

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ -
«ЛЕСНАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»

УТВЕРЖДАЮ:

Директор

МБОУ «Лесная средняя
общеобразовательная школа»
_____/В.И.Родионов/

Приказ № 161 «22» августа 2024 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

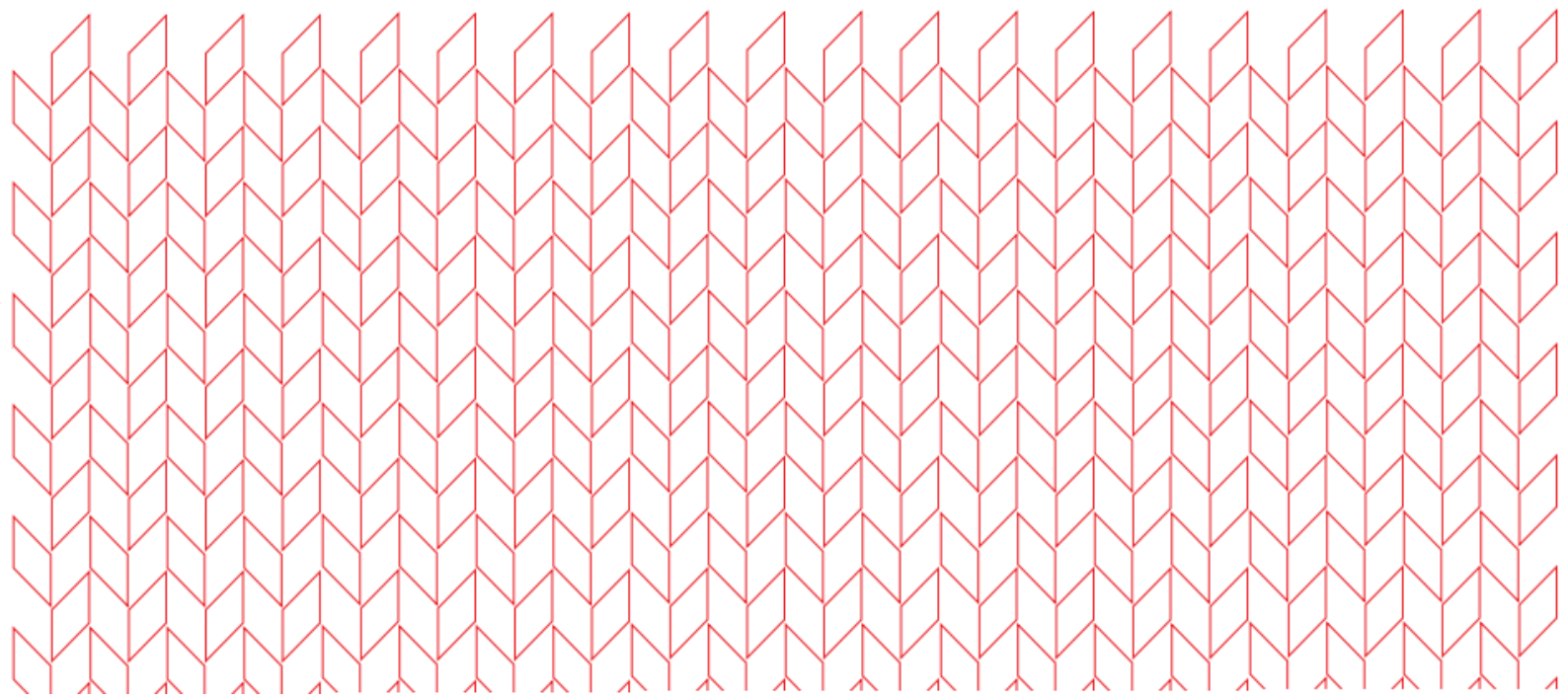
«Юный программист»

Направление: техническое

Целевая аудитория: обучающиеся 5-8 класса

Трудоемкость: 105 академических часов

Педагог: Родионова Татьяна Владимировна



1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная программа «Юный программист» (далее программа) имеет техническую направленность, она предназначена для получения

учащимися дополнительных знаний в области программирования в игровой, увлекательной форме, используя языки программирования: Scratch, КуМир и Python.

