


Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №10»
Левокумского муниципального округа
Ставропольского края

Рассмотрено
Руководителем центра
«Точка роста»
 П.Р. Магомедов

Принято
На педагогическом совете
Протокол № 1
от 28.08.2023



**Рабочая программа по внеурочной
деятельности**

**Программирование
со Scratch**

Составитель:
Педагог дополнительного образования
Магомедов П.Р.,
МКОУ СОШ №10
Левокумского муниципального
округа

с.Владимировка

Пояснительная записка

Программа разработана на основе нормативно-правовой базы:

- Закон Российской Федерации «Об образовании» (в действующей редакции);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (утвержден приказом Минобрнауки России от 6 октября 2009 г. № 373, зарегистрирован в Минюсте России 22 декабря 2009 г., регистрационный номер 17785) с изменениями (приказ Минобрнауки России от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 18.05.2015 № 507);
- СанПиН 2.4.2. 2821 – 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных

учреждениях» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 г. № 189 (ред. от 24.11.2015), зарегистрированы в Минюсте России 3 марта 2011 г., регистрационный номер 19993).

В базовом курсе информатики тема «Основы алгоритмизации и объектно ориентированного программирования» по праву считается одной из самых сложных. В данном курсе предполагается вести изучение программирования в игровой, увлекательной форме, используя среду программирования Scratch.

Scratch (Скретч) — это среда визуального программирования с графическим интерфейсом, которая была создана медиалабораторией Массачусетского технологического института, чтобы сделать программирование простым, понятным и интересным именно для детей. Продукт и среда открыты, бесплатны и доступны на сайте scratch.mit.edu. Как утверждают разработчики, Scratch помогает детям учиться думать творчески и критически, работать вместе — это базовые навыки для жизни в XXI в.

Scratch - не только среда для обучения программированию, в первую очередь Scratch - это инструмент для развития у учащихся таких навыков XXI века, как:

- **информационная грамотность:** создавая проекты, дети работают с разными видами информации: текст, графика, анимация, звук;
- **коммуникативные навыки:** Scratch позволяет учащимся работать над проектами совместно;
- **критическое и системное мышление:** работая в Scratch, дети учатся критически мыслить и рассуждать: в проектах надо согласовывать поведение героев, их взаимодействие;
- **креативность и любознательность.**

Программа дополнительного образования по информатике «Занимательное программирование на Scratch» **предназначена** для учащихся 5-6 классов различного уровня знаний и интересов.

Цель курса «Занимательное программирование на Scratch»: изучение алгоритмов и исполнителей; первое знакомство с основными алгоритмическими конструкциями, используемыми в языках программирования; получение позитивного опыта отладки и написания первых завершённых программных продуктов.

Программа дополнительного образования «Занимательное программирование на Scratch» направлена на решение следующих **основных задач**:

- развитие у учащихся логики, алгоритмического, образного и аналитического мышления, творческих способностей;
- формирование знаний и умений по созданию анимации, компьютерных игр, проектов в среде визуального программирования Scratch;
- формирование навыков работы в команде;

формирование навыков систематизации информации, самообучения и самоконтроля;

отработка умений и навыков презентации проектов.

Программа соответствует всем без исключения целям изучения информатики в основной школе, обозначенным во ФГОС и является дополнительной к программе по информатике для 5-9 классов авторов Босовой Л.Л. и Босовой А.Ю.

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, способности к саморазвитию;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам, повышение уровня самооценки, благодаря реализованным проектам;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно ставить и формулировать для себя новые задачи, развивать мотивы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути решения поставленной проблемы для получения эффективного результата, понимая, что в программировании длинная программа не значит лучшая программа;
- умение оценивать правильность решения учебно-исследовательской задачи;
- умение корректировать свои действия, вносить изменения в программу и отлаживать её в соответствии с изменяющимися условиями;
- владение основами самоконтроля, принятия решений;
- формирование и развитие далее ИКТ-компетенции;
- умение сотрудничества и совместной деятельности со сверстниками в процессе проектной и учебно-исследовательской деятельности.

Предметные результаты:

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- формирование представлений об основных предметных понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;
- развитие логических способностей и алгоритмического мышления, умений составить и записать алгоритм для конкретного исполнителя, знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- развитие представлений о числах, числовых системах;
- овладение символьным языком алгебры, умение составлять и использовать сложные алгебраические выражения для моделирования учебных проектов, моделировать реальные ситуации на языке алгебры;

- развитие пространственных представлений, навыков геометрических построений и моделирования таких процессов, развитие изобразительных умений с помощью средств ИКТ;
- формирование информационной и алгоритмической культуры, развитие основных навыков использования компьютерных устройств и программ;
- формирование умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Рекомендации по оборудованию и программному обеспечению:

компьютерный кабинет с персональным компьютером для каждого учащегося с установленными операционной системой Windows и офлайн-редактором Scratch; проектор, локальная сеть, желателен доступ к сети Интернет.

