;
- Формирование интереса к программированию;
- Формирование умения работать в коллективе, эффективно распределять обязанности.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план

| № п/п | Название разделов, тем | Количество часов | | | Формы аттестации/контроля |
|-------|---|------------------|--------|----------|---------------------------|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| 1 | Охрана труда. Знакомство со средой программирования Scratch | 1 | 1 | | |
| 2 | Создание и редактирование персонажей | 2 | 1 | 1 | |
| 3 | Покадровая анимация | 4 | 2 | 2 | |
| 4 | Сцена и локации игры | 4 | 2 | 2 | |
| 5 | Создание и редактирование фонов | 4 | 2 | 2 | |
| 6 | Координаты и координатная плоскость | 3 | 1 | 2 | |
| 7 | Диалог со спрайтом | 2 | 1 | 1 | |

| | | | | | |
|-------|--|----|----|----|--------------------------|
| 8 | Алгоритмические конструкции: ветвления и циклы | 4 | 2 | 2 | |
| 9 | Инструмент перо. Углы, градусы, вращения, повороты. | 4 | 2 | 2 | |
| 10 | Циклическое выполнение заданной программы | 4 | 2 | 2 | наблюдение |
| 11 | Случайные числа | 2 | 1 | 1 | |
| 12 | Защита проекта | 2 | 2 | | Промежуточная аттестация |
| 13 | Программирование мини-игры Собери. Алгоритм игры. Персонажи. | 4 | 1 | 3 | |
| 14 | Знакомство с переменными | 4 | 2 | 2 | |
| 15 | Игра Охота за привидением | 4 | 1 | 3 | |
| 16 | Викторина. Работа с текстом. | 4 | 1 | 3 | |
| 17 | Лабиринт. | 4 | 1 | 3 | |
| 18 | Раскраска | 2 | 1 | 1 | |
| 19 | Включаем таймер | 2 | 1 | 1 | |
| 20 | Создание игры, управляемой голосом | 4 | 1 | 3 | наблюдение |
| 21 | Разработка проектов, подготовка к итоговой защите. | 6 | 2 | 4 | |
| 22 | Итоговая защита проектов | 2 | 2 | | Защита проектов |
| ИТОГО | | 72 | 32 | 40 | |

1.3.2. Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. Знакомство со средой программирования Scratch.

Теория: Правила работы и безопасного поведения в компьютерном классе. Знакомство со средой программирования Scratch. Алгоритмы, программы и скрипты. Интерфейс среды программирования Scratch: основное меню; сцена; спрайт; блоки команд; область скриптов. Панель команд для создания скриптов. Запуск команд из списка команд. Запуск скрипта кликом по нему в окне скриптов. Команды движения и запуска скрипта. Простая анимация движения спрайта.

Практика: Выполнение и остановка скриптов. Сохранение и открытие файлов Scratch. Понятие анимации. Понятие скрипта. Примеры использования программных блоков.

Тема 2. Создание и редактирование персонажей.

Теория: Инструменты создания и редактирования спрайтов. Группы инструментов для работы со спрайтами в интерфейсе Scratch. Библиотека спрайтов и ее структура. Добавление персонажей из библиотеки. Типы спрайтов. Векторные и растровые спрайты. Редактирование спрайтов.

Практика: Анимация персонажей с использованием костюмов. Программная анимация. Скрипты разных спрайтов.

Тема 3. Покадровая анимация.

Теория: Слои для размещения спрайтов. Графические эффекты спрайтов.

Практика: Перенос (копирование) скриптов от одного спрайта к другому. Клонирование спрайтов.

Тема 4. Сцена и локации игры.

Теория: Сцена и фоны сцены. Переключение между скриптами сцены и спрайтов.

Практика: создание игры с несколькими уровнями и подсчетом очков.

Тема 5. Создание и редактирование фонов.

Теория: Создание нового фона для сцены. Вкладка «Фоны» сцены. Инструменты создания и редактирования фонов сцен. Простейшие способы смены фонов (уровней) игры.

Практика: Анимация фона для имитации перемещения персонажа в пространстве без изменения его местоположения на сцене.

Тема 6. Координаты и координатная плоскость.

Теория: Координаты и координатная плоскость. Понятие координат. Примеры использования координат в реальной действительности. Координатная плоскость в Scratch. Значения координат на сцене в Scratch.

Практика: Пример простого использования команд перемещения по координатам в стартовом проекте Scratch.

Тема 7. Диалог со спрайтом.

Теория: Способы организации диалога между спрайтами.

Практика: Создание проекта, в котором осуществим диалог между двумя спрайтами.

Тема 8. Алгоритмические конструкции: ветвления и циклы.

