

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ
ХАБАРОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ХАБАРОВСКОГО КРАЯ

Рассмотрена
на заседании педагогического совета
Протокол № 4 от 31.08.2023 года



Утверждаю
И.о. директора МБОУ ДОД СЮТ
А.В. Бабин
Приказ № 39-ОД от 05.09.2023 года

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА НА 2023-2024 уч. год
к дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей)
программе
ПРОГРАММИРОВАНИЕ SCRATCH

Срок реализации – 1 год
Возраст обучающихся – 9-12 лет

Составитель:
К.Д. Галимова,
педагог дополнительного
образования МБОУ ДОД СЮТ

2023 г.

Пояснительная записка

<p>Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы</p>	<p>Техническая</p>
<p>Вид дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы</p>	<p>Модифицированная</p>
<p>Уровень дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы</p>	<p>Стартовый</p>
<p>Особенности обучения в текущем учебном году по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе</p>	<p>Больше работы над индивидуальными проектами.</p>
<p>Особенности организации образовательной деятельности по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе с указанием:</p> <ul style="list-style-type: none"> • количества учебных часов по программе; • количества учебных часов согласно расписанию; 	<p>Количество часов в неделю – 4 общий объем программы - 144 часа</p>
<p>Цель рабочей программы на <u>текущий</u> учебный год</p>	<p>Обучение программированию через создание творческих проектов в среде Scratch, создание условий для формирования личностных, предметных компетенций, универсальных учебных действий посредством изучения среды программирования Scratch.</p>
<p>Задачи на текущий учебный год для конкретной учебной группы</p>	<p style="text-align: center;"><i>Личностные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления; - воспитание у детей интереса к техническим видам творчества; - развивать внимание, память, наблюдательность; - развивать умение графически представлять теоретический материал. <p style="text-align: center;"><i>Метапредметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать положительное отношение к знаниям; - развивать самостоятельность; - демонстрировать результаты своей работы; - формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе. <p style="text-align: center;"><i>Предметные:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать базовые представления о языках программирования, алгоритме

	<p>(программе), исполнителе, способах записи алгоритма;</p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать представление о профессии «программист»; - изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций; - овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»; - сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ; - сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.
<p>Формы занятий и их сочетание</p>	<p>Комбинированные занятия – сочетание теоретической и практической частей. При помощи данных форм занятий обучающиеся используют на практике и закрепляют знания, приобретенные ими ранее.</p>
<p>Ожидаемые результаты и способы их оценки в текущем учебном году</p>	<p>По окончании обучения, учащиеся будут:</p> <p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – принцип и структуру Scratch проектов, формы представления и управления информацией в проектах; – основные принципы композиции и колористики. <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – проектировать, изготавливать и размещать в сети или подготавливать для иной формы предоставления Scratch проекты; – применять при создании Scratch проектов основные принципы композиции и колористики; – владеть способами работы с изученными программами; – осуществлять рефлексивную деятельность, оценивать свои результаты, корректировать дальнейшую деятельность по разработке Scratch проектов. <p>приобретут навыки:</p> <ul style="list-style-type: none"> – составления алгоритмов на основе базовых алгоритмических конструкций; – разработки, тестирования и отладки простейших программ-скриптов в среде Scratch; – разработки проектов.

Календарно-тематический план
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Программирование SCRATCH»
на 2023-2024 учебный год

№	Дата	Тема занятия	Количество часов			Форма проведения	Форма занятия
			В	Т	П		
1		Инструктаж	1	1	-	Беседа	Теория
2		Установка программы	2	1	1	Беседа	Комбинированное
3		Знакомство с интерфейсом	2	1	1	Знакомство с программой	Комбинированное
4		Первый проект	3	2	1	Создание проекта	Комбинированное
5		Блоки звука	2	1	1	Беседа	Комбинированное
6		Создание своего звука	2	1	1	Создание звука	Комбинированное
7		Загрузка проекта	2	1	1	Загрузка проекта	Комбинированное
8		Изменение скорости	2	1	1	Изменение скорости	Комбинированное
9		Автомобиль с пятью скоростями	2	1	1	Создание автомобиля	Комбинированное
10		Создание 2го проекта	3	1	2	Создание проекта	Комбинированное
11		Цветовой эффект	2	1	1	Просмотр цветowych эффектов	Комбинированное
12		Эффект рыбьего глаза	2	1	1	Знакомство с эффектом	Комбинированное
13		Эффект завихрения	2	1	1	Знакомство с эффектом	Комбинированное
14		Эффект Укрепления пикселей	2	1	1	Знакомство с эффектом	Комбинированное
15		Эффекты мозаики и яркости. Эффект призрака	3	1	2	Знакомство с эффектом	Комбинированное
16		Ассимация	2	1	1	Беседа	Комбинированное
17		Ходим задом наперед	2	1	1	Знакомство с отрицательным числом	Комбинированное
18		Переворачиваем звуки	2	1	1	Беседа	Комбинированное
19		Привидение	2	1	1	Беседа	Комбинированное
20		Рисуем каракули	2	1	1	Знакомство с пером	Комбинированное
21		Рисуем красиво	2	1	1	Знакомство с пером	Комбинированное
22		Знакомство с циклами	2	1	1	Знакомство с циклами	Комбинированное
23		Циклы и эффекты цвета	3	1	2	Знакомство с циклами	Комбинированное
24		Циклы и эффекты призрака	3	1	2	Знакомство с циклами	Комбинированное