Нормативные правовые акты и государственные программные документы в соответствии с которыми разработана дополнительная общеобразовательная программа:

1. федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 года № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
3. письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;
4. распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
5. постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».

Актуальность программы.

Большинство школьных программ по информатике в основном охватывают пользовательский уровень обучения работы на компьютере. Школьников учат работать с текстовыми документами, элементарной графикой, создавать презентации и так далее. Темам «алгоритмы» и «программирование» отводится небольшое количество часов, изучаются они поздно, в старших классах. Отсутствуют такие необходимые для развития логического мышления предметы, как алгоритмика, логика, которые были, когда учились более старшие поколения. Это замедляет формирование алгоритмического мышления и не способствует развитию интереса учащихся к программированию. Парадокс ещё заключается в том, что наибольший бал в заданиях Единого Государственного Экзамена и во всех значимых олимпиадах, ^{Информати}принимается как раз задания на программирование.

Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего

«погружения» учащихся в мир логики, и позволяет сформировать у детей стойкий интерес к получению и усовершенствованию знаний в области программирования и IT - технологий, что очень актуально в современном образовательном процессе, также выявить способных к программированию детей и оказать помощь в профессиональном самоопределении.

Новизна программы.

Новизна представленной программы заключается, **во-первых**, в том, что она является первой ступенью непрерывного курса обучения детей программированию, дизайну и сайтостроению со ступени начального до старшего звена.

В основе организации целостного педагогического процесса – известные принципы преемственности, последовательности и систематичности, но, в данном случае они предполагают такую организацию педагогического процесса, при которой существует взаимосвязь между образовательными программами, при которой последующий курс является более высокой ступенькой ранее проводимой

работы, закрепляет и развивает достигнутое, поднимает обучающегося на более высокий уровень развития. Видение перспективы своего творческого развития способствует росту познавательного интереса.

Обучение построено по ступенчатому принципу: отучившись по программе «Юный программист» ребёнок может продолжить обучение на более старших ступенях:

«Компьютерная графика и дизайн» и «Web – дизайн и программирование». В зависимости от подготовки ребенка возможен переход сразу на какую-либо ступень.

Во-вторых, в сочетании известных педагогических форм, методов, приёмов организации образовательного процесса с инновационными (мультимедийные учебные пособия, флеш-анимации, видеоролики, вебкейсы и другие интернет – технологии), что стимулирует развитие интереса обучающихся. Созданные проекты размещаются на Международном портале Scratch, одаренные учащиеся работают над индивидуальными проектами, с которыми участвуют в конкурсах по программированию.

Отличительные особенности программы.

Отличительными особенностями программы «Юный программист» являются:

1. Проектный подход.

Использование метода проектов позволяет обеспечить условия для развития у учащихся навыков самостоятельной постановки задач и выбора оптимального варианта их решения, самостоятельного достижения цели, анализа полученных результатов с точки зрения решения поставленной задачи.

2. Межпредметность.

В программе прослеживается тесная взаимосвязь с математикой, физикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Знания, полученные на других предметах, логичным образом могут быть использованы при разработке проектов.

3. Пропедевтика.

Отличительной особенностью программы является ранний возраст обучающихся программированию. Через разработку проектов учащиеся получают знания, обозначенные в программах более старших классов. Так, например, осваиваются основные алгоритмические конструкции (информатика), действия с десятичными дробями, отрицательными числами, понятие координатной плоскости (математика).

4. Коммуникация.

Огромным достоинством программы является возможность обучению навыкам работы в парах, ~~группе~~ группах, командах, создание коллективных проектов. ~~В целом~~ практически невозможно достичь при изучении традиционных языков Бейсик и Паскаль. Обязательное условие — публичная презентация и защита проектов. Возможность увидеть результаты своего труда в Интернет также стимулирует интерес детей к обучению.

Обучение программированию по программе «Юный программист» осуществляется в свободно распространяемой среде Scratch. Для начала обучения детей программированию выбрана среда Scratch, так как данный язык очень прост для ребенка. Программы в Scratch не пишут, а собирают из готовых блоков, то есть снимается проблема работы с текстом программы, не нужно заучивать наизусть названия команд и уметь писать их без ошибок. Основной задачей становится разработка алгоритма и его воплощение в виде компьютерной игры, мультфильма, видеоролика. Освоив язык программирования Scratch ребятам будет легче изучать другие языки.

