

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Ярлуково Грязинского муниципального  
района Липецкой области

**ПРИНЯТА**

На заседании педагогического  
совета МБОУ СОШ с.Ярлуково  
Протокол от 13 №31.08.2022

**УТВЕРЖДАЮ:**

Директор МБОУ СОШ с. Ярлуково  
\_\_\_\_\_ Л.Н. Сокольских  
Приказ № 64 от 31.08.2022

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Увлекательное программирование на языке Scratch»**

технической направленности

Возраст учащихся 11-12 лет  
Срок реализации 1 год  
Составитель :  
Коршунова Надежда Александровна,  
учитель информатики  
Квалификационная категория: первая

с. Ярлуково-2022 г

# **I. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

## **1.1 Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа (далее Программа) реализуется в рамках технической направленности. Программа построена на принципах развивающего обучения, предполагающего формирование у обучающихся умения самостоятельно мыслить, анализировать, обобщать, устанавливать причинно-следственные связи.

**Новизна программы** заключается в том, что Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программемультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу по программированию практически значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое назначение алгоритмов и программ, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

**Актуальность программы** состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у детей стойкий интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования. Среда Scratch позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования.

**Отличительные особенности программы** в следующем: программа модифицированная; преимущества данной программы состоит в развитии у обучающихся логического и пространственного мышления. В процессе обучения происходит воспитание культуры проектной деятельности, раскрываются и осваиваются основные шаги по разработке и созданию проекта; Программой предусмотрена работа в командах, парах, использование возможностей сетевого сообщества для взаимодействия.

**Целесообразность** связана с тем что, при изучении программирования в среде Scratch у учащихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

## **Организация образовательного процесса**

Программа ориентирована на возрастную группу детей 11-12 лет, которые проявляют интерес к вопросам техники.

Организация образовательного процесса дополнительной общеразвивающей программы «Увлекательное программирование на языке Scratch» осуществляется в соответствии с календарным учебным графиком МБОУ СОШ с.Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области на 2022-2023 учебный год.

Срок реализации образовательной программы - 1 год. Количество учебных часов: 39 часов - из них теоретических – 8 часов, практических – 31 час.

## **Формы обучения и виды занятий:**

В зависимости от приоритета обозначенных целей и задач в учебной деятельности педагог использует следующие виды занятий:

- теоретические занятия по формированию знаний;
- практические занятия, направленные на формирование умений применять знания на практике, отработку навыков, компетентностей, основная форма занятий: упражнения и выполнение групповых и индивидуальных практических работ.
- воспитательные, конкурсные мероприятия;
- занятия - экскурсии, занятия - викторины и т.д.

**Теоретические занятия** проводятся в виде бесед, лекций, просмотров видеороликов.

**Проектная деятельность** предусматривает поиск необходимой недостающей информации в энциклопедиях, справочниках, книгах, на электронных носителях, в Интернете, СМИ.

**Практическая деятельность** ориентирована не только на овладение учащимися навыками программирования, но и на подготовку их как грамотных пользователей ПК; формированию навыков участия в дистанционных конкурсах и олимпиадах, умений успешно использовать навыки сетевого взаимодействия.

#### **Формы занятий:**

- по количеству детей, участвующих в занятии: групповая или индивидуальная;
- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей: практикум, конкурс, занятие - викторина; беседы, ролевые игры, участие в выставках.
- по дидактической цели: вводное занятие, занятие по изучению и углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, комбинированные формы занятий, занятие - презентация и защита проекта, занятие - ролевая игра и другие.

**Срок освоения программы - 1 год.**

#### **Режим занятий.**

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 1 часу согласно расписанию занятий на учебный год. Количество учебных часов в неделю – 1 час.

#### **Регламентирование образовательного процесса на день**

Начало занятий – 14:30 час окончание – 15.10 час, согласно расписания занятий, утверждённого директором.

Продолжительность занятий: 40 минут.

Наполняемость групп: до 10 человек,

**1.2. Цель и задачи программы:** воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

#### **Задачи программы:**

##### **Обучающие:**

- овладеть навыками составления алгоритмов;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать представление о профессии «программист»;

- сформировать навыки разработки программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

- ***Воспитательные:***

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

***Развивающие:***

- 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.

