

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования тульской области

МО Воловский район

МКОУ «Станционная СОШ»

Согласовано:
Руководитель Центра образования
цифрового и гуманитарного профилей
«Точка Роста»
Карпенко Карпенко И.В.

Утверждаю:
Директор МКОУ «Станционная СОШ»
Ирошенко Ирошенко А.В.
Приказ № 52 от 26.08.2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая рабочая
программа «Scratch»**

(Направленность: техническая)

Автор-составитель: Хмельнова
Анастасия Александровна,
педагог дополнительного
образования

п. Казачка, 2024

1. Пояснительная записка

Данная программа разработана с учетом основных законодательных и нормативных актов Российской Федерации и Московской области:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» №273 – ФЗ от 29.12.2012 г.
2. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
3. Общих требований к определению нормативных затрат на оказание государственных (муниципальных) услуг в сфере образования, науки и молодежной политики, применяемых при расчете объема субсидии на финансовое обеспечение выполнения государственного (муниципального) задания на оказание государственных (муниципальных) услуг (выполнения работ) государственным (муниципальным) учреждением (утверждены приказом Министерства образования и науки РФ от 22.09.2015 № 1040)
4. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).
5. О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ (Приложение к письму Департамента государственной /1/ политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 14.12.2015 № 09-3564).
6. Примерные требования к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Министерства образования и науки РФ от 11.12. 2006 №06-1844).
7. Об учете результатов внеучебных достижений обучающихся (Приказ Министерства образования Московской области от 27.11.2009 № 2499).
8. Распоряжением правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р «Об утверждении концепции развития дополнительного образования детей»
9. Распоряжением Правительства РФ 24.04.2015 г. №729-р «об утверждении плана мероприятий на 2015 – 2020 годы по реализации концепции развития дополнительного образования детей, утверждённый Распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р.
10. Приказом Министерства образования и науки РФ №1008 от 29.08.2013г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»
11. Санитарного – эпидемиологические правилами и нормативами СанПиНа 2.4.4.317214, утверждёнными Главным государственным санитарным врачом РФ 4 июля 2014 г. №41
12. Письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. 306 – 1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

13. Уставом ОУ.

Реализация программы предполагает освоение стартового уровня.

1.1. Актуальность программы:

Дополнительная общеразвивающая программа «Scratch программирование» (далее Программа) реализуется в соответствии с технической направленностью образования.

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования - Scratch. Это можно объяснить потребностью и педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Отличительные особенности среды программирования Scratch это:

- ✓ объектная ориентированность;
- ✓ поддержка событийно-ориентированного программирования;
- ✓ параллельность выполнения скриптов;
- ✓ дружественный интерфейс;
- ✓ разумное сочетание абстракции и наглядности; организация текстов программ из элементарных блоков;
- ✓ наличие средств взаимодействия программ на Scratch с реальным миром посредством дополнительного устройства;
- ✓ встроенная библиотека объектов; встроенный графический редактор; активное интернет-сообщество пользователей.

1.3 Цель. Задачи:

Цель – Основной целью программы является обучение программированию через создание творческих проектов, развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению, обладающего технической культурой, аналитическим мышлением, навыками и умениями робототехники и программирования, умеющего работать в коллективе, способного применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Задачи:

Обучающие задачи

- ✓ овладеть навыками составления алгоритмов;
- ✓ овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- ✓ изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- ✓ сформировать представление о профессии «программист»;
- ✓ сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- ✓ познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;

- ✓ сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций.

Развивающие задачи

- ✓ способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- ✓ развивать внимание, память, наблюдательность; познавательный интерес;
- ✓ развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- ✓ развивать навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные задачи

- ✓ формировать положительное отношение к информатике и ИКТ;
- ✓ развивать самостоятельность и формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе;
- ✓ формировать умение демонстрировать результаты своей работы.

1.4 Отличительные особенности:

Программа модифицированная; за основу взят и переработан ряд программ других педагогических работников школ и дополнительного образования.

Преимущества данной программы перед аналогичными состоит в развитии у обучающихся логического и пространственного мышления.