Таким образом, мы продолжаем формировать правильное представление об основных конструкциях языка (цикл, условие, переменная, подпрограмма) и закрепляем и развиваем навыки, полученные на первом этапе в Scratch.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что она является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения. Позволяет формировать у обучающихся не только логическое мышление, но и раскрывать в себе творческие возможности, развивать навыки работы с мультимедиа и самореализоваться в современном мире. Несмотря на очевидные преимущества обучения основам программирования в средах Scratch в настоящее время они еще мало освоены, очень мало методических разработок и учебников по их освоению.

Цель программы:

создать комфортные условия для формирования и развития у обучающихся алгоритмического мышления в процессе изучения основ программирования в среде Scratch.

Задачи программы:

Образовательные:

- ✓ обучение основным базовым алгоритмическим конструкциям;
- ✓ обучение навыкам разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ формирование навыков решения олимпиадных задач;
- ✓ знакомство с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки.

Развивающие:

- ✓ развивать познавательный интерес обучающихся;
- ✓ развивать творческое воображение, математическое и образное мышление обучающихся;
- ✓ развивать умение работы с компьютерными программами;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

- ✓ воспитывать интерес к занятиям информатикой;
- ✓ воспитывать культуру общения между учащимися;
- ✓ воспитывать культуру безопасного труда при работе за компьютером;
- ✓ воспитывать культуру работы в глобальной сети.
- ✓ стимулирование интереса и склонности к выбору будущей профессии в сфере информатики и математики, а также в смежных областях.

Сроки реализации программы.

Содержание программы рассчитано на 2 года обучения.

Характеристика обучающихся.

Дополнительная общеобразовательная программа «Юный программист» предназначена для обучения⁸ детей в возрасте 13-15 лет. Учащиеся набираются по желанию. Наполняемость групп: число учащихся в группах до 10 человек.

Формы и режим занятий.

Основными формами организации образовательного процесса являются:

- ✓ лекции, в том числе с использованием наглядных средств обучения;
- ✓ беседы;
- ✓ викторины;
- ✓ дискуссии;
- ✓ практические занятия на компьютере;
- ✓ конкурсы;
- ✓ игры;
- ✓ самостоятельная работа учащихся;
- ✓ соревнования;
- ✓ защита проектов

Программа реализуется в течение всего календарного года, включая каникулярное время.

Число занятий – 1 раз в неделю - 2 академических часа.

Работа с использованием компьютера, с перерывами на теорию, лекции, обсуждение проектов, эвристические беседы, дискуссии, а также перерывами между академическими часами 10 минут.

Планируемые результаты

Личностные

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности; Информати
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные

- формирование представления об основных изучаемых понятиях курса;
- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составить и записать алгоритм для решения конкретной задачи;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование представления о том, что значит “программировать” на примере языка Scratch, формирование умения составлять сценарии проектов среды Scratch;
- знакомство с основными алгоритмическими структурами — линейной, условной и циклической;
- формирование умения тестировать и оптимизировать алгоритмы исполнителей;
- формирование умения создавать и редактировать документы в текстовом процессоре;
- формирование умения размещать документы в облачном хранилище. организовывать коллективную работу с документами, настраивать права доступа к документам;
- формирование умения формализации и структурирования информации,
- использование готовых прикладных компьютерных программ по выбранной специализации;
- развитие умений применять изученные понятия, результаты, методы для решения задач практического характера и задач из смежных дисциплин с использованием при необходимости справочных материалов, компьютера;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Формы промежуточной и итоговой аттестации.

Промежуточная и итоговая аттестация проводится в следующих формах подведения итогов:

- ✓ опрос;
- ✓ зачёт;
- ✓ тестирование;
- ✓ самостоятельная работа;
- ✓ открытое занятие для родителей;
- ✓ участие в тематических конкурсах, играх, соревнованиях.

Способы определения результативности.

С целью диагностики успешности освоения программы, достижений обучающихся и коррекции образовательного процесса применяются следующие методы:

- педагогическое наблюдение за обучающимися при выполнении заданий, в ходе работы над проектом;
- педагогический анализ выполнения творческих работ, результатов тестирования, анкетирования, участия в тематических играх, конкурсах, соревнованиях.
- педагогический мониторинг (диагностика развития личностных

качеств обучающихся, диагностика освоения ЗУНов).

