

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Гимназия №1"

ПРИНЯТА

Методическим советом МБУО

Гимназия №1

Протокол от 30.08.2024 №221

УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора МБУО

Гимназия1

Приказ от 30.08.2024 №221

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
«Среда программирования Scratch»**

Направленность техническая

Уровень программы стартовый

Возраст учащихся 9-12 лет

Срок реализации – 1 года (72 ч.)

Составитель программы:

Филаретова Вера Викторовна

г. Мончегорск 2023г

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии со следующими законодательными документами:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273,
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”
- Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 №2),
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28),
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18 ноября 2015 г. N 09-3242).

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Scratch программирование (стартовый уровень)» реализуется в рамках технической направленности. Уровень программы – стартовый.

Scratch – объектно-ориентированная среда, в которой блоки программ собираются из разноцветных кирпичиков-команд подобно конструированию машин в Лего-конструкторах. Преимуществом Scratch среди подобных сред программирования является наличие версий для различных операционных систем, к тому же программа является свободно распространяемой, что немало важно для образовательных учреждений.

Начальный уровень программирования в среде Scratch позволяет легко освоить основные алгоритмические конструкции и научиться создавать элементарные анимированные игры, фильмы, истории и пр. Scratch легко перекидывает мостик между программированием и другими науками.

Актуальность программы

Сегодня компьютер воспринимается учащимися как источник разнообразных игр, как посредник в получении готовых рефератов, сочинений и

Документ подписан электронной подписью.

других творческих работ. Необходимо переориентировать сознание школьников по отношению к персональному компьютеру, вовлечь их в увлекательный творческий процесс создания собственных программных продуктов, где компьютер выступает как незаменимый помощник в осуществлении планов и реализации идей. Занимательное программирование в среде Scratch – один из способов привлечения школьников к изучению алгоритмизации и основ программирования.

Отличительные особенности программы. При разработке дополнительной общеразвивающей программы «Среда программирования Scratch» изучались аналогичные программы, такие как «Мастерская Scratch-программирования» Морозовой Т.С., г. Курган, 2019; «Среда программирования Scratch» Зуева Л.Н., г. Иркутск, 2017; «Увлекательный Scratch» Иванов А.В., с. Юкаменское, 2019.

– программа построена 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 основана на использовании среды Scratch при обучении детей, что позволяет создавать собственные программы для решения конкретной задачи.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что при изучении программирования в среде Scratch у учащихся формируются не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа; создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования визуализированными результатами действий, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной. Особенность среды Scratch, позволяющая создавать в программе мультфильмы, анимацию и даже простейшие игры, делает образовательную программу значимой для современного учащегося, т.к. дает возможность увидеть практическое значение алгоритмов в программах, что будет способствовать развитию интереса к профессиям, связанным с программированием.

Адресат программы.

Программа «Scratch программирование (стартовый уровень)» разработана для учащихся 9–12 лет

Объем программы. Срок освоения.

Программа реализуется 1 год (36 часов)

Численный состав групп – постоянный 9–10 человек

Режим занятий.

занятия проходят: в неделю – 1 раз; в день – 1 занятие по 45 минут.

Форма обучения: очная

Документ подписан электронной подписью.

Формы организации образовательного процесса: групповая. В каждой группе занимается от 9 до 10 человек. Такое количество учащихся обусловлено наличием технических средств обучения в компьютерном классе.

Виды учебной деятельности: образовательная, творческая, исследовательская.

Виды занятий по программе: лекции, практические и семинарные занятия, мастер – классы, деловые и ролевые игры, тренинги, выполнение самостоятельной работы, презентация, творческие отчеты.

Цель программы. Содействие развитию логического мышления и интереса к изучению информационных технологий посредством формирования базовых представлений о программировании как о творческой деятельности по разработке приложений, компьютерных игр и мультимедийных проектов.

Задачи:

Обучающие:

- содействовать формированию представления о профессии «программист»;
- познакомить с функциональностью работы основных алгоритмических конструкций;
- способствовать формированию базовых знаний по основам алгоритмизации;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- содействовать формированию умений разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

Развивающие:

- способствовать развитию логического, системного и творческого мышления;
- содействовать развитию познавательного интереса к работам с различными компьютерными программами и источниками информации;
- развивать коммуникативные навыки.

Воспитательные:

- содействовать воспитанию заинтересованного отношения к информатике и ИКТ.

Планируемые результаты.