Теория: Максимальные и минимальные значения координат x и y . Координаты спрайтов. Способы определения координат спрайта. Команды определения и изменения координат спрайта. Повторение уже известных команд, с помощью которых задаются и изменяются координаты спрайта. Изучение новых команд.

Практика: Определение переменных; разработка алгоритмов и создание основных скриптов для спрайта Кот. Подготовка и анимация фона для имитации движения персонажа.

Тема 9. Инструмент «перо». Углы, градусы, вращения и повороты.

Теория: Инструмент «Перо» и рисование. Направление движения и повороты. Инструмент «Перо», черепашня графика и рисование. Рисование линий и геометрических фигур с помощью команд группы «ПЕРО».

Практика: Графики функций и траектории. Использование математических формул и рисование графиков функций. Формулы для задания траекторий движения персонажей. Рисование графиков функций с помощью инструмента «Перо».

Тема 10. Циклическое выполнение заданной программы.

Теория: Понятие цикл. Сущность цикличности.

Практика: Создание циклических программ.

Тема 11. Случайные числа.

Теория: Случайное число. Сценарий со случайными числами.

Практика: Создание проекта передвижения объекта в случайное место сцены с использованием команды выдать случайное число от ... до Создание проекта с передвижением нескольких объектов с использованием случайных чисел.

Тема 12. Подготовка к промежуточной аттестации. Теория: Промежуточная аттестация

Тема 13. Программирование мини-игры «Собери». Алгоритм игры. Персонажи.

Теория: Сценарий. Выбор сцен и объектов. Составление алгоритма. Фон.

Инструменты для рисования. Добавление внешних файлов. Импорт и экспорт объектов

Практика: Рисование фона. Загрузка спрайтов. Программирование объектов на игровом поле.

Тема 14. Знакомство с переменными.

Теория: Блоки работы с переменными. Виды отображения переменных. Правила использования переменных в Scratch. Блоки работы с переменными. Виды отображения переменных.

Практика: Создание игры с использованием переменных.

Тема 15. Игра «Охота за привидением».

Теория: Сценарий. Выбор сцен и объектов. Составление алгоритма. Фон.

Инструменты для рисования. Добавление внешних файлов. Импорт и экспорт объектов.

Переменные. Клонирование спрайтов.

Практика: Рисование фона. Загрузка спрайтов. Программирование объектов на игровом поле.

Тема 16. Викторина. Работа с текстом.

Теория: Приемы работы с текстом. Создание элементов викторины. Викторина со списками.

Практика: Создание простой викторины и викторины со списками.

Тема 17. Лабиринт.

Теория: Фон. Инструмент Заполнить цветом. Инструмент Линия. Параметры инструмента Линия

Практика: Рисование лабиринта при помощи инструмента Линия. Создание игры. Программирование персонажей. Доработка и усложнение программ.

Тема 18. Раскраска.

Теория: Приемы работы с цветами. Составление алгоритма.

Практика: Создание игры-раскраски. Создание спрайтов и фона.

Программирование спрайтов.

Тема 19. Включаем таймер.

Теория: Таймер. Настройка таймера.

Практика: Программирование сценария игры с использованием таймера.

Тема 20. Создание игры, управляемой голосом.

Теория: Звук. Настройки звука. Эффекты. Запись звука.

Практика: создание игры.

Тема 21. Разработка проектов, подготовка к итоговой защите.

Теория: Содержание проекта, критерии оценивания проекта

Практика: Разработка творческих проектов

Тема 22. Разработка проектов, подготовка к итоговой защите.

Теория: Итоговая защита проектов.

1.4. Планируемые результаты

Личностные:

- формирование основ саморазвития и самообучения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений при работе в команде и индивидуально;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- развитие эстетического сознания

Предметные:

- владеть информационной грамотностью: создавать проекты, работая с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- владеть специальным оборудованием, инструментом,
- владеть специальной терминологией
- основы алгоритмизации и программирования;
- инструменты среды визуального программирования Scratch;
- основы создания анимации;
- алгоритмически и логически мыслить;
- создавать анимацию и простые интерактивные игры, в которых реализуются движения и взаимодействия различных объектов, звук и пр. с помощью инструментов среды визуального программирования Scratch;

Метапредметные:

- развитие основ ИКТ-компетентности;
- планирование деятельности, составление плана и анализ промежуточных результатов;
- умение находить необходимые для работы информационные ресурсы.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Условия реализации программы

Занятия проводятся в оборудованном кабинете, где для каждого обучающегося или группы организовано рабочее место с компьютером .

Для успешного освоения программы потребуется:

- компьютер (ноутбук) с монитором, клавиатурой и мышкой, гарнитура;
- программное обеспечение: операционная система Windows (версия не ниже 7), среда Scratch, браузер Google Chrome;
- локальная сеть с доступом в Интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном/телевизор не менее 49 дюймов);
- индивидуальный стол для работы.