**Нормативно-правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеразвивающая программа:**

- Конвенция о правах ребёнка;
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. «273-ФЗ (ред. от 23.07.2013 г.) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.14г. № 1726-р);
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы (Постановление Правительства РФ от 23.05.2015 г. №497);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г.);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41);
- Распоряжение администрации Липецкой области от 12 апреля 2018 года №187-р «О реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» в Липецкой области;
- Приказ УОиН от 16.04.2018 №450 «Об утверждении концепции персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Липецкой области»;

- Приказ УОиН от 17.04.2018 №454 «Об утверждении плана мероприятий "дорожная карта" по внедрению персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в муниципальных районах (городских округах) Липецкой области»;
- Устав МБОУ СОШ с. Ярлуково муниципального района Липецкой области;
- Календарный учебный график МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области на 2022-2023 учебный год;
- Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеразвивающих программ МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области»;
- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области.

### 1.3. Содержание программы

**Дополнительная общеразвивающая программа «Увлекательное программирование на языке Scratch» включает в себя учебные курсы:**

1. Курс «Знакомство со Scratch».
2. Курс «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр»

#### **Учебный план образовательной программы «Увлекательное программирование на языке Scratch»**

№ п.п	Наименование разделов учебного курса	Всего часов	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
I	Знакомство со Scratch	16	8	8	беседа, рассказ, работа с компьютером, опрос, тесты, практическая работа.
II	Творческий блок. Создание мультфильмов и игр	23		23	практическая работа, защита проекта
<b>Итого:</b>		<b>39</b>	<b>8</b>	<b>31</b>	

## Учебно-тематический план.

### 1. Учебный курс «Знакомство со Scratch».(16ч)

#### **Тема: «Вводное занятие.» (1 час)**

**Теория:** Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

**Форма контроля:** беседа.

#### **Тема : «Знакомство со Scratch» (2 час)**

**Теория:** Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch.

**Практическая работа:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

#### **Тема «Знакомство с эффектами». (2 час)**

**Теория:** Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

#### **Тема «Знакомство с отрицательными числами». (2 час)**

**Теория:** Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

#### **Тема «Знакомство с пером». (2 час)**

**Теория:** Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

#### **Тема «Циклы». (3 час)**

**Теория:** Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

**Тема «Условный блок». (2 час)**

**Теория:** Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

**Тема «Знакомство с координатами X и Y». (2 час)**

**Теория:** Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

*Формы подведения итогов:* обобщающая беседа. Проект «Погоня»

## **2. Учебный курс Творческий блок. Создание мультфильмов и игр (23ч)**

**Тема: «Создание мультфильмов и игр». (14 час)**

**Теория:** Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

**Тема: «Подготовка к конкурсам и выставкам». (3 час)**

**Теория:** Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта.

**Практика:** Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Разработка идеи выполнения проекта. Выполнение проекта.

**Форма контроля:** инструктаж, упражнения, контроль.

**Тема: «Знакомство с переменными». (3 час)**

**Теория:** Назначение переменных. Создание переменных.

Использование переменных для создания игры

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

**Тема: «Итоговый годовой проект» (2 час).**

**Теория:** Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов.

**Практика:** Практическая работа на ПК.

**Форма контроля:** беседа, демонстрация, практическая работа.

**Тема: «Итоговое занятие» (1 час).**

**Теория:** Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрение актива.

**Практика:** Практическая работа на ПК, подготовка работ к итоговой выставке.

**Форма контроля:** беседа, итоговая выставка.

### **1.4. Планируемые результаты**

Организация деятельности по программе создаст условия для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

#### *Личностные результаты*

1. Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и



реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;

2. Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
4. способность связать учебное содержание с собственным жизненным опытом и личными смыслами, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
5. готовность к самостоятельным поступкам и действиям, принятию ответственности за их результаты; готовность к осуществлению индивидуальной и коллективной информационной;
6. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
7. планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;

*Предметные результаты:*

1. умение формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
2. умение создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Скретч;
3. способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
4. способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

*Метапредметные результаты:*

1. владение умениями организации собственной учебной деятельности, включающими: целеполагание как постановку учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно, и того, что требуется установить;
2. планирование – определение последовательности промежуточных целей с учетом конечного результата, разбиение задачи на подзадачи, разработка последовательности и структуры действий, необходимых для достижения цели при помощи фиксированного набора средств;
3. прогнозирование – предвосхищение результата;