Предметные:

К концу обучения учащиеся должны знать:

- основные структурные элементы пользовательского интерфейса среды программирования Scratch;
- структуру основных алгоритмических конструкций;
- способы записи проекта в среде Scratch;
- назначение основных блоков команд.

уметь:

Документ подписан электронной подписью.

- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- использовать основные блоки команд при создании программ;
- создавать элементарные программы-скрипты, используя среду программирования Scratch (на основе образца);

получают возможность научиться:

- использовать среду программирования Scratch для создания собственного проекта.

Метапредметные результаты:

- способен к поиску и отбору информации в сети Интернет для решения конкретной задачи;
- может применять изученные технологии создания анимационных проектов в других средах;
- способен работать в команде.

Личностные результаты:

- осознает роль информационных процессов в современном мире.

Формы контроля

На протяжении всего периода реализации дополнительной общеразвивающей Программы «Scratch программирование (стартовый уровень)» ведется педагогический мониторинг, целью которого является определение уровня освоения учащимися знаний, умений и навыков в полном объеме. Основная задача мониторинга – непрерывное отслеживание состояния образовательного процесса. Выясняются следующие вопросы: достигнута ли цель образовательного процесса, существует ли положительная динамика в развитии учащегося по сравнению с результатами предыдущих диагностических исследований, существуют ли предпосылки для совершенствования работы педагога и коррекции программы.

В зависимости от этапа освоения программы используются измерительные материалы, направленные на выявление знаний, умений и навыков учащихся по результатам освоения разделов программы. Проводится текущий, промежуточный и итоговый контроль:

- **текущий контроль** осуществляется периодически, по мере прохождения новой темы и имеет целью систематизацию знаний учащихся и определяет степень усвоения учащимися учебного материала, а так же готовность к восприятию нового материала. Проводится в форме практических работ, проектных заданий.
- **промежуточный контроль** определяет степень усвоения учащимися учебного материала, результативности обучения. Проводится в форме проектных заданий;
- **итоговый контроль** проводится по окончании общеразвивающей программы. Он направлен на проверку конкретных результатов обучения, выявления степени усвоения учащимися системы знаний, умений и навыков, полученных в процессе изучения программы,

Документ подписан электронной подписью.

ориентирован на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение.
Формы контроля: итоговый проект, защита итогового проекта.

Содержание программы. Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа. Практическая работа
2.	СредаScratch. Проектная работа	4	2	6	Практическая работа
3.	Эффекты	3	3	6	Беседа. Практическая работа
4.	Отрицательные числа	2	4	6	Практическая работа
5.	Перо	2	4	6	Практическая работа
6.	Циклы	2	4	6	Практическая работа
7.	Условный блок	2	6	8	Практическая работа
8.	КоординатыX и Y	2	6	8	Практическая работа
9.	Создание мультфильмов и игр и проектов.	2	6	8	Практическая работа
10.	Знакомство с переменными	2	6	8	Практическая работа
11.	Итоговый годовой проект.	-	6	6	Проект
12.	Итоговое занятие	-	2	2	Защита итогового проекта
Итого:		22	50	72	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теория: Цель и задачи программы, ОТ и ТБ, организация рабочего места на теоретических и практических занятиях в МУК. Требования, предъявляемые к учащимся при прохождении данной программы. Материально-техническое обеспечение программы.

Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

2. СредаScratch. Проектная работа.

Теория: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Интерфейс визуального языка программированияScratch. Основы проектирования.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

3. Эффекты.

Документ подписан электронной подписью.

Теория: Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Эффекты «рыбьего глаза» (раздутие) и эффект «завихрения». Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

4. Отрицательные числа.

Теория: Работа с отрицательными числами в скриптах. Изменение движения спрайта в положительных и отрицательных числах.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

5. Перо.

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

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

6. Циклы.

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

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

7. Условный блок.

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

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

8. Координаты X и Y.

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

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

9. Создание мультфильмов и игр.

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

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

10. Переменные.

Теория: Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры.

Практическая работа: Практическая работа на ПК.

11. Итоговый годовой проект.

Практика: Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Практическая работа на ПК. Проект.

12. Итоговое занятие.

Документ подписан электронной подписью.

Практика: Защита итогового проекта. Подведение итогов работы объединения за год. Поощрение актива.

