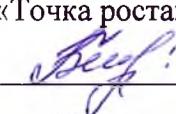
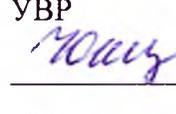


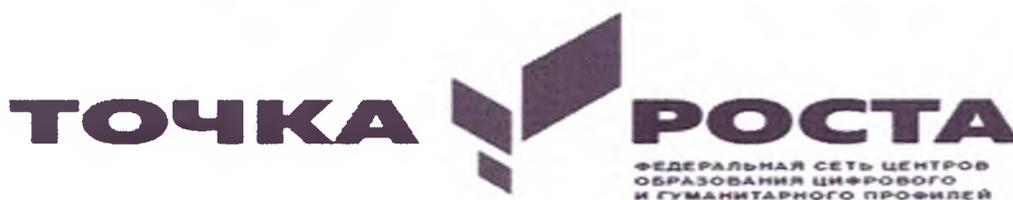
МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования Иркутской области

Управление образования администрации Иркутского районного муниципального
образования

**Муниципальное общеобразовательное учреждение Иркутского районного
муниципального образования «Карлукская средняя общеобразовательная
школа»**

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАННО	УТВЕРЖДЕНО
Заведующая Центром «Точка роста»  /Д.С. Беляева от «28» августа 2023	Заместитель директора по УВР  /Ю.Л. Нацюк «29» августа 2023	Директор  /Л.Г. Стрежнева Приказ № 3-Г от «30» августа 2023 



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Дополнительного образования
«Программирование в среде Scratch»
5-11 классы**

Составлено учителем: Кобелевым Денисом Александровичем

**д. Карлук
2023-2024**

Пояснительная записка

Направленность программы - научно-техническая. Обучение по данной программе направлено на приобретение учащимися базовых знаний в области программирования и умению создавать творческие проекты, а также привлечение их к современным информационным технологиям. Программа дополнительного образования детей «Программирование в Scratch» построена таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни, при работе с большим объемом информации; при решении практических и жизненных задач.

Курс позволяет создавать собственные проекты через программирование для решения конкретных задач, поставленных на занятиях как педагогом, так и самими обучающимися. Это является отличительной особенностью данной программы. Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа; методы проектноисследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования. Следует иметь в виду, что возрастные особенности обучающихся среднего возраста не позволяют в полной мере реализовать проведение полноценных научных исследований, а раннее включение в организованную специальным образом проектную деятельность творческого характера позволяет сформировать у школьника познавательный интерес и исследовательские навыки. Организация научно-познавательной деятельности обучающихся требует использования инструмента (средства) для выполнения как исследовательских, так и творческих проектов. В качестве такого инструмента можно использовать среду программирования Scratch, так как она:

- создана специально для детей и подростков (8-13 лет);
- простой интерфейс, который позволяет легко ориентироваться в среде;
- красочный дизайн помогает привлекать внимание и удерживать его;
- благодаря своей элементарности может служить не только для обучения детей, но и тех взрослых, которые не знакомы с основами программирования.

Одним из преимуществ программы Scratch является то, что она способствует не только обучению в компьютерной сфере. Она также способствует развитию творческого, образного и логического мышления.

Цель программы: Обучению программированию через создание творческих проектов в среде Scratch. Для реализации поставленной цели в процессе обучения будут решаться следующие задачи:

Обучающие:

- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий» и навыками составления алгоритмов;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки компьютерных программ;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов;

Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать навыки проектного мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;

Воспитательные:

- развивать умение работать в паре и в коллективе;
- развивать у обучающихся стремления к получению качественного законченного результата;
- развивать способности к саморазвитию;

Форма и режим занятий:

- занятие-исследование;
- творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- занятие-испытание игры или проекта;

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. При выполнении сложных проектов обучающиеся объединяются в пары.

При реализации образовательной программы «Программирование в Scratch» в полном объеме обучающиеся приобретут основные знания в области программирования и создания проектов в среде Scratch.

Предметные результаты

По окончании курса обучающийся должен

Знать: основные термины и понятия в данной сфере; практические и теоретические знания в среде программирования Scratch; основные навыки создания проектов;

Уметь: работать в среде Scratch; применять ранее полученные знания на практике и при выполнении самостоятельных работ; работать самостоятельно или коллективом; разрабатывать проекты;

Метапредметные результаты

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей,
- выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе;
- умение строить логическое рассуждение и делать выводы;

Личностные результаты

- воспитание способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе учебно-исследовательской деятельности;

Содержание программы первого года обучения

Знакомство со средой программирования Scratch. Написание компьютерных программ в среде Scratch с дальнейшим усложнением. Знакомство с основными блоками программирования в данной среде. Создание сложной компьютерной игры по теме «Древнеримский кот».

Учебный план

№	Тема	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
	Инструктаж по ТБ. Введение	0,5	0,5	1
1.	Как устроен Scratch. Создание «первой» программы	0,5	0,5	1
2.	Создание простого мультфильма	1	1	2

3.	Создание игры «Футбол»	1	2	3
4.	Создание мультфильма «Летучий Кот и Летучая Мышь»	1	2	3
5.	Создание игры «Лабиринт»	1	2	3
6.	Создание игры «Кот с реактивным ранцем»	3	4	7
7.	Создание простейшей игры «платформер»	1	3	4
8.	Создание игры «Лови вкусняшки»	1	3	4
9.	Создание сложной игры «Приключения древнеримского Котенка»	2	5	7
10.	Всего:	12	22	34

Планируемые результаты:

- Овладеют основным навыкам создания проектов;
- Научатся работать самостоятельно или коллективом;
- Научатся разрабатывать проекты;
- Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий;
- Овладеют умением организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе;
Научатся строить логическое рассуждение и делать выводы;

Список используемой литературы

1. Сорокина Т.Е. МОДУЛЬ «ПРОПЕДЕВТИКА ПРОГРАММИРОВАНИЯ СО SCRATCH»

Видео-, аудиоматериалы:

1. Видеоуроки по Scratch <http://www.youtube.com/watch?v=vd20J2r5wUQ>

Цифровые ресурсы:

1. Курс «Введение в Scratch»

http://window.edu.ru/resource/056/78056/files/scratch_lessons.pdf

2. <https://scratch.mit.edu/>

3. Полное руководство по Google Docs: все, о чем вы не знали, но боялись спросить

<https://texterra.ru/blog/polnoerukovodstvo-po-google-docs.html>