4. контроль – интерпретация полученного результата, его соотнесение с имеющимися данными с целью установления соответствия или несоответствия (обнаружения ошибки);
5. коррекция – внесение необходимых дополнений и корректив в план действий в случае обнаружения ошибки;
6. оценка – осознание учащимся того, насколько качественно им решена учебно-познавательная задача;
7. владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование проблемы;
8. поиск и выделение необходимой информации, применение методов информационного поиска;
9. структурирование и визуализация информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;
10. самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера;
11. владение основами продуктивного взаимодействия и сотрудничества со сверстниками и взрослыми: умение правильно, четко и однозначно сформулировать мысль в понятной собеседнику форме;

## II. Комплекс организационно-педагогических условий

### 2.1. Календарный учебный график

Продолжительность учебного года.

Реализация программы осуществляется на базе МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области, начало занятий – 01.09, окончание – 30.06, включая каникулы и выходные дни.

Продолжительность учебного года – 40 учебных недель.

Количество групп – комплектов:

Количество групп на 2021-2022 учебный год – 1 группа: 1 год обучения согласно утверждённой директором педагогической нагрузке.

### 2.2. Условия реализации программы

Оснащение учебного процесса по данной программе предусматривает проведение занятий в учебных кабинетах, соответствующих нормам СанПиНа.

Для реализации программы используются следующие **методы обучения**:

- **по источнику полученных знаний**: словесные, наглядные, практические.
- **по способу организации познавательной деятельности**:
  - ✓ развивающее обучение (проблемный, проектный, творческий, частично-поисковый, исследовательский, программированный);
  - ✓ дифференцированное обучение (уровневые, индивидуальные задания).
  - ✓ игровые методы (конкурсы, игры-конструкторы, турниры с использованием мультимедиа, дидактические).

#### **Средства обучения:**

- дидактические материалы (опорные конспекты, проекты, примеры, раздаточный материал для практических работ).
- методические разработки (презентации, видеоуроки, flash-ролики).
- сетевые ресурсы Scratch.
- видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»).
- учебно-тематический план.

### 2. Практические методы и формы обучения:

Основные формы и методы образовательной деятельности:

- презентация своих работ, соревнования между подгруппами;
- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, работа по инструкции);
- практический (составление инструкции);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Совместная деятельность - взрослого и детей подразумевает особую систему их взаимоотношений и взаимодействий. Наличие равноправной позиции взрослого и

партнерской формы организации (сотрудничество взрослого и детей, возможность свободного размещения, перемещения и общения детей).

Игра, как основной вид деятельности, способствующий развитию самостоятельного мышления и творческих способностей на основе воображения, является продолжением совместной деятельности, переходящей в самостоятельную детскую инициативу.

#### **Библиотечный фонд:**

- пособия, необходимые для проведения теоретических занятий в форме лекций, бесед (книги, учебники, таблицы, на электронных носителях);
- методические рекомендации по подготовке и проведению конкурсов, выставок результативности.

#### **Информационное обеспечение**

Операционная система:

Windows 10 Open Office

Компьютерные программы: Scrath

### **2.3. Формы аттестации**

#### **Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов**

Планируемые результаты, в соответствии с целью программы, отслеживаются и фиксируются в формах:

- грамота,
- диплом,
- журнал посещаемости,
- методическая разработка,

#### **Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов**

Образовательные результаты, в соответствии с целью программы, демонстрируются в формах:

- аналитический материал по итогам проведения психологической диагностики,
- защита проектов,
- соревнования,
- научно-практическая конференция,
- открытое занятие,
- отчёт итоговый.