II. Комплекс организационно-педагогических условий

Методическое обеспечение программы

Для обучения школьников целесообразно использовать специальные среды (программы), которые позволяют не только решать дидактические задачи пропедевтического курса информатики, но и отвечают запросам ребенка, способствуют его развитию, позволяют решать проблемы с помощью компьютера и использовать алгоритмический подход к решению поставленной задачи. Оптимальной образовательной средой для обучения программированию будет та среда, которая отображает простоту использования, бесплатность, многоплатформенность, современность. Одной из таких сред является среда визуального программирования с графическим интерфейсом Scratch, который разрабатывался как новая учебная среда для обучения школьников программированию.

Педагогический потенциал среды программирования Scratch позволяет рассматривать ее как перспективный инструмент и средство организации познавательной деятельности учащегося, направленной на его личностное и творческое развитие. Этот потенциал можно успешно использовать при обучении основам алгоритмизации и программирования, при формировании элементов пооперационного стиля мышления, при развитии логического и ассоциативного стиля мышления учащихся. Scratch является отличным трамплином для плавного перехода в мир настоящих программистов. Большое значение в проведении занятий имеют наглядные пособия, помогающие разнообразить и конкретизировать процесс обучения, а также использование ТСО (компьютер, мультимедийный проектор, экран), а так же мультимедиа-презентации, которые дают полное погружение в тему, наглядность и яркость при изучении материала

В качестве основных методов обучения применяются следующие методы обучения: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, метод проблемного изложения, метод мозгового штурма, частично-поисковый (эвристический), проектный метод. Педагогу, работающему по данной программе, необходимо учитывать стартовые позиции каждого ученика и осуществлять индивидуальный подход за счет разноуровневых заданий. На занятиях по программированию не лишними будут задания нахождение ошибки недочетов в готовых скриптах, поскольку они способствуют развитию внимания, критического мышления и коммуникативных способностей учащихся. Обсуждение рациональных алгоритмов формирует у учащихся навыки оптимизации алгоритмов и способствует формированию структурного типа мышления. Демонстрация нетипичных (нетрадиционных) способов

Документ подписан электронной подписью.

решения задач стимулирует творческий потенциал учащихся

Обязательным для каждого обучающегося является создание программных продуктов на языке Scratch как результат реализации собственных проектов. Проекты проходят слушание и защиту, а также представляются на конкурсы, где оценивается степень овладения материалом.

Проектная технология позволяет закрепить умения учащихся по работе в графических редакторах, самостоятельно выполнять творческий проект; ориентироваться в информационном пространстве, кроме этого добиваться метапредметной результативности освоения программы и развивать творческое мышление.

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

1. Учебный кабинет с типовой мебелью
2. Персональные компьютеры.

Дидактическое обеспечение

- дидактические материалы (опорные конспекты, примеры готовых проектов, материалы для практических работ).
- методические разработки (презентации, flash-ролики).
- сетевые ресурсы Scratch.
- видеохостинг Youtub (видеоуроки «работа в среде Scratch»).

Кадровое обеспечение программы

Для реализации программы требуется педагог, обладающий соответствующими профессиональными знаниями.

Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации программы. Приложение 1

Оценочные материалы

Оценка эффективности реализации программы. Оценивание успешности деятельности учащихся в рамках данной программы решается в двух аспектах: качественном и количественном.

Качественный аспект содержит в себе анализ динамики повышения качества исполнения произведений.

Количественный аспект определяется участием учащихся в мероприятиях и конкурсах.

Документ подписан электронной подписью.

Подведение итогов реализации программы осуществляться в форме защиты итогового проекта.

При выведении итоговой (переводной) оценки учитывается следующее:

- успешность годовой работы учащегося;
- оценка на итоговом занятии;
- творческие достижения (участие в конкурсах и мероприятиях различного уровня) учащегося в течение учебного года.

Контрольные задания

Обязательным элементом программы являются аттестационные мероприятия, проходящие в форме защиты созданного проекта. Они позволяют объективно оценить успешность образовательного процесса и обеспечить надлежащий контроль за его качеством. Необходимость продемонстрировать определенный результат своих знаний и умений является для учащегося хорошим стимулом в работе и имеет выраженный воспитательный и образовательный эффект. Для аттестации учащихся создаются фонды оценочных средств, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки.

Защита итогового проекта

Защита итогового проекта проходит в форме представления учащимися технического задания на проект, работающего кода, ответов на вопросы преподавателя. Обсуждения с учащимися достоинств и недостатков проекта.