25		Вращение	2	1	1	Знакомство циклами	с	Комбинированное
26		Бесконечный цикл	2	1	1	Знакомство циклами	с	Комбинированное
27		Автоматическая печать	2	1	1	Беседа		Комбинированное
28		Знакомство условным блоком	2	1	1	Знакомство блоками	с	Комбинированное
29		Игра «Погоня»	2	1	1	Создание игры		Комбинированное
30		Доработка игры	1	-	1	Доработка игры		Практическая работа
31		Создаем персонажей	2	1	1	Создание персонажей		Комбинированное
32		Программируем акулу	2	1	1	Программирование персонажа		Комбинированное
33		Программируем рыбку	2	1	1	Программирование персонажа		Комбинированное
34		Тестируем программу	2	-	2	Тестируем программу		Практическая работа
35		Перемещение по горизонтали	2	1	1	Знакомство координатами	с	Комбинированное
36		Перемещение по вертикали	2	1	1	Знакомство координатами	с	Комбинированное
37		Рисование по координатам	2	1	1	Знакомство координатами	с	Комбинированное
38		Координатная плоскость	2	1	1	Знакомство плоскостью	с	Комбинированное
39		Новые блоки перемещения по координатной плоскости	2	1	1	Знакомство блоками	с	Комбинированное
40		Создаем мультфильм	2	1	1	Создание мультфильма		Комбинированное
41		Программируем Пико и приведение	2	1	1	Программируем персонажей		Комбинированное
42		Рисуем лабиринт	2	1	1	Создание лабиринта		Комбинированное
43		Программируем Гигу и Нано	2	1	1	Программирование персонажа		Комбинированное
44		Усложняем игру	2	1	1	Беседа, практическая работа		Комбинированное
45		Рисуем сцену и костюмы кота	2	1	1	Создание сцены и персонажей		Комбинированное
46		Рисуем костюмы летучей мыши	2	1	1	Создание персонажей		Комбинированное
47		Программируем кота и мышь	2	1	1	Программирование персонажей		Комбинированное
48		Создаем спрайты	2	1	1	Создание спрайтов		Комбинированное
49		Программируем поведение спрайтов	2	1	1	Программирование спрайтов		Комбинированное
50		Всплывающие подсказки	2	1	1	Создание подсказок		Комбинированное
51		Переменные	2	1	1	Создание переменных		Комбинированное
52		Конструируем игру	2	1	1	Конструирование игры		Комбинированное
53		Отгадай число	2	1	1	Конструирование		Комбинированное

						игры	
54		Виды отображения переменных	2	1	1	Работа с переменными	Комбинированное
55		Созданием спрайты и фон	3	1	2	Создание игры	Комбинированное
56		Программируем спрайты	2	1	1	Программирование персонажей	Комбинированное
57		Создаем спрайты и фон	4	1	3	Создание персонажей	Комбинированное
58		Программируем поведение спрайтов	2	1	1	Программирование персонажей	Комбинированное
59		Создаем спрайты и фон	4	1	3	Создание игры	Комбинированное
60		Программируем поведение спрайтов	2	1	1	Программирование персонажей	Комбинированное
61		Работа с текстом	2	1	1	Работа с текстом	Комбинированное
62		Простая викторина	2	1	1	Викторина	Комбинированное
63		Викторина со списками	2	1	1	Викторина	Ком
64		Участие в конкурсах	6		6	Практическая работа	Наблюдение, оценка

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса

Методическое обеспечение

- лекции и презентации для дистанционного обучения;
- дидактические материалы (опорные конспекты, проекты примеры, раздаточный материал для практических работ;
- сетевые ресурсы Scratch;
- видеохостинг YouTube (видеоуроки);
- учебно-тематический план.

Материально-техническое обеспечение:

- компьютерный класс, оборудованный в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.3172-14;
- персональные компьютеры;
- программное обеспечение: Scratch 3.0 (локальная версия, доступ к онлайн версии).

Литература.

1. Голиков Д. В. Scratch для юных программистов. — СПб.: БХВ-Петербург, 2017. — 192 с.: ил.
2. Шпынева С. М. Методическое пособие Технологии Scratch. — Тамбов, 2014. — 29с: ил.
3. <https://scratch.mit.edu/> сайт пользователей Scratch
4. <https://scratch.mit.edu/projects/editor/> Онлайн версия программы Scratch
5. <http://scratch-wiki.info/> ScratchWiki