### **2.4. Оценочные материалы:**

Оценка результативности реализации программы осуществляется на основе обобщенных оценочных показателей, включающих в себя: развитие умений и навыков, проявление самостоятельности и творческой активности, количественные параметры проведенных мероприятий,

Так же проводятся отслеживание результатов с помощью различных форм: наблюдение, разбор ситуаций, тестирование. Целью итоговых занятий является выявление уровня знаний, умений и навыков и их соответствия прогнозируемым результатам программы. На основе наблюдений определяется уровень мотивации обучающегося (низкий, средний, высокий). Главными критериями оценки в данном

случае является уровень творческой активности ребенка: количество творческих материалов, выполненных им самостоятельно на основе изученного материала, а также качество выполненных работ (соответствие тем требованиям, которые заложены в теоретической части образовательной программы) как по заданию педагога, так и по собственной инициативе

Результаты оцениваются по 3 уровням:

Уровни усвоения программы	Тестирование, опрос, практические работы
Высокий уровень	90-100%
Средний уровень	80-50%
Низкий уровень	Менее 50%

По окончании обучения проводятся итоговый проект, выявляющие результаты обучения по программе.

### Проверочный тест №1 (устно):

1. Что такое SCRATCH?
2. Верно ли, что Scratch - это учебная среда для обучения программированию школьников?
3. Основными компонентами Scratch-программы являются объекты-...
4. Сколько групп блоков в среде Scratch?
5. Установите соответствие. Каковы цвета блоков? Движение, перо, события, другие блоки
6. Какие действия возможны над объектами?

### Проверочный тест №2:

1. После первого запуска окно среды Scratch имеет ...  
Выберите один ответ:

- a. Все остальные варианты ответов являются неправильными
- b. немецкоязычный интерфейс
- c. русскоязычный интерфейс
- d. англоязычный интерфейс

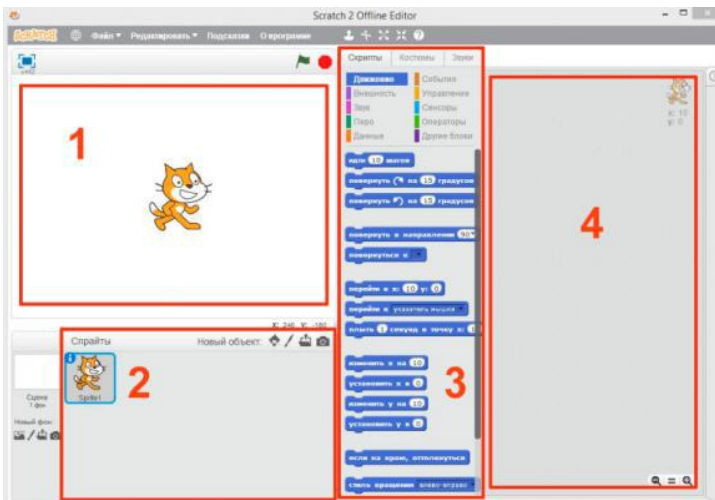
2. Из чего состоит Окно среды SCRATCH ?

3. Как называются области окна Scratch 2?

Выберите один ответ:

- a. область спрайтов, палитра блоков, область скриптов
- b. сцена, область спрайтов, палитра цветов, область скриптов
- c. сцена, область спрайтов, палитра блоков, область скриптов
- d. панели инструментов, область спрайтов, палитра блоков, область скриптов

4. Разместите название областей на картинке.



область скриптов   сцена   панель инструментов   область  
палитра блоков   спрайтов

5. Для чего служит кнопка 

Выберите один ответ:

- a. позволяет добавить нового персонажа в проект из встроенной библиотеки спрайтов
- b. позволяет использовать в качестве нового персонажа любое изображение, хранящееся на вашем компьютере
- c. позволяет вставить в качестве персонажа изображение с web-камеры
- d. позволяет нарисовать новый персонаж с помощью встроенного графического редактора

6. Для чего служит кнопка 

Выберите один ответ:

- a. позволяет добавить нового персонажа в проект из встроенной библиотеки спрайтов
- b. позволяет нарисовать новый персонаж с помощью встроенного графического редактора
- c. позволяет использовать в качестве нового персонажа любое изображение хранящееся на вашем компьютере
- d. позволяет вставить в качестве персонажа изображение с web-камеры

7. Для чего служит кнопка 

Выберите один ответ:

- a. позволяет использовать в качестве нового персонажа любое изображение хранящееся на вашем компьютере
- b. позволяет вставить в качестве персонажа изображение с web-камеры

- c. позволяет нарисовать новый персонаж с помощью встроенного графического редактора
- d. позволяет добавить нового персонажа в проект из встроенной библиотеки спрайтов

8. Для чего служит кнопка

Выберите один ответ:

- a. позволяет вставить в качестве персонажа изображение с web-камеры
- b. позволяет добавить нового персонажа в проект из встроенной библиотеки спрайтов
- c. позволяет нарисовать новый персонаж с помощью встроенного графического редактора
- d. позволяет использовать в качестве нового персонажа любое изображение, хранящееся на вашем компьютере

9. Верно или неверно утверждение: "При активации любого блока двойным нажатием левой кнопки мыши результат отображается на сцене"?

