

Муниципальное казенное учреждение «Департамент образования г.о.Баксан».

Муниципальное казенное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества г.о. Баксан».


ПРИНЯТО

на заседании Методического совета
МКУ ДО ЦДТ г.о. Баксан

Протокол от «17» мая 2023 г. № 7

УТВЕРЖДАЮ

Директор МКУ ДО «ЦДТ г.о.Баксан»

 А.А. Зеушева

Приказ от «26» 05 2023 г. № 123

**КРАТКОСРОЧНАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ПРОГРАММИРОВАНИЕ В Scratch»**

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Вид программы: модифицированный

Адресат: учащиеся 8-14 лет

Срок реализации: 1 месяц (4 недели): 18 часов

Форма обучения: очная

Автор: Гукешюкова Роза Леонидовна - педагог дополнительного образования

г. Баксан, 2023 г.

Раздел 1: Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Направленность: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Вид программы: модифицированный

Нормативно-правовая база, на основе которой разработана программа:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
- Закон Кабардино-Балкарской Республики от 24.04.2014 г. № 23-РЗ «Об образовании».
- Конвенция ООН о правах ребенка.
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года».
- Приоритетный проект от 30.11.2016 г. № 11 «Доступное дополнительное образование для детей», утвержденный протоколом заседания президиума при Президенте РФ.
- Паспорт Федерального проекта от 07.12.2018 г. № 3 «Успех каждого ребенка», утвержденный протоколом заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование».
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 05.05.2018 г. № 298н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
- Постановление от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказ Минобрнауки РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Минобрнауки КБР от 17.08.2015 г. № 778 «Об утверждении Региональных требований к регламентации деятельности государственных образовательных учреждений дополнительного образования детей в Кабардино-Балкарской Республике».
- Приказ Минобрнауки РФ от 22.12.2014 г. № 1601 «О продолжительности рабочего времени (нормах часов педагогической работы за ставку заработной платы) педагогических работников и о порядке определения учебной нагрузки педагогических работников, оговариваемой в трудовом договоре».
- Методические рекомендации по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые и модульные), разработанные Региональным модельным центром Минпросвещения КБР от 2022г.
- Устав МКУ ДО «ЦДТ г.о.Баксан».

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа на летний период «Программирование в Scratch» позволяет сформировать навыки программирования, раскрыть технологию программирования.

Актуальность краткосрочной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в Scratch» состоит в том, что мультимедийная среда Scratch позволяет сформировать у учащихся интерес к программированию, отвечает всем современным требованиям объектно-ориентированного программирования.

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 программе мультфильмы, 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.

Педагогическая целесообразность данной общеобразовательной общеразвивающей программы состоит в том, что изучая программирование в среде Scratch, у обучающихся формируется не только логическое мышление, но и навыки работы с мультимедиа, создаются условия для активного, поискового учения, предоставляются широкие возможности для разнообразного программирования.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что среда Scratch позволяет создавать собственные анимированные и интерактивные истории, презентации, модели, игры и другие произведения. Работа в среде Scratch позволяет, с одной стороны, организовать среду для самореализации и самоутверждения обучающихся, и, с другой стороны, сформировать у них тягу к творчеству и знаниям, дать подходящие средства её реализации. Быть успешным в такой среде становится проще.

Адресат: принимаются учащиеся в возрасте 8-14 лет без вступительных испытаний, без специальных знаний и требований к предварительной подготовке.

Группы могут формироваться как одновозрастные, так и разновозрастные. Допускается переменный состав группы.

Срок реализации: 1 месяц (4 недели), 18 часов.

Наполняемость группы: 10-15 человек.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа с десятиминутным перерывом.

Форма обучения: очная

Формы занятий:

- групповая;
- индивидуальная.

Цель 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 интерактивных презентаций.

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.

Воспитательные:

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

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	практика	всего	
1	Знакомство со Scratch.	1	1	2	беседа, проект
2	Знакомство с эффектами	1	1	2	беседа
3	Знакомство с отрицательными числами	2	2	4	устный опрос, проект
4	Знакомство с пером	1	1	2	устный опрос, проект
5	Творческий блок. Создание мультфильмов и игр.	2	2	4	самостоятельная работа, проекты
6	Знакомство с переменными	2	2	4	беседа
Итого:		9 часов	9 часов	18 часов	

Содержание учебного плана

Тема 1. Знакомство со Scratch – 2 часа.

Теория: Техника безопасности в компьютерном классе. Алгоритмизация в жизни человека. Знакомство с интерфейсом визуального языка программирования Scratch (1 час).