2. Содержание дополнительной общеобразовательной программы для детей в среде Scratch.

Тема 1: Введение в мир программирования (2 часа).

Знакомство. Цель, задачи программы. План работы на учебный год. Режим занятий. Первичный инструктаж по ОТ, ПБ, ГО и ЧС. Первичный инструктаж по темам:

«Правила поведения в кабинете «Охрана жизни и здоровья учащихся на учебных занятиях». Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch обучающимися объединения «Юный программист».

Анкетирование с целью выявления интересов и ожиданий. Входная диагностика. Собеседование. **Думай как компьютер. Что такое компьютерная программа** Понятие исполнителя, алгоритма. Основные характеристики исполнителя. Способы управления исполнителем. Просмотр видеоролика «Алгоритм».

Тема 2: Знакомство со средой Scratch (2 часа).

Компьютер как универсальный исполнитель. Понятие программы, назначение, и использование. Как стать программистом. Просмотр видеоролика «Программа, программист, программирование». Виды программ, отличие программы от скрипта. **Знакомство со средой Scratch.**

Что такое Scratch. Установка и запуск Scratch. Основные элементы интерфейса программы Scratch. Меню и инструменты. Основные характеристики исполнителя, их особенности в среде исполнителя Scratch. Цветные блоки. Назначение блоков. Скрипты, порядок выполнения скриптов.

Установка Scratch. на свой компьютер. Создание, сохранение и открытие проектов в среде Scratch. Настройка среды. Знакомство с проектами сообщества Scratch.

Тема 3: Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен (2 часа).

Спрайты. Информация спрайта. Что могут спрайты. Операции над спрайтами. Костюмы. Выбор костюмов. Создание декораций - фонов. Изменение внешнего вида спрайта и фона. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах.

Творческие задания для детей - создание исполнителей и фонов в проекте:

«Круглые рисунки». Создание костюмов. Пользуемся помощью интернета.

Тема 4: Графический редактор Scratch (2 часа).

Растровая и векторная графика. Особенности работы с растровым и векторным режимами графического редактора Scratch.

Общие 8 инструменты рисования. Обозначение центра изображения. Установка прозрачных цветов. Инструменты растрового и векторного режимов рисования. Слои изображения. Группировка фигур. Рисуем в Scratch в растровом режиме: домик, кувшинку, кораблик, рыбку, робота. Рисуем в векторном

Тема 5: Учимся управлять спрайтами (2 часа).

Основные команды движения и события. Коричневые блоки - команды группы

«События» - «Когда щёлкнут по флажку» и «Когда клавиша на клавиатуре нажата». Синие блоки - команды группы «Движение». Знакомство с отрицательными числами. Движение задом наперед.

Создание алгоритма первого проекта в среде Scratch. Анимация «Научим кота бегать», запуская скрипт разными событиями: клик мышкой, нажатие разных клавиш. Задание:

«Автомобиль с пятью скоростями». Выполнение дополнительных заданий.

Тема 6: Создание спецэффектов - команды «Внешность» (2 часа)

Фиолетовые блоки - «Внешность» - блоки управления внешностью для спрайтов и сцены. Что такое анимация. Анимирование костюма. Эффекты изображений: учим спрайты исчезать и появляться - телепортация с помощью

эффектов, изменять цвет и т. д. Размер и видимость. Диалоги - спрайты умеют думать и говорить. Слои.

Задания: «Осьминог», «Танцующая балерина», «Бегущий человек», «Оживляем динозавра», «Программируем страшилки» - спрайты неожиданно появляются и исчезают, как привидения.

Тема 7: Навигация в среде Scratch (2 часа).

Навигация . Координатная плоскость. Что такое система координат. Знакомимся с координатой X. Знакомимся с координатой Y. Перемещение объектов по горизонтали. Перемещение объектов по вертикали. Что такое угол поворота. Крутой поворот. Вращение спрайтов. Блоки перемещения по координатной плоскости.

Ориентируемся по координатам. Задания: расшифруй пословицы, определи координаты точек, нарисуй рисунок по координатам. Рисование по координатам в среде Scratch. Задания с использованием команд движения: «Движение царапки по периметру сцены», «Движение по диагонали на нажатие клавиш».