### **2.5. Методическое обеспечение:**

Организация учебного процесса по программе осуществляется по очной форме обучения.

Применяются следующие *методы* обучения:

- *метод дискуссии*, позволяющий обучающимся свободно высказываться, внимательно слушать мнения выступающих;
- *метод эвристической беседы*, позволяющий решать проблемные вопросы и добывать новые знания в процессе коллективного размышления;
- *поисковый метод*, предполагающий получение новых знаний обучающимися путем наблюдений, сбора данных в природе с последующей математической обработкой и анализом;
- *игровой метод*, стимулирующий рост мотивации к получению новых знаний, обобщению и закреплению полученных умений и навыков;
- *проектный метод*, включающий в себя самостоятельную деятельность обучающихся в освоении технологии социального проектирования и исследовательской деятельности;
- *метод психологических тренингов*, развивающих умение выступать, навыки продуктивного диалога, оппонирование, культуру речи, неконфликтного взаимодействия;
- *метод коллективных творческих дел* в осуществлении практической природоохранной деятельности, развивающий навыки продуктивного взаимодействия, способствующий воспитанию коллективизма и толерантности, ответственности и чувства причастности к делам и проблемам своего социума.

### **Методы воспитания:**

**Убеждения** -предполагает разумное доказательство какого-то понятия, нравственной позиции, оценки происходящего. Слушая предложенную информацию, учащиеся воспринимают не столько понятия и суждения, сколько логичность изложения педагогом своей позиции. Оценивая полученную информацию, учащиеся

или утверждают в своих взглядах, позициях, или корректируют их. Убеждаясь в правоте сказанного, они формируют свою систему взглядов на мир, общество, социальные отношения. Как приемы убеждения педагог может использовать: рассказ, беседу, объяснение, диспут.

**Упражнения** – обеспечивает вовлечение обучающихся в систематическую, специально организованную общественно полезную деятельность, способствующую выработке навыков, привычек, культурного поведения, общения в коллективе, качеств прилежания, усидчивости в учебе и труде.

**Поощрения** -возбуждает положительные эмоции, тем самым вселяет уверенность, повышает ответственность, порождает оптимистические настроения и здоровый социально-психологический климат, развивает внутренние творческие силы обучающихся, их позитивную жизненную позицию.

**Формы организации образовательного процесса:** *групповая.*

Работа в группе формирует коллективную ответственность и индивидуальную помощь каждому как со стороны педагога, так и со стороны обучающихся. Групповая форма работы наиболее целесообразна при проведении практических и проектных работ по программе.

**Формы организации учебного занятия:** беседа, диспут, защита проектов, игра, конкурс, конференция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, олимпиада, открытое занятие, посиделки, практическое занятие.

### **Педагогические технологии:**

*Технология группового обучения* – учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ученика. Состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности;

*Технология коллективной творческой деятельности* - существуют технологии, в которых достижение творческого уровня является приоритетной целью.

*Технология игровой деятельности* – дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется в качестве средства игры, в учебную деятельность включается элемент соревнования, успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

*Технология проектного обучения.*

**Цель проектного обучения:** создать условия, при которых учащиеся:

- самостоятельно и охотно приобретают недостающие знания из разных источников;

- учатся пользоваться приобретёнными знаниями для решения познавательных и практических задач;

- приобретают коммуникативные умения, работая в различных группах;

- развивают у себя исследовательские умения (умения выявления проблем, сбора информации, наблюдения, проведения эксперимента, анализа, построение гипотез, обобщения);

-развивают системное мышление.



**На занятиях используется следующий дидактический раздаточный материал:**

- раздаточные материалы
- упражнения
- задания.