2.2. Методическое обеспечение программы

Для реализации программы используется комплекс методических материалов, который включает в себя:

- обучающие видеоролики
- информационные статьи
- интерактивные тесты
- интерактивные презентации
- карточки практических заданий и упражнений
- коллекцию изображений и фотографий
- брошюры, буклеты, таблицы, плакаты
- <http://scratch.mit.edu/>

2.3. Формы аттестации/контроля

Аттестация проводится в форме защиты проектов Периодичность аттестации: 2 раза (промежуточная и итоговая).

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, готовая работа, грамота, диплом, журнал посещаемости.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитическая справка, готовая работа, защита творческих работ.

2.4. Календарный учебный график

| | Месяц | Недели обучения | Даты учебных недель | I год обучения |
|--|---|-----------------|---------------------|----------------|
| І п о л у г о д и е | сентябрь | 1 | 5-10 | У, ВА |
| | | 2 | 12-16 | У |
| | | 3 | 19-23 | У |
| | | 4 | 26-30 | У |
| | октябрь | 5 | 3-7 | У |
| | | 6 | 10-14 | У |
| | | 7 | 17-21 | У |
| | | 8 | 24-28 | У |
| | ноябрь | 9 | 31-4 | У |
| | | 10 | 7-11 | У |
| | | 11 | 14-18 | У |
| | | 12 | 21-25 | У |
| | | 13 | 29-2 | У |
| | декабрь | 14 | 5-9 | У |
| | | 15 | 12-16 | У |
| | | 16 | 19-23 | У |
| | | 17 | 26-30 | У, ПА |
| І І п о л у г о д и е | январь | 18 | 3-8 | П |
| | | 19 | 9-13 | У |
| | | 20 | 16-20 | У |
| | | 21 | 23-27 | У |
| | | 22 | 30-3 | У |
| | февраль | 23 | 6-10 | У |
| | | 24 | 13-17 | У |
| | | 25 | 20-24 | У |
| | | 26 | 27-3 | У |
| | март | 27 | 6-10 | У |
| | | 28 | 13-17 | У |
| | | 29 | 20-24 | У |
| | | 30 | 27-31 | У |
| | апрель | 31 | 3-7 | У |
| | | 32 | 10-14 | У |
| | | 33 | 17-21 | У |
| | | 34 | 24-28 | У |
| | май | 35 | 1-5 | П |
| | | 36 | 8-12 | У |
| 37 | | 15-19 | У | |
| 38 | | 22-26 | У, ИА | |
| 39 | | 29-31 | У | |
| | Всего учебных недель | | | 36 |
| | Всего учебных дней | | | 36 |
| | Всего часов по программе | | | 72 |
| | Дата начала учебного года: 01 сентября 2022 | | | |
| | Дата окончания учебного года: 31 мая 2023 | | | |

Условные обозначения: **К** - комплектование, **У** – учебная неделя, **П**– праздничная неделя, **ПА** – промежуточная аттестация, **ИА** – итоговая аттестация.

2.5. Оценочные материалы

Программа носит практико-ориентированный характер, основной формой контроля является оценка реализованных проектов.

Критерии оценки проектов

1. Оригинальность и качество решения – Проект уникален и продемонстрировал творческое мышление участников. Проект хорошо продуман и имеет сюжет/ концепцию.
2. Зрелищность – Проект имел восторженные отзывы, смог заинтересовать на его дальнейшее изучение.
3. Сложность – Трудоемкость, многообразие используемых функций.
4. Понимание технической части – Команда продемонстрировала свою компетентность, сумела четко и ясно объяснить, как их проект работает.
5. Инженерные решения – В конструкции проекта использовались хорошие инженерные концепции.
6. Эстетичность – Проект имеет хороший внешний вид. Команда сделала все возможное, чтобы проект выглядел профессионально.
7. Навыки общения и аргументации – Участники смогли рассказать, о чем их проект, и объяснить, как он работает и ПОЧЕМУ они решили его сделать.
8. Скорость мышления – Участники команды с легкостью ответили на вопросы, касающиеся их проекта.
9. Уровень понимания проекта – Участники продемонстрировали, что все члены команды имеют одинаковый уровень знаний о проекте.
10. Сплоченность коллектива – Команда продемонстрировала, что все участники коллектива сыграли важную роль в создании и презентации проекта.
11. Командный дух – Все члены команды проявили энтузиазм и заинтересованность в презентации проекта другим.

