

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ ТЕРСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
« СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА С.П. АРИК»

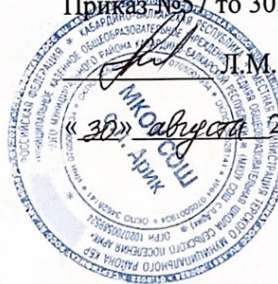
Утверждаю

Директор МКОУ СОШ с.п. Арик

Приказ №57 от 30.08.2023г.

Л.М. Шинтукова

« 30 » августа 2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2023– 2024 уч. год
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Увлекательный Scratch »

Год обучения – 1год
Номер группы –
Возраст учащихся – 8-12 лет

Разработчики: Увижева Р.А
Шинтуков А.В
Жанказиева А.Х
Шидакова Д.Х
педагоги дополнительного образования

2023-2024г.

1. Цель и задачи программы

Цель программы: Сформировать основы работы в среде Scratch, развить навыки в области программирования и создания научно-познавательных и творческих проектов, сформировать интеллектуально и творческое мышление на основе базовых представлений о программировании и алгоритмизации.

Задачи:

- Развить индивидуальные способности ребенка;
- Развить умение творчески подходить к решению задачи;
- Развить умение довести решение задачи до работающей модели;
- Развить умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- Развить умение работать по предложенным инструкциям;

Метапредметные :

- Изучить основы базовых алгоритмических конструкций.
- Ознакомить с понятием переменной.
- Овладеть навыками алгоритмизации задачи.
- Овладеть понятиями объект, обработка событий.
- Сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ.
- Ознакомить с понятием проекта, его структуры, дизайна и разработки.
- Выработать навыки работы в сети Интернет для поиска информации и обмена проектами в сети.

Развивающие задачи:

- Развить у обучающихся потребность к творчеству и умение применять изученные системы программирования в творческих работах и для разработки

программ по заданиям учителей-предметников.

- Развить мотивацию на успех в реализации своих проектов, волю к доработке их до полного завершения.
- Развить потребность овладения новыми знаниями и умениями в сфере программирования, информатики и информационных технологий.

Личностные:

- Воспитать доброжелательного, интеллигентного человека, осознающего свою творческую индивидуальность и то же время умеющего работать в коллективе.
- Сформировать адаптивную среду для обучающихся ;
- Развить инициативность и самостоятельность при постановке и решении задач и проблем.

2. Планируемые результаты

Предметные результат:

- формирование представлений об основных предметных понятиях
- «информация», «алгоритм», «модель» и их свойствах;

Учащиеся получают возможность знать:

- что такое программирование;
- что такое языки программирования;
- о необходимости составлять программы;
- синтаксис в языках программирования;
- способы создания мультфильмов;
- способы создания игр;
- алгоритм проектной деятельности;
- правила техники безопасности в компьютерном классе.

Учащиеся получают возможность уметь:

- выбирать и запускать программную среду Scratch;
- работать с основными элементами пользовательского интерфейса программной среды;
- создавать игры;
- создавать мультфильмы;
- использовать меню «быстрых» клавиш, кнопок в окнах диалога, шрифтов;
- сформулировать тематику проекта и выполнить проект.

Личностные результаты

– развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

- осознание значения математики и информатики в повседневной жизни человека;
- умение самостоятельно собирать, сохранять, анализировать, преобразовывать (делать выводы, строить прогнозы, получать новые знания путем анализа и синтеза различных сведений и т.д.) и передавать информацию;
- свободное владение программным обеспечением персонального компьютера и офисной техникой.
- стремление к продуктивной деятельности; –
- развитие любознательности, широты познавательных интересов;
- стремление поделиться лично добытой информацией;
- увеличение объема запоминаемой информации;
- увеличение словарного запаса, повышение уровня понятийного аппарата;
- станет более устойчивым внимание;
- свои мысли и идеи формулирует ясно и лаконично;
- говорит свободно, громко, четко и внятно.;
- умеет приводить доказательства утверждениям;
- знать и выполнять правила поведения в компьютерном классе, школе, общественных местах;
- поведение определяется собственными суждениями, мнениями и убеждениями;
- гибко реагирует на изменения и вносит коррективы в планы и в свое поведение в соответствии с ситуацией;
- понимание того, что знание является жизненной необходимостью;
- осознание того, что каждый человек найдет свое место в жизни, если научится всему, что необходимо для реализации жизненных планов.