### 3. Список литературы

Для педагога:

1. «Пропедевтика идей параллельного программирования в средней школе при помощи среды Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.
2. «Раннее обучение программированию в среде Scratch», В.Г. Рындак, В.О. Джинжер, Л.В. Денисова.
3. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.

Для детей и родителей:

1. Рындак В. Г., Джинжер В. О., Денисова Л. В. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch. — Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.
2. Евгений Патаракин Учимся готовить в Scratch [uroki-scratch.narod.ru](http://uroki-scratch.narod.ru) (2011 г.)
3. Первые шаги в мире информатики. Программирование в среде LOGO. Тур С.Н. – Санкт-Петербург «БХВ-Петербург» 2002, 104с.
4. Информатика 7 класс. Добудько Т.В. - Самара Корпорация «Федоров» 2000
5. Информатика в стиле Лого. Дичева Д., Николов Р., Сендова Е. - "Просвета", София, 1996, 215с

#### Интернет-ресурсы:

1. <https://scratch.mit.edu/> – web сайт Scratch

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя  
общеобразовательная школа с. Ярлуково  
Грязинского муниципального района Липецкой области**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного курса «Знакомство со Scratch»**  
на 2022-2023 учебный год

Составила: Коршунова Надежда  
Александровна,  
учитель информатики

с.Ярлуково-2022

## 1. Пояснительная записка

**Цель учебного курса:** воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

**Задачи учебного курса:**

- овладеть навыками составления алгоритма;
- развивать внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
- формировать положительное отношение к информатике.

**Нормативно-правовые документы, на основе которых разработана рабочая программа учебного курса «Знакомство со Scratch»**

**Нормативно-правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеразвивающая программа:**

- Конвенция о правах ребёнка;
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. «273-ФЗ (ред. от 23.07.2013 г.) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.14г. № 1726-р);
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы (Постановление Правительства РФ от 23.05.2015 г. №497);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г.);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41);
- Распоряжение администрации Липецкой области от 12 апреля 2018 года №187-р «О реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» в Липецкой области;
- Приказ УОиН от 16.04.2018 №450 «Об утверждении концепции персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Липецкой области»;
- Приказ УОиН от 17.04.2018 №454 «Об утверждении плана мероприятий "дорожная карта" по внедрению персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в муниципальных районах (городских округах) Липецкой области»;
- Устав МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области;
- Календарный учебный график МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области на 2022-2023 учебный год;

- Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеразвивающих программ МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области»;

- Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области.

Курсу «Знакомство со Scratch» в учебном плане отведено – 16 часов, из них- 8 теоретических, 8 час практических

#### 4. Календарно- тематический план учебного курса «Знакомство со Scratch»

№ п/п	Наименование тем учебных занятий	Кол-во часов	План. дата занятия	Факт. дата занятия	Форма занятия	Форма контроля
1	Вводное занятие.	1			беседа, упражнения	Опрос
2	Знакомство со Scratch	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
3	Знакомство с эффектами	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
4	Знакомство с отрицательными числами	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
5	Знакомство с пером	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
6	Циклы	3			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
7	Условный блок	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК
8	Знакомство с координатами X и Y	2			беседа, демонстрация упражнения	Практическая работа на ПК

### 3. Содержание учебного курса «Знакомство со Scratch» – 16 часов.

**Теория:** Техника безопасности в компьютерном кабинете. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch. Блок внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Изучение эффектов рыбьего глаза (раздутие) и Эффекта завихрения. Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов. Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах. Блок Перо. Создание графических объектов с помощью пера. Блок управление. Назначение и основные возможности. Блоки условие и сенсоры. Назначение и основные возможности. Блоки движение, условие и операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам.

**Практика:** Работа с раздаточным материалом. беседа, рассказ, практическая работа учащихся.

### 4. Планируемый уровень подготовки обучающихся по окончании учебного курса «Знакомство со Scratch»

#### *Личностные результаты*

1. Готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики.
2. Формирование гражданской позиции, культуры общения и поведения в социуме.

#### *Предметные результаты:*

1. Овладение навыками оформления исследовательской работы или проекта; защита исследовательской работы или проекта на конкурсах, конференциях разного уровня.
2. Овладение знания и умения для творческого решения несложных конструкторских и технологических задач.
3. Овладение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации.