Можно ли научиться программировать играя? Оказывается, можно. Американские учёные, задумывая новую учебную среду для обучения школьников программированию, стремились к тому, чтобы она была понятна любому ребёнку, умеющему читать.

Название «Scratch» в переводе с английского имеет несколько значений. Это и царапина, которую оставляет Котёнок – символ программы, и каракули, символизирующие первый, ещё неуклюжий самостоятельный опыт, и линия старта. Со Scratch удобно стартовать. Сами разработчики характеризуют программу так: «Scratch предлагает низкий пол (легко начинать), высокий потолок (возможность создавать сложные проекты) и широкие стены (поддержка большого многообразия проектов)».

В Scratch можно сочинять истории, рисовать и оживлять на экране придуманные персонажи, создавать презентации, игры, в том числе и интерактивные, исследовать параметрические зависимости.

Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими школьными науками. Так возникают межпредметные проекты. Они помогут сделать наглядными понятия отрицательных чисел и координат, уравнения плоских фигур, изучаемых на уроках математики. В них оживут исторические события и географические карты. А тесты по любым предметам сделают процесс обучения весёлым и азартным.

Scratch – свободно распространяемая программа. Она одинаково хорошо устанавливается и в Windows, и в Ubuntu, и в Macintosh.

Scratch создали американцы Митч Резник и Алан Кей. На русский язык программа переведена доцентом Нижегородского университета Евгением Патаракиным.

Обоснование необходимости реализации программы

Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться программированием вообще 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. Программа «Программирование со Scratch» позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи. Это является отличительной особенностью данной программы.

Актуальность проектной деятельности сегодня осознаётся всеми. ФГОС нового поколения требует использования в образовательном процессе технологий деятельного типа, методы проектно-исследовательской деятельности определены как одно из условий реализации основной образовательной программы образования.

1.5 Адресат программы и возрастные особенности:

Программа рассчитана на детей среднего школьного возраста.

Организация учебной деятельности подростков – важная и сложнейшая задача. Ученик среднего школьного возраста вполне способен понять аргументацию педагога, родителя, согласиться с разумными доводами. Однако в виду особенностей мышления, характерных для данного возраста, подростка уже не удовлетворит процесс сообщения сведений в готовом, законченном виде. Ему захочется проверить их достоверность, убедиться в правильности суждений. Споры с учителями, родителями, друзьями – характерная черта данного возраста. Их важная роль заключается в том, что они позволяют обменяться мнениями по теме, проверить истинность своих воззрений и общепринятых взглядов, проявить себя. В частности, в обучении большой эффект дает внедрение проблемных задач.

Средний школьный возраст является периодом интенсивного развития и качественного преобразования познавательных процессов: они начинают приобретать опосредствованный характер и становятся осознанными и произвольными. Ребенок постепенно овладевает своими психическими процессами, учится управлять восприятием, вниманием, памятью.

Важным условием для формирования теоретического мышления в среднем школьном возрасте является формирование **научных** понятий. Теоретическое мышление позволяет ученику решать задачи, ориентируясь не на внешние, наглядные признаки и связи объектов, а на внутренние, существенные свойства и отношения.

Занятия по Scratch программированию развивают логику, повышают системность мышления, а также развивают творческие способности. Все это так же влияет на степень осознанности в принимаемых решениях. Даже, если ребенок не станет программистом, то понимание, как составляются

программы обязательно пригодятся в другой деятельности, какую бы профессию ребенок не выбрал в будущем.

1.6 Объем и срок освоения программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения и необходимых для освоения программы –36 часов.

Срок освоения программы - 1 год.

1.7 Особенности организации образовательного процесса:

Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возраста к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

Теоретический материал при реализации программы подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;

- ✓ для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- ✓ практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
- ✓ практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование скрипта, на дополнение скрипта командами, на сборку скрипта самостоятельно;
- ✓ работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст младших школьников.

1.8 Форма обучения:

Формы занятий определяются количеством детей и особенностями материала. Занятия проводятся по группам в аудитории. Занятий для самостоятельного изучения материала вне аудитории не предусмотрено.

Форма занятий — по количеству детей, фронтальная, при которой, работа преподавателя ведется сразу со всей группой в едином темпе и с общими задачами.

1.9 Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:

Программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 15 лет. Группа формируется из 10 человек — по количеству рабочих мест (компьютеров).