Количество учебных часов: 5 класс – 108 (3 часа в неделю); 6 класс – 108 (3 часа в неделю); 7-8 класс – 108 (3 часа в неделю).

Продолжительность занятий – 40 мин: 20 мин работы за компьютером, 5 мин – физкультминутка и перерыв, 15 мин работы за компьютером, что соответствует нормам СанПиНа.

Литература и ресурсы сети Интернет

1. Д.В.Голиков, А.Д.Голиков. Программирование на Scratch 2. Часть1. и Часть2. Интернет-публикация.
2. <https://educationforkids.online> - Онлайн-видео курс по программированию на Scratch, Minecraft, Python.
3. Программирование для детей / К. Вордерман, Дж. Вудкок, Ш. Макаманус [и др.]; пер. с англ. С. Ломакина. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. — 224 с.
4. <https://scratch.mit.edu/> - Официальный сайт проекта Scratch.
5. Патаракин Е. Учимся готовить в Scratch. — <http://www.uroki-scratch.narod.ru/DswMedia/patarakin.pdf>
6. Russian Scratch School (российская школа Scratch, куратор — Е. Патаракин). — <https://scratch.mit.edu/studios/73443/>
7. Творческая мастерская Scratch (описание уроков с примерами). — <http://www.nachalka.com/book/export/html/1398>
8. Программирование в среде Scratch. 2011 г. — <http://scratch-elektiv.ucoz.ru/>
9. Scratch в Оренбурге (примеры уроков и проектов). — <https://sites.google.com/site/orenscratch/home>
10. Русское сообщество скретчеров. Студия. — <https://scratch.mit.edu/studios/488294/projects/>

Тематическое планирование программы

№	Темы	Кол-во часов			Число	
		Всего	теория	Практика	План	Факт
1.	<p>Первый раз в компьютерном классе. Техника безопасности и правила поведения. <i>Знакомство с компьютером. Основные устройства компьютера. Рабочий стол. Работа с мышью.</i> <i>Знакомство со средой Scratch. Внешний вид среды, поля.</i></p> <p>Цели: (1) знакомство с правилами работы и безопасного поведения в компьютерном классе, (2) вспомнить способы управления компьютером с помощью мыши, систематизация представления учащихся о клавиатуре как основном устройстве ввода информации; (3) знакомство со средой Scratch: Элементы интерфейса среды программирования Scratch (сцена, спрайт; группы блоков команд; кнопки СТАРТ и СТОП; главное меню: выбор языка интерфейса).</p>	2	1	1		
2.	<p><i>Знакомство с компьютером. Клавиатура – устройство ввода информации. Основные сочетания клавиш.</i> Простейшая анимация. Продолжаем знакомимся со Scratch.</p> <p>Цели: (1) систематизация представления учащихся о клавиатуре как основном устройстве ввода информации; (2) главное меню: пункты Файл: Новый, Сохранить, Сохранить как), (2) создание простой анимации движения.</p>	4	1	3		
3.	<p><i>Создание простой анимации с одним спрайтом. Анимация «Кот»</i></p> <p>Цели: (1) добавление спрайта из библиотеки, (2) блоки движения (Идти, Если на краю оттолкнуться), (3) блоки звука (Играть звук), (4) редактирование спрайта, (5) применение к спрайту эффектов.</p>	4	1	3		
4.	<p><i>Цикл n раз. Цикл «Всегда». Два персонажа общаются. Анимация «Кот и пес»</i></p> <p>Цели: (1) Знакомство с алгоритмической конструкцией цикл: Блок Повторить n раз, блок Всегда; (2) Блок Говорить, (3) Блок Ждать.</p>	4		4		
5.	<p>Анимация с обработкой событий. Первый простенький мультфильм «Подводный мир».</p> <p>Цель: (1) изучение взаимодействия объектов на основе обмена сообщениями, (2) Блок управления (Всегда), (3) Направления движения, (4) Дублирование скриптов, (5) добавление фона из библиотеки.</p>	4		4		
6.	<p>Знакомимся с координатой X. Условный оператор.</p> <p>Цель: (1) познакомиться с понятием «система координат» и научиться соотносить движение спрайта с системой координат Scratch; (2) блоки <i>Установить X в</i> и <i>Изменить X на...</i>, (3) Блок управления (Если..., то...).</p>	3	1	2		
7.	<p>Знакомимся с координатой Y.</p> <p>Цель: (1) продолжаем знакомство с системой координат, (2) блоки <i>Установить Y в</i> и <i>Изменить Y на...</i>, (3) Блок управления (Если..., то...).</p>	3	1	2		
8.	<p>Мультимедиа «Летучий кот и летучая мышь».</p> <p>Цель: (1) работаем с системой координат, (2) Добавление</p>	4		4		