#### *Метапредметные результаты:*

1. Владение основными универсальными умениями информационного характера: постановка и формулирование программы;
2. Самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера.
3. Развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии; участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью.

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с.Ярлуково  
Грязинского муниципального района Липецкой области**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного курса «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр»**  
**на 2022-2023 учебный год**

Составила: Коршунова Надежда Александровна,  
учитель информатики

с.Ярлуково-2022

## 1. Пояснительная записка

**Цель учебного курса:** воспитание творческой личности, обогащенной общетехническими знаниями и умениями, развитие индивидуальных творческих способностей, интереса к науке и технике.

### **Задачи учебного курса:**

- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов.
- развитие познавательного интереса обучающихся для самостоятельного поиска оптимальных решений логических и технологических задач;
- развивать умение работать с компьютерными программами;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы

### **Нормативно-правовые документы, на основе которых разработана дополнительная общеразвивающая программа:**

- Конвенция о правах ребёнка;
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. «273-ФЗ (ред. от 23.07.2013 г.) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.14г. № 1726-р);
- Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы (Постановление Правительства РФ от 23.05.2015 г. №497);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации № 196 от 09 ноября 2018 г.);
- СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014г. №41);
- Распоряжение администрации Липецкой области от 12 апреля 2018 года №187-р «О реализации приоритетного проекта «Доступное дополнительное образование для детей» в Липецкой области;
- Приказ УОиН от 16.04.2018 №450 «Об утверждении концепции персонализированного финансирования дополнительного образования детей в Липецкой области»;
- Приказ УОиН от 17.04.2018 №454 «Об утверждении плана мероприятий "дорожная карта" по внедрению персонализированного финансирования дополнительного образования детей в муниципальных районах (городских округах) Липецкой области»;
- Устав МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области;



- Календарный учебный график МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области на 2022-2023 учебный год;
  - Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеразвивающих программ МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области»;
  - Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации учащихся МБОУ СОШ с. Ярлуково Грязинского муниципального района Липецкой области.
- Курсу «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр» в учебном плане отведено – 24 часа, из них 24 часа практических.

## 2. Календарно- тематический план учебного курса «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр»

	<b>Наименование тем учебных занятий</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>План. дата занятия</b>	<b>Факт. дата занятия</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Форма контроля</b>
1	Создание мультфильмов и игр	14			беседа, демонстрация	Практическая работа учащихся
2	Подготовка к конкурсам и выставкам	3			беседа, демонстрация	Практическая работа учащихся
3	Знакомство с переменными	3			беседа, демонстрация	Практическая работа учащихся
4	Итоговый годовой проект	2			беседа, демонстрация	Практическая работа учащихся
5	Итоговое занятие	1			беседа, итоговая выставка	Практическая работа учащихся
	<b>Итого</b>	<b>23</b>				

### 3. Содержание учебного курса

#### «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр»– 23 часа.

**Теория:** Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала. Выбор темы проектного задания. Оценка вопросов, раскрытие которых необходимо для выполнения проекта. Сбор и обработка необходимой информации. Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры. Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Подведение итогов работы объединения за год. Организация выставки лучших работ. Поощрения актива.

**Практика:** Работа с раздаточным материалом, беседа, рассказ, практическая работа учащихся, защита проекта, итоговая выставка.

#### 4. Планируемый уровень подготовки обучающихся по окончании учебного курса «Творческий блок. Создание мультфильмов и игр»

Организация деятельности по программе создаст условия для достижения личностных, метапредметных и предметных результатов.

##### *Личностные результаты*

1. широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность учащихся к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления;
2. готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
3. интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;

##### *Предметные результаты:*

1. Формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
2. Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умение соблюдать нормы информационной этики и права;
3. реализовывать творческий замысел.

##### *Метапредметные результаты:*

###### *Познавательные УУД:*

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы;

###### *Регулятивные УУД:*

- уметь работать по предложенным инструкциям.
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя;

###### *Коммуникативные УУД:*

- уметь работать в паре и в коллективе; уметь рассказывать о постройке.
- уметь работать над проектом в команде, эффективно распределять обязанности.