Объем программы составляет 36 учебных часа.

Срок реализации программы составляет 34 учебные недели в период времени с 1 сентября по 31 мая. Запланированный срок реален и достаточен для достижения цели и ожидаемых результатов.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 45 минут (часов), что соответствует требованиям санитарно-эпидемиологического законодательства.

1.10 Планируемые результаты

В результате изучения курса получают дальнейшее развитие личностные, регулятивные, коммуникативные и познавательные

универсальные учебные действия, учебная (общая и предметная) и общепользовательская ИКТ-компетентность обучающихся. В основном формируются и получают развитие метапредметные результаты такие, как:

- ✓ умение самостоятельно планировать пути достижения целей, 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;
- ✓ умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- ✓ умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- ✓ владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- ✓ формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее ИКТ-компетенции).

Вместе с тем делается существенный вклад в развитие личностных результатов, таких как:

- ✓ формирование ответственного отношения к учению;
- ✓ формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития предметных результатов наибольшее влияние изучение курса оказывает:

- ✓ на формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

1.11 МОНИТОРИНГ освоения Общеобразовательной (общеразвивающей) программы дополнительного образования

Цель: отслеживание динамики развития личностных качеств и исполнительских навыков обучающихся.

Сроки проведения:

| | |
|------------------------|----------------------------------|
| Входной контроль | Дата проведения: Сентябрь |
| Промежуточный контроль | Дата проведения: Декабрь |
| Итоговый контроль | Дата проведения: Май |

Критерию «*универсальные учебные действия*» соответствуют следующие показатели:

- *Мотивация, активная позиция обучающегося* - интерес и потребность к данному виду деятельности, активность самоорганизации и стремление к занятиям, проявляемая активность при достижении целей, эмоциональное участие в процессе обучения, умение устанавливать личностный смысл деятельности, мотивировать ее внутренней или внешней необходимостью.
- *Умение работать в команде* - наличие коммуникативных навыков как фактора социализации обучающихся, создания благоприятного климата в детском коллективе для более легкого и успешного освоения программы.
- *Умение самостоятельно находить способы решения поставленной задачи* – осознание обучающимися уровня освоения планируемого результата деятельности, приводящее к пониманию своих проблем и тем самым созданию предпосылок для дальнейшего самосовершенствования.

Критерию «*Подготовка по предмету*» соответствуют следующие показатели:

- *Знание комплекса артикуляционной гимнастики* – уверенное выполнение 6-7 необходимых упражнений.
- *Умение самостоятельно придумать и показать этюд на заданную тему* – умение создать верное поведение на предложенные обстоятельства.
- *Знание комплекса упражнений для развития гибкости и подвижности* - уверенное выполнение необходимых упражнений.
- *Знание основных эмоций* - умение быстро переключаться с одной эмоции на другую.

Для проведения мониторинга определены три уровня развития определенных качеств: **высокий, средний, низкий.**

Высокому уровню (4-5 баллов) соответствуют:

Высокое и четкое проявление параметра, хорошо сформированный навык, глубокое, устойчивое знание предмета;

Средний уровень развития (2-3 балла) характеризуется:

Среднее проявление параметра, навык сформирован, присутствуют знания на среднем уровне, результат не стабильный;

Начальный уровень развития (0-1 балл):

Исследуемый параметр не развит, не выражен или проявляется на низком уровне, редко, навык не сформирован.

В ходе проведения мониторинга применялись следующие методы:

- наблюдение,
- опрос,
- беседа,
- диагностика,
- обобщение педагогического опыта,
- опытная работа.

1.12 Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

Основной целью данной программы является формирование и развитие у детей навыков и умений конструирования и начального программирования, способность применять полученные знания при решении бытовых и учебных задач.

Успехи, достигнутые учащимися, демонстрируются во время проведения творческих мероприятий и оцениваются соучениками, родителями и педагогами.

Для этого используются такие формы:

- открытые занятия;
- обобщающие занятия;
- защита проектов.

1.13 Материально-техническое обеспечение

- операционная система Windows;
- компьютеры с установленной средой программирования Scratch;
- мультимедийный проектор;
- интерактивная доска;
- локальная сеть;
- доступ к сети Интернет;
- браузер.