По каждому пункту оценивается уровень компетенций

- Низкий уровень (1 балл)
- Средний уровень (2-3 балла)
- Высокий уровень (4 балла)

Рабочая программа воспитания

на 2022/2023 учебный год

Цель: создание условий для саморазвития и самореализации личности учащихся, их успешной социализации в обществе;

Задачи:

- сохранять и развивать чувство гордости за свою страну, республику, город, школу, семью;
- воспитывать любовь к Родине, ее истории, культуре и традициям;
- формировать чувство уважения к другим народам, их традициям;
- формировать у учащихся осознание нравственной культуры миропонимания;
- формировать у учащихся умение работать в коллективе, сотрудничать с другими детьми;
- развивать творческие способности учащихся;
- формировать интеллектуальную культуру обучающихся, развивать их кругозор и любознательность;
- формировать у обучающихся культуру сохранения и совершенствования собственного здоровья.

Оценка достижения планируемых результатов воспитания проводится педагогическим работником на основе педагогического наблюдения.

Календарный план воспитательной работы

| Направления воспитательной работы | Мероприятие | Задачи | Сроки проведения |
|-----------------------------------|--|---|------------------|
| Общекультурное | Проведение инструктажа по ТБ | Познакомить обучающихся с правилами поведения на занятиях | Сентябрь |
| Общекультурное | День учителя в школе: акция по поздравлению учителей, учителей-ветеранов педагогического труда, выставка рисунков «Мой любимый учитель». | Развитие творческих способностей обучающихся | Октябрь |
| Общекультурное | Неделя трех культур (русской, татарской, удмуртской) | Разработать национальный орнамент с помощью среды Scratch | Октябрь |

| | | | |
|---------------------------|--|--|---------|
| Профориентационное | Участие в профориентационных акциях, конкурсах фестивалях. | Расширение знаний учащихся о новых профессиях | Октябрь |
| Общекультурное | Конкурс рисунков «Вернисаж маминых улыбок» | Развитие творческих способностей обучающихся | Ноябрь |
| Работа с семьей | «Родительская декада» | Привлечение родителей к совместной деятельности с детьми | Декабрь |
| Спортивно-оздоровительное | Акция «День здоровья – это модно» | Привлечение воспитанников к ЗОЖ | Январь |
| Научно-познавательное | День науки (подготовка проектов и их защита) | Демонстрация проектов в среде Scratch | Февраль |
| Общекультурное | Фестиваль открыток и поздравлений к 8 марта «О той, что жизнь дарует и тепло...» | Развитие творческих способностей обучающихся | Март |
| Общекультурное | Конкурс «Удивительный космос» | Развитие творческих способностей обучающихся | Апрель |
| Гражданско-патриотическое | Участие в мероприятиях, посвященных празднованию 9 Мая | Воспитание патриотизма | Май |

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Официальный сайт проекта Scratch. - <https://scratch.mit.edu/>
2. Помощь Scratch. - <https://scratch.mit.edu/help/>
3. Патаракин Е. Учимся готовить в Scratch. - /DswMedia/patarakin.pdf
4. Скретч. Материал из «Время вернуться домой». - /index.php/Скретч
5. Школа Scratch. 2010 г. - /index.php/Школа_Scratch
6. Русскоязычный форум на сайте Scratch. - <https://scratch.mit.edu/discuss/27/Russian>
7. ScratchSchool (русская школа Scratch, куратор - Е. Патаракин). - <https://scratch.mit.edu/studios/73443/>
8. Творческая мастерская Scratch (описание уроков с примерами). - /book/export/html/

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Обучающие скретч-программы для развития детей. Студия «Обучалки». - <https://scratch.mit.edu/studios/81359/>
2. Программирование для детей / К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус [и др.]; пер. с англ. С. Ломакина. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с.
3. Официальный сайт проекта Scratch. - <https://scratch.mit.edu/>
4. Обучающие скретч-программы для развития детей. Студия «Обучалки». - <https://scratch.mit.edu/studios/81359/>

ПЕРЕЧЕНЬ
основных нормативно-правовых документов
для разработки и реализации дополнительной общеобразовательной
программы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 г. No 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. No 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 года N 678-р)
4. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 г. No 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
5. СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»
6. Федеральный закон от 31.06.2018 г. No 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»
7. Распоряжение Правительства Удмуртской Республики от 12.03.2018 г. No 241-р «О внедрении системы персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Удмуртской Республике»
8. Приказ Министерства образования и науки Удмуртской Республики от 20.03.2018 г. No 281 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Удмуртской Республике» (в редакции, утверждённой приказом МОиН УР от 05.04.2021 г. No 427)
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017г.N 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных

программ»

10. Письмо Министерства образования и науки РФ от 28.08.2015 г. No АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (приложение к письму «Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме»)