Тема 8: Команды группы «перо» (2 часа).

Темно-зеленые блоки - группа «Перо». Спрайты умеют рисовать. Перьевая черепаха. Исследуем печать.

Игры с пером. Рисуем разные фигуры, буквы, лесенки, штрихпунктирные линии, спирали, цветные пятна, узоры из фигур. Задания: «Конфетти», «След от полёта»,

«Паук плетёт паутину».

Тема 9: Команды управления. Простые циклы (2 часа).

Желтые блоки - команды группы «Управление». Паузы. Простые циклы. Цикл

«Повторить». Запись цикла со счетчиком в виде блок – схемы. Понятия: «Заголовок цикла», «Тело цикла». Циклы и эффект цвета. Циклы и эффект призрака. Вращение. Бесконечный цикл. Автоматическая печать.

Учим спрайты совершать повторяющиеся действия. Создаём «Вечный двигатель». Усовершенствуем ранее созданные программы в Scratch. Создаём новые: «Гонки»,

«Полет самолета», «Разноцветный экран».

Тема 10: Вложенные циклы (2 часа).

Вложенные циклы. Работа с алгоритмами. Советы и секреты.

Задания: «Вращающиеся квадраты», «Танцующий динозавр», «Снежинка», «Цветок», «Разные орнаменты», «Создаем рисунки из многоугольников».

Тема 11: Команды группы - «Звук»(2 часа).

Проигрывать аудиофайлы. Переворачиваем звуки. Игра на барабанах и Добавление звуков к спрайтам. Проигрывание звука. Запись звука. Как другие звуки. Создание своей музыки. Полный звукояд. Устанавливаем темп и такт. Контроль громкости звука. Ноты. Как рисуют ноты.

Задания: «Организуем ансамбль», «Танцы на сцене», «Фейерверки». Создаем песни: «Маленькой ёлочке», «Чижик-пыжик», «Гуси» и другие.

Тема 12: Звуковые события. Распознавание движения (2 часа).

Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда громкость больше параметра», «Когда движение видео больше параметра», «Когда фон меняется».

Задания: «Учим кота реагировать на звук, на изменение фона и на распознавание движения».

Тема 13: Обмен сообщениями (2 часа).

Как осуществить связь между спрайтами в виде беседы. Коричневые блоки - команды группы «События» - «Когда я получу сообщение», «Передать сообщение», «Передать сообщение и ждать». Создаем процедуры (подпрограммы) при помощи

передачи сообщений.

Задания: «Рисование квадратов случайных цветов в ответ на передачу сообщения», «Бесконечное движение между фонами», «Лампа», «Презентация». Создаем проекты: «Дюймовочка», или «Путешествие в страну безопасного интернета» или на свое усмотрение.

Тема 14: Блоки Scratch: обзор и типы данных. (2 часа)

Командные блоки. Блоки-функции (репортеры). Блоки-триггеры. Контрольные блоки. Что означает форма блока. Разновидности данных в Scratch. Числовые данные. Строковые данные.

Проект «Кот и птичка в клетке». Создание героев и декораций проекта. Программирование проекта. Отладка программы.

Тема 15: Математические операторы (5 часа).

Светло-зелёные блоки - группа «Операторы». Арифметические операторы. Случайные числа. Математические функции..

Решаем задачи, используя операторы. Задания: «Простая арифметика со Секретом», «Делаем кота большим и маленьким», «Рисующий волшебник», «Барaban», «Расширяющаяся спираль».

Тема 16: Проект «Генератор кубиков»(2 часа).

Проект со случайными числами «Генератор кубиков». Рисование спрайтов и фона проекта. Программирование проекта.

Тема 17: Считывание и распознавание (2 часа).

Голубые блоки - команды группы «Сенсоры». Сенсоры восприятия внутренних и внешних событий: управление с клавиатуры, столкновения спрайтов, касания, сенсоробщения с человеком, для управления временем в проектах и т. д.

Использование блоков группы «Сенсоры». Создаём игры: «Кошки-мышки», «Игра с пончиком».

Тема 18: Истина или ложь (2 часа).