1.14 Информационное обеспечение – аудио-, видео-, фото-, интернет источники.

1. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков
2. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch
3. <http://scratch.ucoz.net/> Что такое Scratch?

2. Учебный план

| № п/п | Название раздела, темы | Количество часов | | | Форма аттестации/контроля |
|-------|--|------------------|--------|----------|--|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| | Раздел 1. Знакомство со средой программирования Scratch. | 8 | 4 | 4 | Тестирование |
| 1 | Знакомство со средой Scratch. Особенности среды Scratch. | | 1 | | Опрос |
| 2 | Рассмотрение и анализ интерфейса программы Scratch и её особенностей, определение основных понятий: «скрипт», «сцена», «спрайт». | | 1 | | Опрос |
| 3 | Выбор и создание спрайта. | | | 1 | Практическое задание |
| 4 | Управляющие программы – скрипты. | | 1 | | Опрос |
| 5 | Рассмотрение и анализ особенностей создания скриптов, главного меню. | | 1 | | Решение проблемной ситуации |
| 6 | Блок внешнего вида. | | | 1 | Практическое задание |
| 7 | Блок движения. | | | 1 | |
| 8 | Исследование команд блока движения. | | | 1 | Индивидуальное задание |
| | Раздел 2. Создание личного проекта в Scratch. | 7 | 3 | 4 | Защита личного проекта |
| 9 | Проект в Scratch. Сценарий проекта. | | 1 | | Опрос |
| 10 | Проект мультипликации. Проект взаимодействия объектов. | | | 1 | Практическое задание |
| 11-12 | Разработка собственного проекта. Программирование проекта. | | 1 | 1 | |
| 13-14 | Дизайн и оформление проекта. | | 1 | 1 | |
| 15 | Защита проекта. | | | 1 | |
| | Раздел 3. Реализация алгоритмов в Scratch. | 7 | 4 | 3 | Индивидуальные карточки с заданиями различного |

| | | | | | типа. |
|-------|---|----|---|---|-------------------------------------|
| 16 | Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. | | 1 | | Опрос |
| 17 | Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. | | 1 | | Проблемная ситуация |
| 18 | Циклический алгоритм. Случайные числа. | | 1 | | |
| 19 | Диалог с пользователем. Использование слоев. | | | 1 | Практическое задание |
| 20 | Анимация полета. Создание плавной анимации. | | | 1 | |
| 21 | Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. | | 1 | | Опрос |
| 22 | Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок. | | | 1 | Практическое задание |
| | Раздел 4. Создание личного проекта в Scratch. | 12 | 4 | 8 | Защита и публикация личных проектов |
| 23 | Проект в Scratch. | | 1 | | Опрос |
| 24 | Проект «Игра с геометрическими фигурами» | | | 1 | Практическое задание |
| 25 | Проект «Игра с буквами» Проект «Игра со случайными надписями». | | | 1 | |
| 26-27 | Проект «Сказка» | | 1 | 1 | |
| 28-29 | Проект «Квест» | | 1 | 1 | |
| 30 | Разработка собственного проекта. | | | 1 | |
| 31-32 | Программирование проекта. Дизайн и оформление проекта. | | 1 | 1 | |
| 33 | Защита и публикация проекта. | | | 1 | |
| 34 | Итоговое занятие. Представление проектов. | | | 1 | |

3. Содержание учебного плана

Раздел 1. Знакомство со средой программирования Scratch.

Теория: ТБ и правила поведения при работе на компьютере. Демонстрация примеров проектов, сделанных в среде Scratch. Знакомство со средой программирования Scratch.

Практика: Установка Scratch на домашнем компьютере. Интерфейс и главное меню Scratch. Понятия «скрипт», «сцена», «спрайт». Система команд исполнителя Scratch. Блоки и команды. Движение, звук, цвет спрайтов. Управление и контроль над спрайтом, анимация.

Раздел 2. Создание личного проекта в Scratch.

Теория: Понятие проекта, его структура и реализация в среде Scratch. Этапы разработки и выполнения проекта (постановка задачи, составление сценария, программирование, тестирование, отладка) с помощью Scratch.