	спрайтов и фона. (3) Блок изменения скорости движения. (4) Изменение длительности полета					
9.	Звук и музыка в Scratch. Цель: (1) знакомство с музыкальными возможностями Scratch, (2) вставка звука из файла, (3) редактирование звука. добавление звуковых эффектов в проект	4		4		
10.	Звук и музыка в Scratch. Добавление звуковых эффектов в проект. Цель: (1) добавление звуковых эффектов в проект, (2) создание анимации со звуковым сопровождением.	4	1	3		
11.	Поздравительная открытка с узорами. Цель: (1) Создание спрайтов в векторном графическом редакторе, (2) добавление музыки в проект, (3) создание узоров.	4	1	3		
12.	Творческая работа. Создание новогодней открытки.	4	1	3		
13	Интернет. Электронная почта. Знакомство с сетью Интернет. Безопасность в сети Интернет. Электронная почта. Сообщество Scratch. Цели: (1) познакомиться с Интернетом и его ролью в жизни человека, (2) выяснить, что такое сетевой этикет и меры безопасности при работе в сети Интернет, (3) зарегистрировать почтовые ящики для каждого учащегося, (4) отработать навыки написания, отправки и получения электронных писем, (5) знакомство с сайтом scratch.mit.edu и регистрация на сайте.	4	1	3		
14.	Игра «Лабиринт» Цели: (1) познакомимся с инструментами векторного графического редактора (инструмент Линия), (2) закрепить навыки работы в системе координат, (3) применяем условные блоки (касание цвета), (4) таймер.	4	1	3		
15.	Мультимедиа «Встреча с привидениями» Цели: (1) учимся редактировать изображение в векторном графическом редакторе (инструменты Выбрать, Изменить форму, команда Разгруппировать, Сгруппировать), (2) изменяем костюмы спрайтов, (2) применяем к спрайтам различные эффекты,	4	1	3		
16.	Игра «Ведьма и волшебник» Цели: (1) научиться создавать собственные спрайты и анимировать их, (2) научиться рисовать, используя инструменты векторного графического редактора (инструменты Эллипс, Прямоугольник, Изменить форму), (2) научиться применять к спрайтам различные эффекты.	4	1	3		
17.	Автоматическое рисование. Узоры в Скретч: «Цветок из разноцветных квадратов» Цели: (1) закрепить понятие градусной меры угла; (2) изучить средства рисования блока Перо; (3) познакомиться с выражением единиц в процентах; (4) познакомиться с правильными геометрическими фигурами и изучить способы их рисования.	4	1	3		
18.	Видеоэффекты в Скретч. Проекты «Открытка к 8 Марта», «Воздушные шары» Цели: (1) используя циклические блоки, научиться создавать видеоэффекты, (2) научиться добавлять текст	4	1	3		

	на фон.					
19.	Переменные. Проект «Кот-математик». Цели: (1) познакомимся с понятием Переменные (имя, значение), (2) научиться использовать команды блока Данные (Задать значение..., Изменить значение... на), (3) научиться использовать блоки Говорить и Сказать.	4	1	3		
20.	Викторина «Столицы государств». Цели: (1) закрепить навыки работы с переменными, (2) научиться использовать блоки Говорить, Спросить и ждать, (3) научиться вести подсчет набранных очков (правильных ответов).	4	1	3		
21.	Рисуем в растровом графическом редакторе. Мультфильм «Злая бабочка» Цели: (1) познакомимся с инструментами растрового графического редактора (инструменты Кисть, Заливка, Ластик, Выбор цвета и др.), (2) научиться редактировать готовый спрайт в растровом графическом редакторе, (3) блоки Показать, Спрятаться, Говорить, Спросить и ждать и др.	4	1	3		
22.	Случайные числа. Проекты «Танцовщица», «Путь безумной лошадки» и «Катись, кубик» Цели: (1) познакомиться с понятием случайные числа., (2) блок Выдать случайное от... до....	4	1	3		
23.	Сложная игра «Ферма» Цели: (1) Создание игры с несколькими героями-спрайтами, в том числе нарисованными самостоятельно, (2) закрепить понятие случайные числа, (3) познакомиться с таймером, (4) закрепить навык работы в системе координат, (5) научиться использовать вложенные блоки.	4	1	3		
24.	Свободное проектирование. Планируем и делаем мультфильмы, проекты, игры. Цель: (1) знакомство с этапами проектирования; (2) развитие творчества.	4	1	3		
25..	Преобразование и публикация проектов. Преобразование проектов на Scratch в формат exe и в swf. Публикация проектов на scratch.mit.edu. Цели: (1) научиться преобразовывать проекты, выполненные на Scratch в exe и в swf файлы , (2) научиться публикации проектов на сайте сообщества.	4	1	3		
26.	Публичная защита проектов. Цели: (1) развитие коммуникативных умений; (2) развитие умений публичных презентаций результатов деятельности.	4	1	3		
27.	Анимация с элементами ИИ. Изменяем Кота в зависимости от окружающих условий. Цель: знакомство с командами ветвления.	4	1	3		
28.	Анимация с элементами ИИ. Знакомимся с переменными. Цели: (1) познакомиться с задачами, в которых возникает необходимость в переменных; (2) познакомиться с группой блоков переменные.	4	1	3		
Всего:		108	24	84		