Операторы сравнения. Логические операторы: блоки «и», «или», «не». Объединение вопросов. Соблюдение условий. Использование логических операторов для проверки областей числовых значений.

Самостоятельная работа: понятия «Истина» и «Ложь». Проекты с использованием блоков «и», «или», «не»: «Сравнение десятичных дробей», «Угадай мои координаты».

Тема 19: Принятие решений и ветвление (2 часа).

Использование блока «если». Структура блока «если». Использование переменных как флагов. Использование блока «если/иначе». Структура блока «если/иначе».

8

Информати

Вложенные блоки «если» и «если/иначе».

Работа с алгоритмами с ветвлением. Проекты: «Осторожно лужи», «Управляемый робот», «Тренажер памяти».

Тема 20: Проект «Простой Paint»(2 часа).

Рисуем интерфейс программы для рисования: фон, цветные карандаши и ластик. Создаём скрипты, проверяем работу программы.

Тема 21: Игра «Лабиринт»(2 часа).

Создание игры - «Лабиринт» - три варианта.

Тема 22: Как не заикнется (2 часа).

Сложные условия. Блок «повторять, пока не выполнится условие».. Создание блока «всегда если». Блок «ожидание». Стоп-команды: блок «стоп». Создание проектов: «Часы», «Стрельба по воробьям».

Тема 24: Команды группы - «Данные». Переменные (2 часа).

Оранжевые блоки - группа команд «Данные». Понятие - переменная.
Создание, переименование и удаление переменной.
Использование переменных. Присвоение и изменение значений. Сравнение переменных. Константа. Датчики.

Создание проектов: «С переменной время», «С переменной счёт», «С переменной прыжок», «Идеальный вес», «Оптические иллюзии».

Тема 24: Строки и списки (2 часа).

Работа со словами. Строковые операторы. Подсчет специальных символов в строке. Создание списков. Команды управления списками. Доступ к элементам списка.

Динамические списки.

Игры со списками: «Угадай слово», «Замена букв».

Тема 25: Создание блоков (2 часа).

Создание своего блока. Подпрограмма (процедура). Блоки с параметрами. Переменные в подпрограммах. Вложенные процедуры.

Создание игр и тестов: «Звёздное небо», «Психологический тест».

Тема 26: Создание мультфильмов в среде Scratch (2 часа).

Мультфильмы по сказкам «Колобок», «Репка».

Тема 27: Создание комиксов в среде Scratch (2 часа).

Создание комиксов «Охота за приведениями», «Мой город».

Тема 28: Создание интерактивных поздравительных открыток в среде Scratch (2 часа).

Создание открыток «С днём рождения», «С Новым годом».

Тема 29: Создание презентаций в среде Scratch (2 часа).

Презентации: «Мои увлечения», «Моя семья».

Тема 30: Создание компьютерных игр в среде Scratch (2 часа).

Проект «Убег от преследователя», «Пора в космос».

Тема 31: Создание интерактивных игр (2 часа).

Игра «Бешенные обезьяны», «Интерактивное общение».

Тема 32: Создание интерактивных тестов (2 часа).

Тесты по школьным предметам: «Играем в города по географии», «Зоопарк по биологии».

Тема 33: Создание музыкального клипа в среде Scratch (2 часа).

Создание клипов в среде Scratch: «Говорящий алфавит», «Как незнайка учил ноты».

Тема 34: Создание учащимися разных проектов (2 часа).

Проекты «Театр в Scratch», «Квест в Scratch», «Перевертыши».

Тема 35: Разработка личного проекта (2 часа)

Информати

Понятие проект, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки проекта (постановка, алгоритмизация, кодирование, тестирование, отладка).

Тема 36: Дизайн проекта. Программируем проект. (2 часа).

Создание материалов для проекта. Разработка и создание программы своего проекта.

Тема 37: Тестирование и отладка проекта. (2 часа).

Проверяем и исправляем ошибки.

Тема 38: Защита проекта (2 часа).

Представляем свой проект. Публикуем проект в интернете.