Практика: Дизайн проекта. Примеры поэтапной разработки проекта. Создание и защита проекта, созданного в среде программирования Scratch.

Раздел 3. Реализация алгоритмов в Scratch.

Теория: Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. Циклический алгоритм. Случайные числа. Диалог с пользователем. Использование слоев.

Практика: Анимация полета. Создание плавной анимации. Разворот в направление движения. Изучаем повороты. Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок.

Раздел 4. Создание личного проекта в Scratch.

Теория: Проект в Scratch. Изучение и реализация проектов «Игра с геометрическими фигурами», «Игра с буквами», «Игра со случайными надписями», «Сказка», «Квест».

Практика: Разработка собственного проекта, его программирование, дизайн, оформление и защита. Публикация собственного проекта на сайте <http://scratch.mit.edu>. Скачивание и использование чужих проектов, доступных пользователям данного сайта, авторские права. Итоговое занятие. Представление проектов.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Методическое обеспечение – это методы и технологии, используемые для реализации образовательного процесса.

В процессе реализации программы используются следующие методы организации занятий:

- ✓ словесные методы (лекция, объяснение);
- ✓ демонстративно-наглядные (демонстрация работы в программе, схем, скриптов, таблиц);
- ✓ исследовательские методы;
- ✓ работа в парах;
- ✓ работа в малых группах;
- ✓ проектные методы (разработка проекта по спирали творчества, моделирование, планирование деятельности)
- ✓ работа с Интернет-сообществом (публикация проектов в Интернет-сообществе скретчеров).

Практическая часть работы – работа в среде программирования со скриптами и проектирование информационных продуктов. Для наилучшего усвоения материала практические задания рекомендуется выполнять каждому за компьютером. При выполнении глобальных проектов рекомендуется объединять школьников в пары. Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения рефлексивных упражнений и практических заданий. Итоговый контроль осуществляется по результатам разработки проектов. Формы подведения итогов: презентация проекта, испытание квеста, игры.

Для успешной реализации программы используются следующие методические материалы:

- ✓ учебно-тематический план;
- ✓ календарно-тематический план;
- ✓ теоретический материал по изучаемым темам;
- ✓ инструкции по технике безопасности и правилам поведения в учреждении;
- ✓ справочники и переводчики в электронном виде;
- ✓ методическая литература для педагогов дополнительного образования.
- ✓ Дидактическое обеспечение программы включает в себя следующие материалы:
 - ✓ учебные презентации по темам;
 - ✓ материалы для практических и самостоятельных заданий;
 - ✓ материалы для проведения конкурсных мероприятий.

Форма организации образовательного процесса – групповая

Формы проведения занятий:

- ✓ занятие с использованием игровых технологий;
- ✓ занятие-игра;
- ✓ занятие-исследование;
- ✓ творческие практикумы (сбор скриптов с нуля);
- ✓ занятие-испытание игры;

- ✓ занятие-презентация проектов;
- ✓ занятие с использованием тренинговых технологий (работа на редактирование готового скрипта в соответствии с поставленной задачей).

Формы организации учебного занятия:

Форма организации деятельности групповая, при этом отдельные вопросы и ошибки рассматриваются в индивидуальном порядке с каждым обучающимся, исходя из особенностей каждого обучающегося в усвоении пройденного материала.

Первая часть занятия предполагает получение обучающимся нового материала. Во время второй части занятия обучающийся пытается самостоятельно реализовать полученную теоретическую базу в рамках собственного проекта. Оценка результатов производится коллективно всей группой.

Некоторые занятия полностью отведены на реализацию проектной работы.

Общение на занятии ведётся в свободной форме — каждый обучающийся в любой момент может задать интересующий его вопрос без поднятия руки. Данный момент очень важен в процессе обучения, так как любой невыясненный вопрос, может превратиться в препятствие для получения обучающимся последующих знаний и реализации им собственных проектов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, используемой педагогом