Список литературы и электронных ресурсов

Литература для педагога

1. Вордерман К, Вудкок Д, Макаманус Ш. Программирование для детей. Иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python. – М.: МИФ, 2017. – 224 с.: ил.
2. Голиков Д.И. «42 проекта на Scratch3 для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2019.
3. Голиков Д.И. «Scratch для юных программистов», «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
4. Голиков Д.И. Scratch3 для учителей и родителей. «БХВ-Петербург», Санкт-Петербург, 2017.
5. Зорина Е.М. Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. – М.: ДМК-Пресс, 2016. – 134 с.: ил.
6. Сорокина Т.Е. Пропедевтика программирования со Scratch: Слово учителю, сетевое издание ГМЦ, 2014 г. Режим доступа: <http://slovo.mosmetod.ru/avtorskie-materialy/item/238-sorokina-t-epropedevtikaprogrammirovaniya-so-scratch>
7. Торгашева Ю.В. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – Санкт Петербург.: Питер, 2016. – 128 с.: ил.

Литература для учащихся и родителей

1. Вордерман Кэрол, Вудкок Джон, Макаманус Шон. Переводчик: Ломакин Станислав. Программирование для детей Манн, Иванов и Фербер, 2015 г.
2. Пашковская Ю.В. «Творческие задания в среде Scratch». – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014. – 200 с.: ил.
3. Торгашева Ю. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. – СПб.: Изд-во «ПИТЕР», 2016. – с. 128

Электронные ресурсы

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> –Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> – Учитесь со Scratch

Календарный учебный график

Приложение 1

№ п/п	дата	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1-4		л	4	Вводное занятие. Организация рабочего места на теоретических и практических занятиях в МУК. Компьютеры в жизни человека. Классификация компьютеров по функциональным возможностям.	Беседа. Практическая работа
5-9		Л/ПР	5	Среда Scratch. Проектная работа. Алгоритмизация в жизни человека. Интерфейс визуального языка программирования Scratch. Основы проектирования.	Практическая работа
10-16		Л/ПР	7	Эффекты. Блок Внешность. Основные возможности. Назначение и снятие эффекта на спрайт. Эффекты «рыбьего глаза» (раздутие) и эффект «завихрения». Изменение внешнего вида спрайтов при помощи эффектов.	Беседа. Практическая работа
17-22		Л/ПР	6	Отрицательные числа. Работа с отрицательными числами в скриптах. Изменение движения спрайтов при положительных и отрицательных числах.	Практическая работа
23-30		Л/ПР	8	Перо. Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера.	Практическая работа
31-39		Л/ПР	9	Циклы. Блок Управление. Назначение и основные возможности. Циклы и отрицательные числа. Движение спрайтов при помощи циклов.	Практическая работа
40-46		Л/ПР	7	Условный блок. Блоки Условие и Сенсоры. Назначение и основные возможности.	Практическая работа
47-52		Л/ПР	6	Координаты X и Y. Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов. Создание графических объектов по координатам	Практическая работа
53-59		Л/ПР	7	Создание мультфильмов и игр и проектов. Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала.	Практическая работа
60-68		Л/ПР	9	Знакомство с переменными. Назначение переменных. Создание переменных.	Практическая работа

Документ подписан электронной подписью.

				Использование переменных для создания игры.	
69-72		Л/ПР	4	Разработка плана игры по заданной теме. Создание программного кода для спрайтов. Итоговый годовой проект.	Проект

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ



**ПОДЛИННОСТЬ ДОКУМЕНТА ПОДТВЕРЖДЕНА.
ПРОВЕРЕНО В ПРОГРАММЕ КРИПТОАРМ.**

ПОДПИСЬ

Общий статус подписи:

Подпись верна

Сертификат:

00B59B10DCC7958FA75F4F314B7FEBA693

Владелец:

Скальская Зоя Николаевна, Скальская, Зоя Николаевна,
gimnazium@edumonch.ru, 510702149940, 00288104821, МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ГИМНАЗИЯ № 1",
Директор, город Мончегорск, Мурманская область, RU

Издатель:

Федеральное казначейство, Казначейство России, RU, г. Москва, Большой
Златоустинский переулок, д. 6, строение 1, 1047797019830, 7710568760, 77
Москва, uc_fk@roskazna.ru

Срок действия:

Действителен с: 09.08.2024 14:21:49 UTC+03
Действителен до: 02.11.2025 14:21:49 UTC+03

Дата и время создания ЭП:

12.09.2024 14:48:16 UTC+03