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Проект «Автомобиль» (1 час).

Тема 2. Знакомство с эффектами –2 часа.

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 (1 час).

Практическая работа: Практическая работа на ПК (1 час).

Тема 3. Знакомство с отрицательными числами – 4 часа.

Теория: Работа с отрицательными числами в скриптах. Исследование изменения движения спрайтов при положительных и отрицательных числах (2 часа).

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Проект «Привидение» (2 часа).

Тема 4. Знакомство с пером – 2 часа.

Теория: Блок Перо. Назначение и основные возможности. Создание графических объектов при помощи пера (1 час).

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Проект «Рисуем объекты» (1 час).

Тема 5. Творческий блок. Создание мультфильмов и игр – 4 часа.

Теория: Разработка моделей игр и мультфильмов на основе изученного материала (2 часа).

Практическая работа: Практическая работа на ПК (2 часа).

Тема 6. Знакомство с переменными – 4 часов.

Теория: Назначение переменных. Создание переменных. Использование переменных для создания игры (2 часа).

Практическая работа: Практическая работа на ПК. Проект «Отгадай число» (2 часа).

Планируемые результаты

Обучающие:

Учащиеся будут:

- владеть навыками составления алгоритмов;
- знать функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- иметь представление о профессии «программист»;
- иметь навыки разработки программ;
- знать понятие проекта и алгоритмы его разработки;
- уметь разрабатывать проекты: интерактивные истории, интерактивные игры, обучающие программы, мультфильмы, модели интерактивных презентаций.

Развивающие:

У учащихся будут развиты:

- критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышления;
 - внимание, память, наблюдательность, познавательный интерес;
 - умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации;
- навыки планирования проекта, умение работать в группе.

Воспитательные:

У учащихся будут сформированы:

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

Раздел 2: Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Период обучения	Дата начала учебного периода	Дата окончания учебного периода	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 месяц (4 недели)	01.06.2023	30.06.2023	4	18	2 раза в неделю по 2 часа с 10 минутным перерывом

Условия реализации

Занятия проводятся в оборудованном кабинете в соответствии с санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей.

Кадровое обеспечение:

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Программирование в Scratch» обеспечивается педагогом, имеющим высшее образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также прошедший курсы повышения квалификации по профилю деятельности.

Материально-техническое оснащение

- ноутбук;
- интерактивная панель;

Методы работы

- объяснительно-иллюстративные (лекция, беседа);
- репродуктивные (дискуссия);
- проектный (создание проектов);
- самостоятельная работа (работа с карточками).

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы

- краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа;
- учебно-методическая литература;
- дидактические материалы;
- мультимедийные презентации;
- Интернет-ресурсы.

Формы контроля

- беседа;
- самостоятельная работа;
- опрос;
- создание проекта;

Оценочные материалы.

- беседа;
- опросники;
- проект;
- презентация;
- критерии оценки.

Список литературы для педагогов

1. Базисный учебный план общеобразовательных учреждений Российской Федерации. М.: Просвещение, 2008. 25 с. (Стандарты 2 поколения).
2. Герасимова Т. Б. Организация проектной деятельности в школе. // Преподавание истории в школе. 2007. № 5. С. 17–21.
3. Игра. Досуговое общение: пособие для учителей общеобразовательных учреждений / Д. В. Григорьев, Б.В. Куприянов. – М.: Просвещение, 2011 – 96 с.
4. Краля Н. А. Метод учебных проектов как средство активизации учебной деятельности учащихся: Учебно-методическое пособие / Под ред. Ю. П. Дубенского. Омск: Издательство ОмГУ, 2005. 59 с.
5. Матвеева Н. В. Информатика и ИКТ. 3 класс: методическое пособие / Н. В. Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова, Л. П. Панкратова. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. 420 с. Хохлова М. В. Проектно-преобразовательная деятельность младших школьников. // Педагогика. 2004. № 5. С. 51–56.

Литература для обучающихся

1. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч. М: Интуит.ру, 2008, 61 с.
2. Программирование на Scratch. Ч. 2. Д.В. Голиков, А.Д. Голиков, 2014, 283 с.
3. Программирование на Scratch. Ч.1. Д.В. Голиков, А.Д. Голиков, 2014, 295 с.

Интернет ресурсы

1. <http://metodist.lbz.ru/lections/8/>.
2. <https://scratch.mit.edu/>.
3. <http://www.skodakrokha.ru/>.
4. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч>
5. http://letopisi.ru/index.php/Школа_Scratch
6. <http://school-collection.edu.ru/>.