1. Авторская программа курса по выбору «Творческие задания в среде программирования Scratch» Ю.В.Пашковской 5-6 классы, которая входит в сборник «Информатика. Программы для образовательных организаций: 2-11 классы» / составитель М.Н. Бородин. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.
2. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python «Программирование для детей»/К. Вордерман, Дж.Вудкок, Ш.Макаманус и др.; пер. с англ.С.Ломакин. – М.:Манн, Иванов и Фербер, 2015.
3. Т.Е. Сорокина, поурочные разработки «Пропедевтика программирования со Scratch» для 5-го класса, 2015 г.
4. Учебно-методическое пособие. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. /В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. - Оренбург - 2009
5. <http://scratch.mit.edu/pages/source> – страница разработчиков.
6. <http://scratch.mit.edu/> - официальный сайт проекта Scratch.
7. <http://setilab.ru/scratch/category/commun/> Сайт «Учитесь со Scratch»
8. http://minecraftnavideo.ru/play/vd20J2r5wUQ/scratch_lesson_01_znakomstvo_so_sredoj_programirovaniya_scratch.html

Список литературы, рекомендованной обучающимся

1. Первый шаг в робототехнику: практикум для 5–6 классов / Д. Г. Копосов / М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012
2. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch
3. <http://robot.edu54.ru/> - Портал «Образовательная робототехника»

Список литературы, рекомендованной родителям

1. Развитие ребенка в конструктивной деятельности. Справочное пособие / Н. В. Шайдурова / М.: Сфера, 2008
2. Робототехника для детей и их родителей / Ю. В. Рогов; под ред. В. Н. Халамова — Челябинск, 2012. — 72 с.: ил.<http://www.robogeek.ru/> - РобоГик, сайт, посвященный робототехнике
3. <http://wroboto.ru/> - Сайт, посвященный международным состязаниям роботов
4. <http://www.wedobots.com/> - Портал WeDo Bots

Оценочные материалы

По завершении изучения крупных тем или в конце учебного года целесообразно проведение нескольких занятий в форме конференции, где бы каждый ученик или группа учеников могли представить свою работу, по заинтересовавшей их тематике.

| № | Критерий | Оценка (в баллах) |
|----------|--|--|
| 1 | Актуальность поставленной задачи | 3 – имеет большой интерес (интересная тема) 2 – носит вспомогательный характер 1 – степень актуальности определить сложно 0 – не актуальна |
| 2 | Новизна решаемой задачи | 3 – поставлена новая задача 2 – решение данной задачи рассмотрено с новой точки зрения, новыми методами 1 – задача имеет элемент новизны 0 – задача известна давно |
| 3 | Оригинальность методов решения задачи | 3 – задача решена новыми оригинальными методами 2 – использование нового подхода к решению идеи 1 – используются традиционные методы решения |
| 4 | Практическое значение результатов работы | 2 – результаты заслуживают практического использования 1 – можно использовать в учебном процессе 0 – не заслуживают внимания |
| 5 | Насыщенность элементами мультимедийности | Баллы суммируются за наличие каждого критерия 1 – созданы новые объекты или импортированы из библиотеки объектов 1 – присутствуют текстовые окна, всплывающие окна, в которых приводится пояснение содержания проекта 1 – присутствует музыкальное оформление проекта, помогающего понять или дополняющего содержание (музыкальный файл, присоединенный к проекту) 1 – присутствует мультипликация |
| 6 | Наличие скриптов (программ) | 2 – присутствуют самостоятельно, созданные скрипты 1 – присутствуют готовые скрипты 0 – отсутствуют скрипты |
| 7 | Уровень проработанности решения задачи | 2 – задача решена полностью и подробно с выполнением всех необходимых элементов 1 – недостаточный уровень проработанности решения 0 – решение не может рассматриваться как |

| | | |
|---|---------------------------------------|---|
| | | удовлетворительное |
| 8 | Красочность оформления работы | 2 – красочный фон, отражающий (дополняющий) содержание, созданный с помощью встроенного графического редактора или импортированный из библиотеки рисунков 1 – красочный фон, который частично отражает содержание работы 0 – фон тусклый, не отражает содержание работы |
| 9 | Качество оформления работы | 3 – работа оформлена изобретательно, применены нетрадиционные средства, повышающие качество описания работы 2 – работа оформлена аккуратно, описание четко, последовательно, понятно, грамотно 1 – работа оформлена аккуратно, но без «изысков», описание непонятно, неграмотно |
| | Максимальное количество баллов | 24 балла |