3. Календарно-тематическое планирование

№	Наименование раздела	Количество часов			Дата план	Дата факт
		Теория	Практика	Всего часов		
1. Введение в мир программирования.						
1	Введение в мир программирования.Думай как компьютер. Что такое компьютерная программа.	1	1	2		
2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch.						
2.	Знакомство со средой Scratch.	1	1	2		
3.	Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен.	1	1	2		
4.	Графический редактор Scratch.	1	1	2		
5.	Учимся управлять спрайтами.	1	1	2		
6.	Создание спецэффектов - команды «Внешность».	1	1	2		
7.	Навигация в среде Scratch.	1	1	2		
8.	Команды группы «Перо».	1	1	2		
9.	Команды управления. Простые циклы.	1	1	2		
10.	Вложенные циклы.	1	1	2		
11.	Команды группы - «Звук».	1	1	2		
12.	Звуковые события. Распознаваниедвижения.	1	1	2		
13.	Обмен сообщениями.	1	1	2	Информати	
14.	Блоки Scratch: обзор и типы данных.	1	1	2		
15.	Математические операторы.	1	1	2		
16.	Проект «Генератор кубиков».		2	2		
17.	Считывание и распознавание.	1	1	2		
18.	Истина или ложь.	1	1	2		
19.	Принятие решений и ветвление.	1	1	2		
20.	Проект «Простой Paint».	1	1	2		
21.	Игра «Лабиринт».		2	2		
22.	Как не заиклится.	1	1	2		
23.	Команды группы - «Данные». Переменные.	1	1	2		
24.	Строки и списки.	1	1	2		

25.	Создание блоков.	1	1	2	
3. Разработка групповых проектов в среде Scratch.					
26.	Создание мультфильмов в среде Scratch.		2	2	
27.	Создание комиксов в среде Scratch.		2	2	
28.	Создание интерактивных поздравительных открыток в среде Scratch.		2	2	
29.	Создание презентаций		2	2	
30.	Создание компьютерных игр в среде Scratch.		2	2	
31.	Создание интерактивных игр.		2	2	
32.	Создание интерактивных тестов.		2	2	
33.	Создание музыкального клипа в среде Scratch.		2	2	
34.	Создание учащимися разных проектов.		2	2	
4. Выполнение творческой работы - создание личного проекта в среде Scratch.					
35.	Разработка личного проекта.	1	1	2	
36.	Дизайн проекта. Программируем проект.		2	2	
37.	Тестирование и отладка проекта.		2	2	
38.	Защита проекта.		2	2	
Итого				76	

4. Методическое обеспечение программы

В программе применяются следующие методы, позволяющие дать детям первоначальные основы программирования:

✓ ⁸Словесные методы позволяют быстро передавать детям ^{Информати}информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения. Это лекции, беседы, дискуссии. Словесные методы и приемы сочетаются с наглядными, игровыми, практическими методами, делая последние более результативными.

✓ Наглядные методы: Наглядность оживляет процесс обучения, способствует побуждению у детей интереса к занятию. В качестве наглядности используются презентации, мультимедийные учебные пособия, флеш-анимации, видеоролики, веб-кейсы и другие интернет – технологии, демонстрационный раздаточный материал, карточки.

✓ Практические методы: Нельзя научить детей, только показывая и рассказывая, не предлагая самим детям каких-либо действий. Ребенок овладевает опытом только тогда, когда сам участвует в практической деятельности. практической работы учащихся за компьютером. При решении задач используется семинарское занятие

✓ Игровые методы: позволяют осуществлять учебные задачи в атмосфере легкости и заинтересованности, активности детей. Используются игровые задания, создание игр на компьютере, метод интерактивной игры, дидактические игры, и упражнения, выполнив которые ребенок легко может усвоить правила поведения, технику безопасности, гимнастику для глаз.

Формы обучения по программе:

✓ Фронтальная - подача учебного материала всему коллективу детей, на этих занятиях важен «эффект эмоционального воздействия и сопереживания», что приводит к повышению умственной активности, побуждает ребенка к самовыражению (интегрированные и итоговые занятия, интеллектуальные игры).

✓ Индивидуальная - используется при возникновении затруднения, не уменьшая активности детей и содействуя выработке навыков самостоятельной работы. В индивидуальных занятиях нуждаются дети с явно выраженными способностями к той или иной деятельности, дети с доминирующим познавательным интересом.

✓ Подгрупповая - предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа индивидуализации и сознательности и активности, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому выполнению задания.