Метапредметные результаты:

- умение учиться, самостоятельно организовывать свою учебную деятельность;
- умение грамотно ставить перед собой цель, принимать решение;
- умение грамотно фиксировать свои затруднения, выявлять их причину;
- умение планировать свою деятельность, определять сроки, способы и средства ее реализации;
- умение контролировать и адекватно оценивать свою деятельность;
- умение согласовывать и координировать свою деятельность с другими ее участниками; приобретение положительного опыта коллективного сотрудничества при создании презентаций;
- умение объективно оценивать свой вклад в решение общих задач коллектива;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;

– использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;

– активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач ;

– готовность слушать собеседника и вести диалог;

– готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий; приобретение опыта коллективной разработки и публичной защиты созданной презентации;

– готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества.

3. Календарно-тематическое планирование.

№	Наименование раздела	Количество часов		№ группы		Форма аттестации/ контроля
		Теори я	Практ ика	Дата планируемая	Дата фактическая	
1. Введение в мир программирования.						
1.	Введение в мир программирования.	1	1			беседа
2.	Думай как компьютер.	1	1			беседа
3.	Что такое компьютерная программа.	2				беседа практические работы
2. Основные приемы программирования и создания проектов в среде Scratch.						
4.	Знакомство со средой Scratch.	1	1			беседа практические работы
5.	Спрайты. Библиотеки костюмов и сцен.	1	1			беседа практические работы
6.	Графический редактор Scratch.	1	3			беседа практические работы
7.	Учимся управлять спрайтами.	1	1			беседа практические работы
8.	Создание спецэффектов – команды «Внешность».	1	2			беседа практические работы наблюдение
9.	Навигация в среде Scratch.	1	2			беседа практические работы наблюдение

10.	Команды группы «Перо».	1	2			беседа практические работы
11.	Команды управления. Простые циклы.	1	2			беседа практические работы наблюдение
12.	Вложенные циклы.	1	2			беседа практические работы наблюдение
13.	Команды группы - «Звук».	1	2			беседа практические работы наблюдение
14.	Звуковые события. Распознавание движения.	1	1			беседа практические работы наблюдение
15.	Обмен сообщениями.	1	2			беседа практические работы наблюдение
16.	Блоки Scratch: обзор и типы данных.	1	1			беседа практические работы наблюдение
17.	Математические операторы.	1	2			беседа практические работы наблюдение
18.	Проект «Генератор кубиков».		2			беседа практические работы наблюдение
19.	Считывание и распознавание.	1	2			беседа практические работы наблюдение
20.	Истина или ложь.	1	2			беседа практические работы наблюдение
21.	Принятие решений и ветвление.	1	2			беседа практические работы наблюдение

22.	Проект «Простой Paint».	1	2			беседа практические работы наблюдение
23.	Игра «Лабиринт».		2			беседа практические работы наблюдение
24.	Как не заикнется.	1	2			беседа практические работы наблюдение
25.	Команды группы - «Данные». Переменные.	1	2			беседа практические работы наблюдение
26.	Строки и списки.	1	2			беседа практические работы наблюдение
27.	Создание блоков.	1	2			беседа практические работы наблюдение
3. Разработка групповых проектов в среде Scratch.						
28.	Создание мультфильмов в среде Scratch.		6			беседа практические работы наблюдение
29.	Создание комиксов в среде Scratch.		4			беседа практические работы наблюдение
30.	Создание интерактивных поздравительных открыток		4			беседа практические работы

	в среде Scratch.					наблюдение
31.	Создание презентаций в Scratch.		4			беседа практические работы наблюдение
32.	Создание компьютерных среде Scratch.		6			беседа практические работы наблюдение
33.	Создание интерактивных игр.		6			беседа практические работы наблюдение
34.	Создание интерактивных тестов.		6			беседа практические работы наблюдение
35.	Создание музыкального клипа в среде Scratch.		4			беседа практические работы наблюдение
36.	Создание учащимися		6			беседа

	Проектов.					практические работы защита минипроектов
4. Выполнение творческой работы - создание личного проекта в среде Scratch.						
37.	Разработка личного проекта.	2				беседа практические работы защита минипроектов
38.	Дизайн проекта.		4			беседа практические работы защита минипроектов
39.	Программируем проект.		5			беседа практические работы защита минипроектов
40.	Тестирование и отладка проекта.		3			презентация проектов
41.	Защита проекта.		4			презентация проектов

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 324178268299309921576629244695660457501990498099

Владелец Шинтукова Лариса Мухадиновна

Действителен с 13.01.2023 по 13.01.2024