Календарно-учебный график

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|-------|----------|-------|--------------------------|--------------------------|--------------|--|---|-----------------------------|
| 1 | Сентябрь | | | Теоретическое занятие | 1 | Знакомство со средой Scratch. Особенности среды Scratch. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 2 | Сентябрь | | | Занятие-исследование | 1 | Рассмотрение и анализ интерфейса программы Scratch и её особенностей, определение основных понятий: «скрипт», «сцена», «спрайт». | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 3 | Сентябрь | | | Творческие практикумы | 1 | Выбор и создание спрайта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 4 | Сентябрь | | | Теоретическое занятие | 1 | Управляющие программы – скрипты. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 5 | Октябрь | | | Занятие-исследование | 1 | Рассмотрение и анализ особенностей создания скриптов, главного меню. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Решение проблемной ситуации |
| 6 | Октябрь | | | Практико-ориентированное | 1 | Блок внешнего вида. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ | Индивидуальное задание |

| | | | | | | | | |
|-------|---------|--|--|--|---|--|---|------------------------|
| | | | | занятие | | | «Станционная СОШ» | |
| 7 | Октябрь | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Блок движения. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | |
| 8 | Октябрь | | | Занятие-исследование | 1 | Исследование команд блока движения. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Тестирование |
| 9 | Октябрь | | | Теоретическое занятие | 1 | Проект в Scratch. Сценарий проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 10 | Ноябрь | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Проект мультипликации. Проект взаимодействия объектов. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 11-12 | Ноябрь | | | Занятие-исследование Практико-ориентированное занятие | 2 | Разработка собственного проекта. Программирование проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | |
| 13-14 | Декабрь | | | Занятие-исследование Практико-ориентированное занятие | 2 | Дизайн и оформление проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | |
| 15 | Декабрь | | | Презентация проектов | 1 | Защита проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Защита личного проекта |

| | | | | | | | | |
|----|---------|--|--|----------------------------------|---|--|---|--|
| 16 | Декабрь | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Управление несколькими объектами. Последовательное и одновременное выполнение. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 17 | Январь | | | Занятие-исследование | 1 | Линейный алгоритм. Разветвляющийся алгоритм. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Проблемная ситуация |
| 18 | Январь | | | Теоретическое занятие | 1 | Циклический алгоритм. Случайные числа. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 19 | Январь | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Диалог с пользователем. Использование слоев. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | |
| 20 | Февраль | | | Творческие практикумы | 1 | Анимация полета. Создание плавной анимации. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Опрос |
| 21 | Февраль | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Разворот в направлении движения. Изучаем повороты. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 22 | Февраль | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Изменение движения в зависимости от условия. Графические эффекты картинок. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Индивидуальные карточки с заданиями различного типа. |
| 23 | Февраль | | | Занятие-исследование | 1 | Проект в Scratch. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ | Практическое задание |

| | | | | | | | | |
|-------|-------------|--|--|---|---|---|---|----------------------|
| | | | | | | | «Станционная СОШ» | |
| 24 | Март | | | Творческие практикумы | 1 | Проект «Игра с геометрическими фигурами» | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 25 | Март | | | Творческие практикумы | 1 | Проект «Игра с буквами» Проект «Игра со случайными надписями». | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 26-27 | Март-Апрель | | | Теоретическое занятие Творческие практикумы | 2 | Проект «Сказка» | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 28-29 | Апрель | | | Теоретическое занятие Творческие практикумы | 2 | Проект «Квест» | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 30 | Апрель | | | Творческие практикумы | 1 | Разработка собственного проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 31-32 | Май | | | Теоретическое занятие Практико-ориентированное занятие | 2 | Программирование проекта. Дизайн и оформление проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |
| 33 | Май | | | Презентация проектов | 1 | Защита и публикация проекта. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Практическое задание |

| | | | | | | | | |
|----|-----|--|--|----------------------------------|---|---|---|-------------------------------------|
| 34 | Май | | | Практико-ориентированное занятие | 1 | Итоговое занятие. Представление проектов. | ЦО ЦГП «Точка роста» МКОУ «Станционная СОШ» | Защита и публикация личных проектов |
|----|-----|--|--|----------------------------------|---|---|---|-------------------------------------|